



Handleiding Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF)

Versie 1.1
November 2010

Versiebeheer

Versie	Datum	Omschrijving
1.0	12-08-2010	Versie lancering DWF
1.1	11-11-2010	<p>Versie naar aanleiding van bevindingen verenigingen / scheidsrechters eerste gebruik. De volgende paragrafen zijn nieuw / aangepast</p> <p>1.5 Veel gestelde vragen[nieuw] → Hierin worden de meest gestelde vragen getoond die door de verenigingen / scheidsrechters zijn gesteld.</p> <p>4.2 Thuisteam / uitteam scherm[aangepast] → dit scherm is uitgebreid met de zogenaamde invulhulp. Met deze invulhulp wordt scheidsrechter / vereniging door het invullen geleid. Controles en stappen die moeten worden genomen voorafgaand aan de wedstrijd worden getoond bij het invullen.</p> <p>4.5.8 Verzenden formulier naar de KNVB [nieuw]→ in deze paragraaf is toegelicht welke controles er worden uitgevoerd bij het verzenden van een formulier.</p> <p>4.5.9 Doorgeven afgelasting [nieuw]→ in deze paragraaf wordt uitgelegd wat te doen bij een afgelasting.</p> <p>4.5.10. Invullen wedstrijd na een staking [nieuw]→ in deze paragraaf wordt uitgelegd wat te doen bij een staking.</p> <p>4.5.11 Uitspelen van een gestaakte wedstrijd [nieuw]→ in deze paragraaf wordt uitgelegd wat te doen bij een wedstrijd die door een staking deels moet worden uitgespeeld.</p>

Inhoudsopgave

Inleiding	5
Hoofdstuk 1: Algemene aspecten	6
1.1	Uitgangspunten 6
1.2	Doorgeven problemen / vragen 6
1.3	Begrippenlijst..... 6
1.4	Recente versie handleiding..... 6
1.5	Geplande veranderingen 6
1.6	Veel gestelde vragen 7
2. Voorbereiding invullen DWF	9
2.1	Inleiding..... 9
2.2	Aanmaken / aanpassen gebruiker digitaal wedstrijdformulier 9
2.2.1	Toekennen rol digitaal wedstrijdformulier aan bestaande gebruiker 9
2.2.2	Toevoegen nieuwe gebruiker met rol digitaal wedstrijdformulier 10
3. Bondsteams	12
3.1.1	Starten module 12
3.1.2	Opbouw scherm teamopgaven → tabblad “Deelnemers“ 14
3.1.3	Toevoegen nieuwe deelnemer aan team(speler / staf)..... 15
3.1.4	Toevoegen trainer aan team 17
3.1.5	Toevoegen assistent-scheidsrechter (club) aan bondsteam 19
3.1.6	Verwijderen speler/ trainer / assistent-scheidsrechter(club) uit een bondsteam 21
3.1.7	Aanpassen speler naar trainer in bondsteam 21
3.1.8	Opvragen statistieken per speler 23
4. Invullen en aanpassen DWF	25
4.1	Stap 1: Opstarten applicatie → thuis spelende vereniging..... 25
4.1.1	Opbouw scherm wedstrijd details 26
4.2	Stap 2 Invullen wedstrijdformulier thuisteam/ Uitteam → voorafgaand aan de wedstrijd) 27
4.2.1	Vastleggen deelnemers..... 28
4.2.1.1	Toevoegen speler uit ander team op wedstrijdformulier: 28
4.2.1.2	Toevoegen trainer op wedstrijdformulier: 29
4.2.1.3	Verwijderen speler van formulier:..... 30
4.2.2	Vastleggen basisspelers 30
4.2.3	Vastleggen aanvoerder 31
4.2.4	Vastleggen aanwezigheid spelersspas (door scheidsrechter)..... 31
4.2.5	Controleren spelersopgave 31
4.2.6	Vastleggen akkoord aanvoerder 31
4.2.7	Vastleggen akkoord scheidsrechter 31
4.2.8	Afdrukken invulformulier..... 31
4.3	Aanpassen wedstrijdofficials 33
4.3.1	Aanpassen bondscheidsrechter 33
4.3.2	Opgeven Clubscheidsrechter 34
4.3.3	Opgeven assistent-scheidsrechter (uit / thuis)..... 35
4.3.4	Opgeven Wedstrijdcoördinator 35
4.4	Stap 3 → Invoeren wedstrijdverloop (scheidsrechter)..... 36
4.4.1	Invoeren gele kaart..... 36
4.4.2	Invoeren rode kaart 37
4.4.3	Invoeren wissel (alleen A-categorie) 39
4.4.4	Invoeren doelpunt..... 40
4.4.5	Ongedaan maken Gele kaart / Rode kaart / Wissel / Doelpunt 40

4.5	Vastleggen wedstrijd	41
4.5.1	Vastleggen uitslag	41
4.5.2	Vastleggen wedstrijdstatus	42
4.5.3	Vastleggen afgelasting	42
4.5.4	Punten beste speler	42
4.5.5	Akkoord geven thuisteam.....	43
4.5.6	Akkoord geven uitteam.....	43
4.5.7	Akkoord geven bondsscheidsrechter	44
4.5.8	Versturen formulier naar de KNVB.....	44
4.5.9	Doorgeven afgelasting	46
4.5.10	Invullen wedstrijd na een staking	46
4.5.11	Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (in zijn geheel opnieuw spelen).....	47
4.5.12	Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (gedeeltelijk opnieuw spelen).....	47
4.6	Opzoeken wedstrijdformulier (na invullen).....	48
4.6.1	Printen wedstrijdformulier (na invullen en versturen).....	49

Inleiding

Deze handleiding is samengesteld voor de verenigingen en de wedstrijdofficials die gebruik maken van het Digitaal Wedstrijd Formulier(DWF). Binnen de KNVB wordt al jaren gesproken over de invoering van het DWF. De KNVB is in het seizoen 2010/'11 gestart met de introductie van het digitaal wedstrijdformulier, beginnende met de volgende klassen:

- Topklasse zaterdag
 - Hoofdklassen zaterdag
 - Hoofdklassen vrouwen
 - 1ste klassers zaterdag
 - Reserve Hoofdklasse(n)
 - Nike A-junioren Eredivisie
 - Landelijke B-junioren Eredivisie
 - Landelijke C-junioren 1ste Divisies
 - Landelijke D-pupillen 1ste Divisies
- Topklasse zondag
 - Hoofdklassen zondag
 - 1e klassen vrouwen
 - 1ste klassers zondag
 - Reserve 1ste klassers
 - Nike A-junioren 1ste Divisie
 - Landelijke B-junioren 1ste Divisies
 - Landelijke C-junioren C2 competitie

Naast de handleiding zijn in het DWF ook instructiefilmpjes aanwezig. In deze filmpjes wordt per deelproces uitgelegd welke stappen moeten worden uitgevoerd.

In de handleiding is een aantal paragrafen specifiek voor de verenigingen en specifiek voor de wedstrijdofficials. Daarnaast zijn er paragrafen voor beide van belang.

Hoofdstuk / Paragraaf	Bestemd voor
Hoofdstuk 1	Verenigingen + wedstrijdofficials
Hoofdstuk 2	Verenigingen
Hoofdstuk 3	Verenigingen
¶4.1	Verenigingen
¶4.2	Verenigingen + wedstrijdofficials
¶4.3	Verenigingen + wedstrijdofficials
¶4.4	Wedstrijdofficials
¶4.5	Verenigingen + wedstrijdofficials
¶4.6	Verenigingen

Hoofdstuk 1: Algemene aspecten

1.1 Uitgangspunten

- Voordat het DWF kan worden ingevuld moet een bondsteam worden aangemaakt. Dit is een eenmalige actie die voorafgaand aan het gebruik van het DWF moet worden uitgevoerd.
- De verenigingen kunnen vanaf 6 dagen voorafgaand aan de wedstrijd al het DWF invullen zodat op de wedstrijddag zelf alleen nog maar akkoord voor de opstelling moet worden gegeven. Dit kan voor zowel het thuis spelende team als het uit spelende team.
- Het uitteam, thuisteam en de (club)scheidsrechter vullen de nog te wijzigen gegevens in op het sportpark van de thuis spelende vereniging.
- De scheidsrechters worden geïnstrueerd door de KNVB. Aan de verenigingen wordt gevraagd de (club)scheidsrechters te helpen bij het invullen van het formulier wanneer dit nodig is.
- Het DWF moet zo snel mogelijk worden ingevuld. Richtlijn is binnen 30 minuten na de wedstrijd.
- De bekerwedstrijden worden nog niet digitaal aangeleverd.
- **BELANGRIJK!** De minimale schermresolutie is 1280 X 800. Bij een lagere resolutie zijn een aantal knoppen niet beschikbaar.

1.2 Doorgeven problemen / vragen

Eventuele vragen over functionaliteit of techniek mailt u met een toelichting aan ronald.korthagen@knvb.nl. Geef daarin altijd aan om welke wedstrijd het gaat (inclusief wedstrijdnummer) + de naam en relatiecode van de vereniging.

1.3 Begrippenlijst

DWF: Digitaal Wedstrijd Formulier
Bondsteam: Het basisteam (spelers, begeleiding en eventuele assistent-scheidsrechter)
dat standaard als één groep in één handeling bij iedere wedstrijd kan
worden geplaatst in het DWF.
Spelersopgave: Dit is de selectie van actieve spelers uit het bondsteam die op de betreffende
wedstrijddag daadwerkelijk spelen voor vermelding op het DWF.

1.4 Recente versie handleiding

De handleiding kan in de loop van het seizoen worden aangepast. Wij adviseren u om tijdens het seizoen altijd de laatste versie te downloaden. Dit kan door [hier](#) te klikken of door het adres http://downloadcentrum.knvb.nl/sportlink/knvb/document/handleiding_dwf_1.0.pdf?id=1663 in de adresbalk van uw internet browser in te voeren.


1.5 Geplande veranderingen

Er zijn nog een aantal kleine verbeteringen die het komende seizoen worden gerealiseerd. Om te zien welke wijzigingen nog in ontwikkeling zijn klik [hier](#).

1.6 Veel gestelde vragen

Tijdens het gebruik van het digitale wedstrijdformulier zijn door de verenigingen en scheidsrechters veel vragen gesteld aan de KNVB. De meest gestelde vragen zijn hieronder toegelicht:

Voor de wedstrijd

- Vraag** **Wat moet er worden gedaan als de aangestelde scheidsrechter is vervangen door een andere scheidsrechter?**
Antwoord Probeer bij een wedstrijd waarbij de scheidsrechter is vervangen altijd de knop  **opnieuw ophalen** op het tabblad "Officials". Hiermee wordt in het systeem van de KNVB gekeken of er een nieuwe scheidsrechter is aangesteld. Wordt de vervangende scheidsrechter dan niet getoond. Voer dan de handelingen uit die zijn vermeld §4.3.1.
- Vraag** **Kan het DWF niet worden ingevuld bij de bekerwedstrijden**
Antwoord Nee dit kan nog niet. De reden is dat nog niet alle deelnemers van de verschillende bekercompetities nog niet deelnemen aan het DWF.
- Vraag** **Hoe kan ik het wedstrijdformulier printen VOOR de wedstrijd?**
Antwoord Voor de wedstrijd kan het formulier worden geprint door de knop "Invulformulier" te selecteren. Zie voor meer details §4.2.8.
- Vraag** **Kan ik een speler uit een ander team op het DWF plaatsen?**
Antwoord Ja dit kan. Wanneer de speler structureel zal meedoen wordt aangeraden deze speler in het bondsteam op te nemen (zie voor meer details §3.1.3). Wanneer deze speler eenmalig / incidenteel wordt ingezet, hoeft de speler niet in het bondsteam te worden geplaatst maar kan de speler worden toegevoegd op het DWF zelf. Zie voor meer details §4.2.1.1
- Vraag** **Het bondsteam is ingevuld maar er staan geen spelers bij thuisteam / uitteam? Hoe kan dit en hoe kan dit worden opgelost?**
Antwoord De eerste keer dat een wedstrijd wordt geopend wordt er gekeken wie in het bondsteam staan voor het betreffende team. Als hierna dezelfde wedstrijd wordt opgehaald wordt niet standaard gekeken naar het bondsteam van het betreffende team. Om dit op te lossen selecteer de knop "Verversen".
- Vraag** **Is het mogelijk om een speler die in de rust komt na de wedstrijd alsnog op het formulier te plaatsen?**
Antwoord Ja dit kan. Selecteer na de wedstrijd het tabblad "thuisteam" / "uitteam". Zie voor meer details §4.2.1.
- Na de wedstrijd**
- Vraag** **Wat te doen als een speler twee keer geel krijgt in één wedstrijd?**
Antwoord Voor deze speler moet 2 x een gele kaart worden ingevoerd met een code voor de gele kaart. Dus niet 1x geel en 1x rood invoeren.
- Vraag** **Hoe wordt een speler die in het veld is gekomen na een wissel en vervolgens weer wordt gewisseld op het DWF ingevoerd?**
Antwoord In het kort verlaat speler A het veld voor speler B. Speler B wordt vervolgens gewisseld voor speler C.
Stap1) Voer in het systeem eerst de wissel B voor A in.
Stap2) Voer in het systeem de wissel C voor B in (zie §4.4.3).
- Vraag** **Wat moet ik doen als het invullen van het formulier niet lukt?**
Antwoord Neem altijd contact op met de ondersteuners. Vanuit uw district is een telefoonnummer beschikbaar wat u bellen kunt in het weekend.
- Vraag** **Hoe kan ik het wedstrijdformulier printen na de wedstrijd?**

- Antwoord Na de wedstrijd kan het formulier worden geprint via Wedstrijdzaken → Programma → selectie wedstrijd → wedstrijdsamenvatting openen (zie §4.6.1). Het is niet noodzakelijk om het wedstrijdformulier te printen. Het formulier is altijd beschikbaar via Wedstrijdzaken / programma.
- Vraag** **Wat te doen als de scheidsrechter zijn wachtwoord niet bij zich heeft?**
Antwoord contact Wanneer de scheidsrechter zijn wachtwoord niet bij zich heeft moet deze opnemen met de ondersteuners voor het DWF in het district.
- Vraag** **Moet een afgelasting ingevoerd worden via het DWF?**
Antwoord Ja, een afgelasting kan via het DWF worden ingevoerd. Zie voor meer details §4.5.9.
- Vraag** **Is het invoeren van minuten bij een kaart / doelpunt / wissel verplicht?**
Antwoord Nee, dit is niet verplicht. Het kan wel worden ingevoerd. De minuten worden dan op de print van het wedstrijdformulier geplaatst. Bij het invoeren van minuten gaarne de volgende regels hanteren:
1^e helft → minuut 1 t/m 45
Blessure tijd 1^e helft → altijd minuut 45
2^e helft → minuut 46 t/m 90
Blessure tijd 2^e helft → altijd minuut 90
- Vraag** **Wat te doen als een bankzitter / iemand van de technische staf een kaart krijgt?**
Antwoord Bij het tabblad “wedstrijdverloop” kan een kaart worden gegeven aan alle personen die op het DWF zijn geplaatst. Zie voor meer details §4.4.
- Vraag** **Is het invoeren van minuten bij een kaart / doelpunt / wissel verplicht?**
Antwoord Nee, dit is niet verplicht. Het kan wel worden ingevoerd. De minuten worden dan op de print van het wedstrijdformulier worden geplaatst. Bij het invoeren van minuten gaarne de volgende regels hanteren:
1^e helft → minuut 1 t/m 45
Blessure tijd 1^e helft → altijd minuut 45
2^e helft → minuut 46 t/m 90
Blessure tijd 2^e helft → altijd minuut 90
- Vraag** **Kan een eigen doelpunt worden geregistreerd?**
Antwoord Ja, dit kan. Zie voor meer details 4.4

2. Voorbereiding invullen DWF

2.1 Inleiding

Het digitaal wedstrijdformulier bestaat uit twee onderdelen:

- **Bondsteam:** in KNVB Club Applicatie moet door de vereniging het bondsteam worden ingevuld. Het bondsteam is de basis voor het DWF. Alle deelnemers die aanwezig zijn binnen het bondsteam komen standaard wekelijks terug op het DWF.
- **Digitaal wedstrijdformulier:** op het DWF worden alle reglementaire en gewenste wedstrijdgegevens vermeld. Deze blijven voor de verenigingen digitaal beschikbaar.

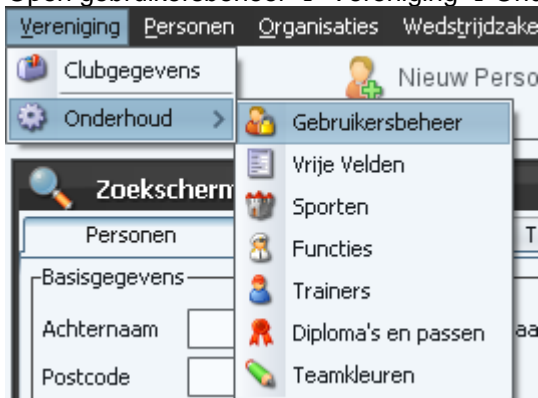
In onderstaande paragraaf wordt toegelicht hoe gebruikers kunnen worden geautoriseerd (aanpassen bestaande gebruiker / nieuwe gebruiker toevoegen).

2.2 Aanmaken / aanpassen gebruiker digitaal wedstrijdformulier


Om het digitaal wedstrijdformulier te kunnen invoeren moet de gebruiker beschikken over de rol "Digitaal Wedstrijdformulier". De rol kan aan bestaande gebruikers worden toegekend. Daarnaast kunnen ook nieuwe gebruikers worden aangemaakt. Om een gebruiker aan te passen / toe te voegen moet deze gebruiker beschikken over de rol "administrator".

2.2.1 Toekennen rol digitaal wedstrijdformulier aan bestaande gebruiker

1. Start KNVB Club Applicatie. Voer de juiste gebruikersnaam en wachtwoord in.
2. Open gebruikersbeheer → Vereniging → Onderhoud → gebruikersbeheer.




3. Dubbelklik in de rij van de gebruiker die moet worden aangepast.
4. Het volgende scherm wordt getoond:

5. Activeer in dit scherm het vinkje bij de regel "Digitaal wedstrijdformulier" en bevestig dit door de knop  te selecteren.

2.2.2 Toevoegen nieuwe gebruiker met rol digitaal wedstrijdformulier

1. Start KNVB Club Applicatie. Voer de juiste gebruikersnaam en wachtwoord in.
2. Open gebruikersbeheer → Vereniging → Onderhoud → gebruikersbeheer



3. Selecteer de knop  om een gebruiker toe te voegen
4. Het volgende scherm wordt getoond:

Nieuwe Sportlink Club gebruiker

Nieuwe gebruiker


Gebruikersnaam

E-mailadres

Nieuw wachtwoord

Nieuw wachtwoord (nogmaals)

✓

5. Vul de gegevens op het scherm in en bevestig dit door de knop  te selecteren.
6. Dubbelklik in de rij van de gebruiker die is aangemaakt.
7. Het volgende scherm wordt getoond:

Wijzig systeemgebruiker

Wijzig gebruiker

Gebruikersnaam

E-mailadres

Nieuw wachtwoord

Nieuw wachtwoord (nogmaals)

Administrator

Relatiebeheer

Ledenbeheer

Wedstrijdzaken


Commissiebeheer

Activiteitenbeheer

Contributiebeheer

Digitaal wedstrijdformulier

✓

8. Activeer in dit scherm het vinkje bij de regel "Digitaal wedstrijdformulier" en bevestig dit door de knop  te selecteren.

3. Bondsteams

Het digitaal wedstrijdformulier bestaat zoals eerder aangegeven uit twee onderdelen:

- **Bondsteam:** in KNVB Club Applicatie zal door de vereniging het bondsteam moeten worden gedaan. Het bondsteam is de basis voor het digitaal wedstrijdformulier. Iedereen in het bondsteam komt standaard terug op het DWF. Het gaat om de deelnemers (spelers, begeleiders en eventuele assistent-scheidsrechter) die als regel elke wedstrijd deelnemen.
- **DWF:** hierop Alle reglementaire en gewenste wedstrijdgegevens vermeld. Dit betreffen o.a. spelers, wisselers, gele en rode kaarten, scoreverloop, uitslag etc.

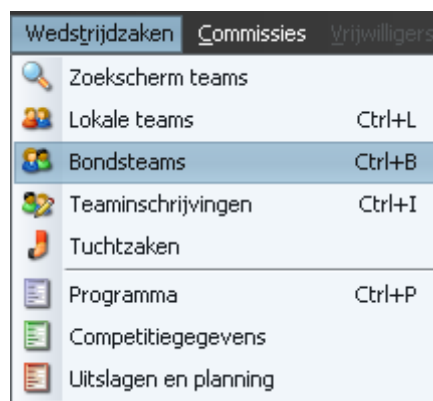
3.1.1 Starten module

Om spelers beschikbaar / niet beschikbaar te maken in het DWF moeten er spelers, en eventueel een trainer, in een bondsteam worden geplaatst. De module "Bondsteams" kan worden gestart door de volgende stappen uit te voeren:

1. Start KNVB Club Applicatie
2. Voer de juiste gebruikersnaam en het correcte wachtwoord in.
3. **Let op!** De module "Bondsteams" is alleen beschikbaar voor gebruikers die in het systeem staan geregistreerd met de rol "Wedstrijdzaken" of met de rol "Beheerder teams". Heeft u niet de juiste autorisatie → neem dan contact op met de beheerder van KNVB Club Applicatie binnen uw vereniging.
4. Hierna kan de module worden gestart.
5. Selecteer via het menu Wedstrijdzaken → Bondsteams.

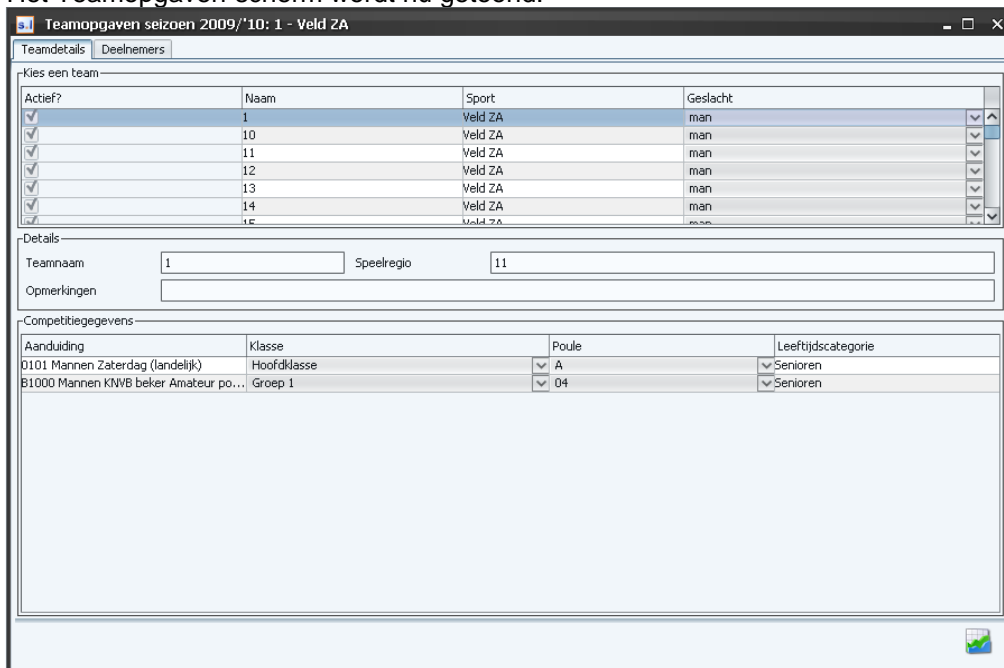
De module kan ook worden gestart met de toetscombinatie <CTRL>,

Bondsteams



Afbeelding 1: knop

6. Het Teamopgaven-scherm wordt nu getoond:

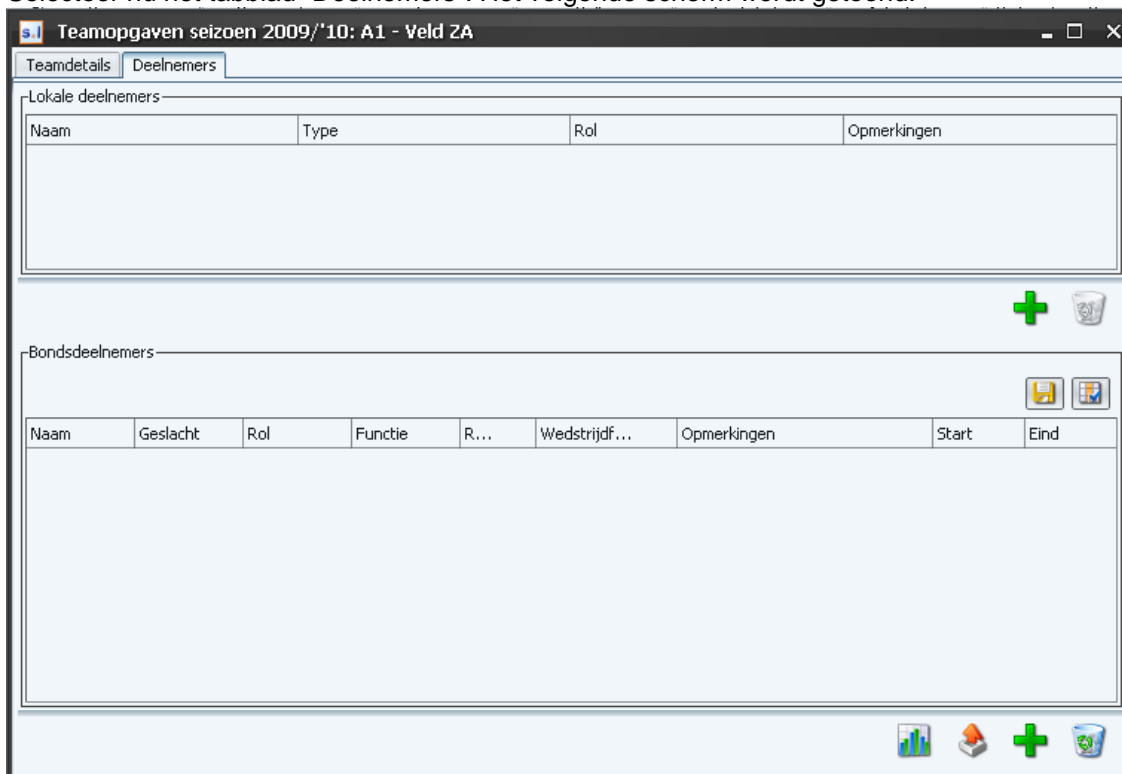


Afbeelding 2: scherm teamopgaven.

7. Selecteer nu in het tabblad "Teamdetails" in het deelscherm "Kies een team" het team, waarvoor u de spelers moet opgeven. U hoeft alleen team(s) te selecteren, waarvoor het DWF van toepassing is. **Let op!** de selectie wordt alleen actief wanneer het team is bevestigd door middel van dubbelklikken.
8. Controleer of u het juiste team heeft geactiveerd. Het team is zichtbaar in de zwarte balk:



9. Selecteer nu het tabblad "Deelnemers". Het volgende scherm wordt getoond:



3.1.2 Opbouw scherm teamopgaven → tabblad “Deelnemers”

Na selectie van het juiste team is het tabblad “Bondsdeelnemers” beschikbaar. **Let op!** Het deelscherm “lokale deelnemers” is niet van toepassing. Het digitaal wedstrijdformulier maakt gebruik van kopje “Bondsdeelnemers”. Het bondsdeelnemers tabblad is als volgt opgebouwd:

1. Overzicht bondsdeelnemers

-Bondsdeelnemers								
Naam	Geslacht	Rol	Functie	R...	Wedstrijdf...	Opmerkingen	Start	Eind

Het overzicht bestaat uit de volgende velden:

Naam	→ naam deelnemer team
Geslacht	→ geslacht deelnemer team
Rol	→ rol die de deelnemer in het team vertolkt (teamspeler of technische staf)
Functie	→ functie van de deelnemer in het team (verdediger / middenvelder / aanvaller / keeper of trainer).
Rugnr.	→ Rugnummer van de deelnemer
Wedstrijdformulier	→ Indicator of een deelnemer moet verschijnen op het wedstrijdformulier.
Opmerkingen	→ naam speler / trainer
Start	→ startdatum deelnemer in team
Eind	→ einddatum deelnemer in team

2. Knoppen bondsdeelnemers



Spelersstatistieken: tonen statistieken bij een speler.



Exporteren lijst



Toevoegen bondsdeelnemer



de

Verwijderen bondsdeelnemer (bij verwijderen bondsdeelnemers wordt einddatum ingesteld.

3.1.3 Toevoegen nieuwe deelnemer aan team(speler / staf)

1. Zorg dat het tabblad "deelnemers" actief is (zie §3.1.1 stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

Teamoppgaven seizoen 2009/'10: A1 - Veld ZA

Teamdetails Deelnemers

Lokale deelnemers

Naam	Type	Rol	Opmerkingen
------	------	-----	-------------

Bondsdeelnemers

Naam	Geslacht	Rol	Functie	Rugnr.	Wedstrijdform...	Opmerkingen	Start	Eind
------	----------	-----	---------	--------	------------------	-------------	-------	------

2. Selecteer de knop . Het volgende scherm wordt getoond:

Nieuwe bondsdeelnemer

Soort

Type Teamspeler

Functie -

Zoek deelnemer

Achternaam

Sport Veld - Zaterdag

Cat. A-Junioren (M)

Geslacht man


Persoon < zoek >

Details

Op wedstrijdformulier?


Rugnummer

Opmerkingen

3. Zoek nu de juiste speler. De speler kan worden gezocht door de naam in te toetsen bij het veld Achternaam. Selecteer na het intoetsen van de naam de knop . Wanneer er een persoon is gevonden, wordt het veld persoon gevuld.

LET OP: Het vermelden van een seniorensspeler met de spelactiviteit veld - zaterdag kan namelijk niet in het DWF worden opgenomen van een wedstrijd die ressorteert onder een reguliere competitie die op veld - zondag wordt gespeeld. Uiteraard geldt dit ook omgekeerd voor spelactiviteit zondag bij een wedstrijd uit een reguliere zaterdagcompetitie.


In onderstaand scherm is gezocht op iedereen met de naam plas. De gevonden persoon is Corniels van der Plas.

Selecteer de juiste door op de knop  te drukken en nu in de lijst de juiste persoon te selecteren.

4. Vul bij de persoon de juiste gegevens in:
 - a. Type → Teamspeler
 - b. Functie → selecteer de functie van de deelnemer in het team. Dit is niet verplicht kan dus ook leeg worden gelaten.
 - c. Op wedstrijdformulier → wanneer hier een vinkje wordt geplaatst wordt deze speler / trainer op het wedstrijdformulier geplaatst. Bij blessures kan het handig zijn het vinkje bij deze persoon uit te zetten.
 - d. Rugnummer → vul hier het rugnummer in van de speler. Is niet verplicht.
 - e. Vul hier opmerkingen in bij de betreffende deelnemer. Is niet verplicht.

Zoek deelnemer

Achternaam	<input type="text" value="plas"/>
Sport	<input type="text" value="Veld - Zaterdag"/>
Cat.	<input type="text" value="A-Junioren (M)"/>
Geslacht	<input type="text" value="man"/>
Persoon	<input type="text" value="Plas, Corniels van der (m 17)"/>



Een voorbeeld van een spelersopgave:

Nieuwe bondsdeelnemer


Soort

Type

Functie

Zoek deelnemer

Achternaam	<input type="text" value="plas"/>
Sport	<input type="text" value="Veld - Zaterdag"/>
Cat.	<input type="text" value="A-Junioren (M)"/>
Geslacht	<input type="text" value="man"/>
Persoon	<input type="text" value="Plas, Corniels van der (m 17)"/>





Details

Op wedstrijdformulier?

Rugnummer

Opmerkingen




5. Na het selecteren van de knop  wordt de speler gekoppeld aan het team.
6. Herhaal stappen 2 tot en met 4 voor alle spelers in een bondsteam.

3.1.4 Toevoegen trainer aan team

1. Zorg dat het tabblad "Deelnemers" actief is (zie 3.1.1 stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:


The screenshot shows a software window titled "Teamoppgaven seizoen 2009/'10: A1 - Veld ZA". The "Deelnemers" tab is active. It contains two sections: "Lokale deelnemers" and "Bondsdeelnemers". Both sections have empty tables with columns for Name, Type, Role, and Remarks. A green plus icon is located in the bottom right corner of the "Bondsdeelnemers" section.


2. Selecteer de knop . Het volgende scherm wordt getoond:


The screenshot shows a dialog box titled "Nieuwe bondsdeelnemer". It contains several fields and sections: "Soort" (Type) set to "Teamspeler", "Functie" (Function) set to "-", "Zoek deelnemer" (Search participant) section with "Achternaam" (Last name) field, "Sport" (Sport) set to "Veld - Zaterdag", "Cat." (Category) set to "A-Junioren (M)", "Geslacht" (Gender) set to "man", and "Persoon" (Person) set to "< zoek >". There is also a "Details" section with a checkbox "Op wedstrijdformulier?" (On competition form?), a "Rugnummer" (Rugby number) field, and an "Opmerkingen" (Remarks) field. A green checkmark is visible in the bottom right corner.

3. Zoek nu bij het veld Type: Technische staf. Het scherm wordt opnieuw opgebouwd en is nu als volgt zichtbaar:

4. Selecteer nu bij het veld "Functie": trainer/coach.
5. De trainer kan worden gezocht door de naam in te toetsen bij het veld "Achternaam".

Selecteer na het intoetsen van de naam de knop . Wanneer er een persoon is gevonden wordt het veld persoon gevuld. In onderstaand scherm is gezocht op iedereen met de naam "bruinin". De gevonden Persoon is: Cees Bruinink.

Let op! Er kunnen ook meerdere personen worden gevonden. Selecteer de juiste trainer door op de knop  te drukken en nu in de lijst de juiste persoon te selecteren.

6. Vul bij de persoon de juiste gegevens in
 - a. Op wedstrijdformulier → wanneer hier een vinkje wordt geplaatst wordt deze elke nieuwe wedstrijd standaard op het wedstrijdformulier geplaatst.
 - b. Vul hier opmerkingen in bij de betreffende deelnemer. (Is niet verplicht.)
7. Na het selecteren van de knop  wordt de trainer gekoppeld aan het team.

3.1.5 Toevoegen assistent-scheidsrechter (club) aan bondsteam

Wanneer een team een vaste assistent-scheidsrechter heeft kan deze aan een team worden gekoppeld. Na het toevoegen van een assistent-scheidsrechter (club) wordt deze standaard zichtbaar op elk wedstrijdformulier dat na deze actie wordt ingevuld. Voer de volgende stappen uit:

1. Zorg dat het tabblad "Deelnemers" actief is (zie §3.1.1 stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

Naam	Type	Rol	Opmerkingen
------	------	-----	-------------

Naam	Geslacht	Rol	Functie	Rugnr.	Wedstrijdform...	Opmerkingen	Start	Eind
------	----------	-----	---------	--------	------------------	-------------	-------	------

2. Selecteer de knop . Het volgende scherm wordt getoond:

Soort

Type: Teamspeler

Functie: -

Zoek deelnemer

Achternaam:

Sport: Veld - Zaterdag

Cat.: A-Junioren (M)

Geslacht: man

Persoon: < zoek >

Details




Op wedstrijdformulier?

Rugnummer:

Opmerkingen:

3. Zoek nu bij het veld "Type": Technische staf. Het scherm wordt opnieuw opgebouwd en ziet nu als volgt uit:

The screenshot shows a web form titled "Nieuwe bondsdeelnemer". It is divided into three main sections: "Soort", "Zoek deelnemer", and "Details".
- In the "Soort" section, the "Type" dropdown is set to "Technische staf" and the "Functie" dropdown is set to "-".
- In the "Zoek deelnemer" section, the "Achternaam" text box is empty, and the "Persoon" dropdown menu shows "< zoek >".
- In the "Details" section, the checkbox for "Op wedstrijdformulier?" is unchecked, and the "Opmerkingen" text box is empty.
- A magnifying glass icon is located to the right of the "Zoek deelnemer" section.
- A green checkmark icon is located in the bottom right corner of the form.

4. Selecteer nu bij het veld "Functie": assistent-scheidsrechter (club).
5. De assistent-scheidsrechter kan worden gezocht door de naam in te toetsen bij het veld Achternaam. Selecteer na het intoetsen van de naam de knop . Wanneer er een persoon is gevonden wordt het veld Persoon gevuld. In onderstaand scherm is gezocht op a. Dit wil zeggen dat ieder lid wordt getoond waarvan de achternaam met een A begint.
- Let op!** Er kunnen ook meerdere personen worden gevonden. Selecteer de juiste assistent-scheidsrechter door op de knop  te drukken en nu in de lijst de juiste persoon te selecteren.
6. Vul bij de persoon de juiste gegevens in
 - a. Op wedstrijdformulier → wanneer hier een vinkje wordt geplaatst wordt deze elke nieuwe wedstrijd standaard op het wedstrijdformulier geplaatst.
 - b. Vul hier opmerkingen in bij de betreffende deelnemer. Is niet verplicht.
7. Na het selecteren van de knop  wordt de assistent-scheidsrechter gekoppeld aan het team.

Nieuwe bondsdeelnemer

Soort

Type: Technische staf

Functie: Assistent-scheidsrechter(club)

Zoek deelnemer

Achternaam: a

Persoon: Aartsen, Barry - FHYM31J (m 37)

Details

Op wedstrijdformulier?

Opmerkingen:

3.1.6 Verwijderen speler/ trainer / assistent-scheidsrechter(club) uit een bondsteam

1. Zorg dat het tabblad “deelnemers” actief is (zie §3.1.1 stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

Teamopgaven seizoen 2009/'10: 10 - Veld ZA

Teamdetails | Deelnemers

Lokale deelnemers

Naam	Type	Rol	Opmerkingen

Bondsdeelnemers

Naam	Geslacht	Rol	Functie	Rugnr.	Wedstrijdform...	Opmerkingen	Start	Eind
Bruinink, Cees	man	Technisch...	Trainer/co...		<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kromhout, Chris	man	Teamspeler	Doelverde...	1	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gossen, Misha	man	Teamspeler	Verdediger	2	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Best, Arend de	man	Teamspeler	Verdediger	3	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gugten, Martin...	man	Teamspeler	Verdediger	4	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Duijvenboden, ...	man	Teamspeler	Verdediger	5	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plug, A.J.	man	Teamspeler	-	6	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, P. de	man	Teamspeler	Aanvaller	7	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, Arie de	man	Teamspeler	Middenvel...	8	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Goede, Ronald deman	man	Teamspeler	Middenvel...	9	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plas, Ronald va...	man	Teamspeler	Aanvaller	10	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Zanten, Arnou...	man	Teamspeler	Middenvel...	11	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Rijn, W. van	man	Teamspeler	Aanvaller	12	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Haasnoot, R.	man	Teamspeler	-	13	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kraaijenoord, ...	man	Technisch...	Trainer		<input type="checkbox"/>		08-sep-2009	08-sep-2009
Gossen, Misha	man	Teamspeler	-		<input type="checkbox"/>		16-sep-2009	16-sep-2009

2. Selecteer een speler in het tabblad “bondsdeelnemers”.



3. Selecteer vervolgens de knop . De speler krijgt direct een einddatum. De speler is op het moment dat deze wordt verwijderd niet meer standaard zichtbaar op het digitale wedstrijdformulier.

3.1.7 Aanpassen speler naar trainer in bondsteam

1. Zorg dat het tabblad “Deelnemers” actief is (zie §3.1.1 stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

Teamopgaven seizoen 2009/'10: 10 - Veld ZA

Teamdetails Deelnemers

Lokale deelnemers

Naam	Type	Rol	Opmerkingen

Bondsdeelnemers

Naam	Geslacht	Rol	Functie	Rugnr.	Wedstrijdform...	Opmerkingen	Start	Eind
Bruinink, Cees	man	Technisch...	Trainer/co...		<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kromhout, Chris	man	Teamspeler	Doelverde...	1	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gossen, Mischa	man	Teamspeler	Verdediger	2	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Best, Arend de	man	Teamspeler	Verdediger	3	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gugten, Martin...	man	Teamspeler	Verdediger	4	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Duijvenboden, ...	man	Teamspeler	Verdediger	5	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plug, A.J.	man	Teamspeler	-	6	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, P. de	man	Teamspeler	Aanvaller	7	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, Arie de	man	Teamspeler	Middenvel...	8	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Goede, Ronald deman	man	Teamspeler	Middenvel...	9	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plas, Ronald va...	man	Teamspeler	Aanvaller	10	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Zanten, Arnou...	man	Teamspeler	Middenvel...	11	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Rijn, W. van	man	Teamspeler	Aanvaller	12	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Haasnoot, R.	man	Teamspeler	-	13	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kraaijenoord, ...	man	Technisch...	Trainer		<input type="checkbox"/>		08-sep-2009	08-sep-2009
Gossen, Mischa	man	Teamspeler	-		<input type="checkbox"/>		16-sep-2009	16-sep-2009

2. Selecteer een deelnemer in het tabblad "bondsdeelnemers". Dubbelklik vervolgens op de deelnemer. Het volgende scherm wordt getoond:

Wijzig bondsdeelnemer

Details

Rol: Teamspeler

Functie: Verdediger

Rugnummer: 3

Op wedstrijdformulier?

Opmerkingen

3. Hier kunnen verschillende onderdelen worden aangepast. Maak de wijzigingen actief door de knop te selecteren. Mutaties worden met vastgelegd.

3.1.8 Opvragen statistieken per speler

Per speler kunnen statistieken worden opgevraagd. Deze statistieken worden opgebouwd op basis van wat is ingevoerd in het DWF. **Let op!** De statistieken zijn indicatief. Hieraan kunnen voorlopig geen conclusies worden verbonden. Om de statistieken van een speler op te vragen voer de volgende stappen uit:

1. Zorg dat het tabblad "deelnemers" actief is (zie §3.1.1 stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

Teamopgaven seizoen 2009/'10: 10 - veld ZA


Teamdetails Deelnemers

Lokale deelnemers

Naam	Type	Rol	Opmerkingen

Bondsdeelnemers

Naam	Geslacht	Rol	Functie	Rugnr.	Wedstrijdform...	Opmerkingen	Start	Eind
Bruinink, Cees	man	Technisch...	Trainer/co...		<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kromhout, Chris	man	Teamspeler	Doelverde...	1	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gossen, Mischa	man	Teamspeler	Verdediger	2	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Best, Arend de	man	Teamspeler	Verdediger	3	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gugten, Martin...	man	Teamspeler	Verdediger	4	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Duijvenboden, ...	man	Teamspeler	Verdediger	5	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plug, A.J.	man	Teamspeler	-	6	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, P. de	man	Teamspeler	Aanvaller	7	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, Arie de	man	Teamspeler	Middenvel...	8	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Goede, Ronald deman		Teamspeler	Middenvel...	9	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plas, Ronald va...	man	Teamspeler	Aanvaller	10	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Zanten, Arnou...	man	Teamspeler	Middenvel...	11	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Rijn, W. van	man	Teamspeler	Aanvaller	12	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Haasnoot, R.		Teamspeler	-	13	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kraaijenoord, ...	man	Technisch...	Trainer		<input type="checkbox"/>		08-sep-2009	08-sep-2009
Gossen, Mischa	man	Teamspeler	-		<input type="checkbox"/>		16-sep-2009	16-sep-2009

2. Selecteer een speler in het tabblad "Bondsdeelnemers". Selecteer vervolgens de knop . Het volgende scherm wordt nu getoond:



Spelerstatistieken



Filter

Seizoen Speltype

Spelerstatistieken

Naam sp...	Wedstrij...	Doelpun...	Gele kaa...	Rode ka...	Totale s...	Assists	Geblesse...
J. Groen	0	0	1	1	0	0	0

4. Invullen en aanpassen DWF

Nadat het bondsteam is aangemaakt in KNVB Club Applicatie (zie hoofdstuk 3) kan het DWF worden ingevuld. Dit gebeurt door drie partijen:

1. Het thuisteam
2. Het uitteam
3. De scheidsrechter

Het DWF heeft vele overeenkomsten met het papieren wedstrijdformulier. Alle reglementaire en gewenste wedstrijdgegevens worden op het DWF vermeld.

Het proces voor het digitale wedstrijdformulier ziet er als volgt uit:

- | | |
|----------------|--|
| Stap 1 | Opstarten applicatie → thuisspelende vereniging. |
| Stap 2 | Opgeven van spelers / technische staf voorafgaand aan de wedstrijd door het THUISteam en UITteam . |
| Stap 3 | Invoeren wedstrijdverloop (tucht + uitslag) door de scheidsrechter. |
| Stap 4A | Akkoord geven wedstrijdformulier THUISteam . |
| Stap 4B | Akkoord geven wedstrijdformulier UITteam . |
| Stap 4C | Akkoord geven wedstrijdformulier door de scheidsrechter. |

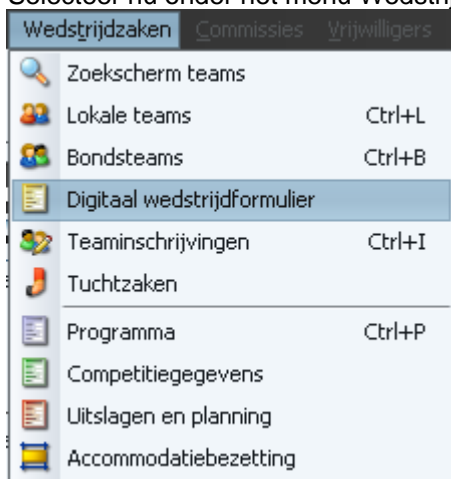
Deze stappen worden in de volgende paragrafen toegelicht.

4.1 Stap 1: Opstarten applicatie → thuisspelende vereniging

De wedstrijd is alleen zichtbaar bij de thuisspelende vereniging. Na het inloggen door de thuisclub worden alle wedstrijden getoond die bij de betreffende club worden gespeeld. De uitspelende club hoeft zelf niet in te loggen.

De module van het wedstrijdformulier is opgenomen in KNVB Club Applicatie. Voorwaarde is wel dat er een werkende Internetverbinding moet zijn. Om de applicatie te starten voert u de volgende stappen uit:

1. Start KNVB Club Applicatie.
2. Login als gebruiker die beschikt over de rol “Wedstrijdzaken” of “Digitaal Wedstrijdformulier”.
3. Selecteer nu onder het menu Wedstrijdzaken de knop Digitaal Wedstrijdformulier.



4. Het scherm “wedstrijden” wordt nu getoond:


Wedstrijdnummer	Datum	Tijd	Thuissteam	Uitteam	Speltype
27306-11-2010	27-06-11-2010	14:30	Katwijk 1	Capelle 1	Veld ZA
9652406-11-2010	06-11-2010	10:30	Katwijk 2	Ter Leede 2	Veld ZA
6036706-11-2010	06-11-2010	12:00	Katwijk 3	MVV 272	Veld ZA

Het scherm is als volgt opgebouwd:

- **Tabblad "Voorbereiden"**: op dit tabblad worden alle wedstrijden getoond die nog niet zijn gespeeld. 6 dagen voorafgaand aan de wedstrijd zijn de wedstrijden zichtbaar.
- **Tabblad "In te vullen"**: dit tabblad bevat alle wedstrijden waarvan het wedstrijdformulier moet worden ingevuld.
- **Tabblad "Help"**: Op dit tabblad zijn links geplaatst met hierin korte instructiefilms. Alle handelingen uit de handleiding worden als korte filmpjes ook toegelicht. **Let op!** Voor het afspelen van de instructiefilmpjes heeft u een juiste versie van Flash nodig. Bezoek de pagina www.adobe.com/software/flash/about om te kijken of Flash is geïnstalleerd op uw computer. Daarnaast kunt u uiteraard ook de handleiding raadplegen.
- **Knoppen**


○  opnieuw laden

Na het selecteren van deze knop worden de wedstrijden opnieuw opgehaald.

○  wedstrijdformulier openen
formulier geopend.

Na het selecteren van deze knop wordt het van de geselecteerde wedstrijd

5. Selecteer de juiste wedstrijd in het tabblad "Voorbereiden" en dubbelklik op de

betreffende regel of selecteer de knop  . Het DWF wordt nu getoond.

4.1.1 Opbouw scherm wedstrijddetails

Na het selecteren van de juiste wedstrijd (zie §4.1) wordt het wedstrijd scherm getoond.

Het wedstrijd scherm is als volgt opgebouwd:

1. **Tabblad "Thuissteam"**: hier kan de spelersopgave worden ingevoerd voor het **thuissteam**.
2. **Tabblad "Uitteam"**: hier kan de spelersopgave worden ingevoerd voor het **uitteam**.
3. **Tabblad "Officials"**: binnen dit tabblad worden de wedstrijdofficials getoond die bij een wedstrijd zijn aangesteld. Mocht een KNVB-official niet komen opdagen, kan de vervangende scheidsrechter worden ingevoerd.
4. **Tabblad "Wedstrijdverloop"**: hier kan de scheidsrechter het wedstrijdverloop invoeren en aanpassen. Het wedstrijdverloop bestaat uit tucht, wissels en het scoreverloop.
5. **Tabblad "Vastleggen"**: hier kan de uitslag worden ingevoerd of de reden waarom een wedstrijd niet (in het geheel) is gespeeld.

Het tabblad “wedstrijdverloop”, “officials”, “vastleggen” + tabblad van de tegenstander is alleen zichtbaar op de wedstrijddag zelf.

4.2 Stap 2 Invullen wedstrijdformulier thuisteam/ Uitteam → voorafgaand aan de wedstrijd)

Het thuisteam is verantwoordelijk voor de spelersopgave op het formulier. De spelersopgave voor het thuisteam moet worden uitgevoerd op het tabblad “Thuisteam”. Voor de uit spelende vereniging moet dit worden uitgevoerd op het tabblad “Uitteam”. De tabbladen “Uitteam” / “Thuisteam” zijn zichtbaar na selectie van de wedstrijd (zie §4.1). In deze paragraaf wordt het thuisteam toegelicht. Voor het uitteam zijn de stappen precies hetzelfde.

Het tabblad “Thuisteam” / “uitteam” is als volgt opgebouwd:

Wedstrijdnummer: 115071
 Wedstrijdgegevens
 Nr: 115071, 08-10-2010 om 11:10, Katwijk 2 - Rijnvogels 2 (Veld ZA - Senioren, poule: A)

Thuisteam | Uitteam | Officials | Wedstrijdverloop | Vastleggen

Invulhulp
 Basisspelers: 2 ingevuld Vink minimaal 7 en maximaal 11 basisspelers aan. Aanvoerder akkoord?
 Reservespelers: 17 ingevuld Er mogen maximaal 18 spelers worden opgegeven. Scheidsrechter akkoord?
 Spelerspassen: 1 ingevuld 1 basisspeler(s) hebben geen spelerspas.

Rugnummer	Naam	Geslacht	Rel.cd.	Basis	Aanvoerder	Spelerspas	Rol
1	Pias, Marco van der [21]	Man	CFPQ50W	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
2	Jansen, Joshua [23]	Man	CHPW96O	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
3	Jong, Bart de [21]	Man	CFMC37Y	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
4	Vreugd, Leen de [28]	Man	CFMF10C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
5	Owel, Michael [20]	Man	FQGT818	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
6	Verdoes, B.B. [20]	Man	FHBW47J	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
7	Duijvenbode, Gerben van [20]	Man	FKFZ772	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
8	Hensen, Daniel [31]	Man	CFMH29O	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
9	Poel, Mats vd [22]	Man	CFPD36P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
10	Kuyt, Ronald [30]	Man	CFMR377	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
11	Groenendijk, M. [22]	Man	CFMK192	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
12	Boon, Jordi van der [19]	Man	FKHB51K	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
14	Diets, Robin [21]	Man	CDMY84W	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
15	Verkade, Jean Paull [30]	Man	CFMR366	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
21	Nederhand, Jim [35]	Man	BLSQ14K	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
	Kraaijenoord, Arie [31]	Man	CFRD66E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
	Zanten, Matthijs van [32]	Man	FHBW93U	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
	Zanten, Amoud van [29]	Man	CFMJ83C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
	Zwanenburg, Gert [23]	Man	CFMN62P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler





toev. deelnemer | verw. deelnemer | verversen | controleren | aanvoerder akkoord? | scheidsrechter akkoord? | opslaan | invulformulier

Binnen het tabblad kunnen de volgende acties worden uitgevoerd:

1. toevoegen deelnemers bij een wedstrijd.
2. vastleggen basisspelers.
3. vastleggen aanvoerder.
4. vastleggen aanwezigheid spelerspassen(scheidsrechter).
6. akkoord geven opstelling (aanvoerder akkoord).
7. akkoord geven opstelling (scheidsrechter akkoord).
8. Afdrukken invulformulier

Boven de teamopgave is de zogenaamde “invulhulp” geplaatst. Boven de teamopgave is dit venster aanwezig. Hierin worden de volgende controles uitgevoerd en getoond:

1. Controle basisspelers. Uiteraard zijn er normaliter 11 basisspelers. Wanneer er echter meer dan 11 en minder dan 7 basisspelers op het wedstrijdformulier worden aangevinkt wordt dit met een melding aangegeven. De melding verdwijnt wanneer er tussen de 7 en 11 basisspelers worden toegevoegd. Wanneer dit niet wordt gecorrigeerd kan het DWF niet worden verzonden naar de KNVB.
2. Controle (wissel)spelers: er mogen maximaal 18 spelers op het DWF worden geplaatst. Wanneer er meer dan 18 spelers op het wedstrijdformulier aanwezig zijn wordt dit getoond in de invulhulp. Wanneer dit niet wordt gecorrigeerd kan het DWF niet worden verzonden naar de KNVB.


3. Controle spelerspassen: Alle spelers die deelnemen (daadwerkelijk spelen / invallen) moeten in het bezit zijn van een (vervangende) spelerspas. De spelerspasvinkjes moeten worden ingevoerd door de scheidsrechter. Voor alle basisspelers geldt dus dat een spelerspas aanwezig moet zijn. Hierop wordt gecontroleerd.
4. Controle akkoord thuis/uitteam: Voor de wedstrijd moet de aanvoerder akkoord geven voor de spelersopgave. Wanneer  wordt getoond is akkoord gegeven door de aanvoerder van het thuis/uitteam. Wanneer  wordt getoond is dit akkoord nog niet gegeven door de aanvoerder van het thuis/uitteam.
5. Controle akkoord scheidsrechter: Voor de wedstrijd moet de scheidsrechter akkoord geven voor de spelersopgave. Wanneer  wordt getoond is akkoord gegeven door de scheidsrechter voor het thuis/uitteam. Wanneer  wordt getoond is dit akkoord nog niet gegeven door de scheidsrechter voor het thuis/uitteam.

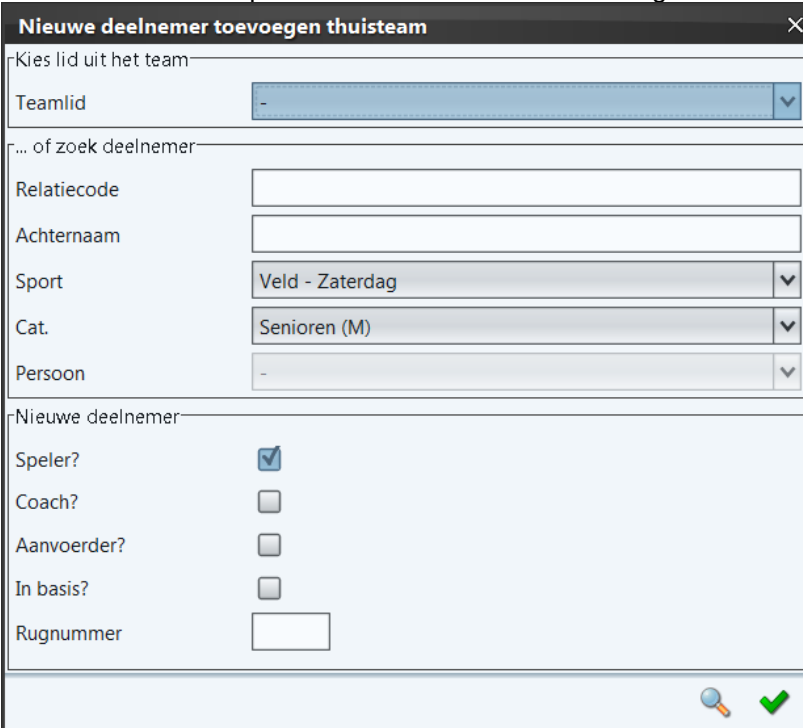
4.2.1 Vastleggen deelnemers


Standaard worden alle deelnemers uit een bondsteam opgehaald. Deze lijst hoeft niet altijd compleet te zijn. Zo kunnen er spelers uit andere teams meespelen. Daarnaast kunnen spelers uit het team afwezig zijn.

4.2.1.1 Toevoegen speler uit ander team op wedstrijdformulier:

Om een speler uit een ander team toe te voegen voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer de knop  **toev. deelnemer**. Het volgende scherm wordt getoond:



2. Vul de relatiecode in of (een deel van) de achternaam. Selecteer nu de knop .
3. Onder de knop Persoon worden nu de resultaten van de zoekactie getoond. **Let op!** dit kunnen er meerdere zijn.

- Voer na het selecteren van de juiste persoon in of de speler in de basis staat, zijn pas aanwezig is, wat zijn/haar rugnummer etc.


Nieuwe deelnemer

Speler?	<input checked="" type="checkbox"/>
Coach?	<input type="checkbox"/>
Aanvoerder?	<input type="checkbox"/>
In basis?	<input type="checkbox"/>
Rugnummer	<input type="text"/>

- Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren. De deelnemer is nu toegevoegd aan de wedstrijd.

4.2.1.2 Toevoegen trainer op wedstrijdformulier:

Wanneer geen trainer is opgegeven in het bondsteam voer dan de volgende stappen uit:

- Selecteer de knop  deelnemer toevoegen . Het volgende scherm wordt getoond:

Nieuwe deelnemer toevoegen thuishetam [X]

Kies lid uit het team

Teamlid

... of zoek deelnemer

Relatiecode

Achternaam



Sport


Cat.

Persoon


Nieuwe deelnemer

Speler?	<input checked="" type="checkbox"/>
Coach?	<input type="checkbox"/>
Aanvoerder?	<input type="checkbox"/>
In basis?	<input type="checkbox"/>
Rugnummer	<input type="text"/>


- Vul de relatiecode in of (een deel van) de achternaam. Selecteer nu de knop 
- Onder de knop Persoon worden nu de resultaten van de zoekactie getoond. **Let op!** dit kunnen er meerdere zijn.

4. Activeer na het selecteren van de juiste persoon het vinkje bij Coach?

5. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren. De trainer is nu toegevoegd aan de wedstrijd.



4.2.1.3 Verwijderen speler van formulier:

Wanneer een speler op vakantie is, geblesseerd is, etc. kan deze worden verwijderd van het formulier. Voer hiervoor de volgende stappen uit:

1. Selecteer in de lijst met namen een speler.
2. Selecteer nu de knop  deelnemer verwijderen. De deelnemer is nu verwijderd van het wedstrijdformulier. **Let op!** De speler is door deze actie alleen bij de geselecteerde wedstrijd verwijderd. Hij blijft deelnemer van het Bondsteam. Bij de volgende wedstrijd zal de verwijderde deelnemer weer worden getoond op het formulier.

4.2.2 Vastleggen basisspelers

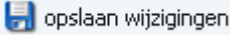
In de A-categorie moeten de basisspelers worden vastgelegd. **Let op! In de B-categorie is dit niet nodig.** Nadat de juiste spelers op het formulier staan, kan worden aangegeven dat een speler in de basis start. Er kunnen uiteraard maximaal 11 spelers in de basis staan. Om aan te geven of een speler in de basis staat, voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer in de lijst met namen een speler.
2. Selecteer nu in de kolom Basis bij de juiste speler met het vinkje. .
3. Herhaal de stappen 1 en 2 voor alle basisspelers.
4. Sla de wijzigingen op door de knop  opslaan wijzigingen te selecteren.

** Het is ook mogelijk om in één keer alle spelers te selecteren. Dit kan worden gedaan door in de kolomnaam op rechtermuis te klikken en vervolgens de optie "Selecteer Alles" te selecteren.

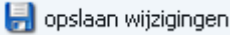
4.2.3 Vastleggen aanvoerder

Bij een wedstrijd moet altijd een aanvoerder worden vermeld. Dit is altijd minimaal en maximaal één deelnemer. Om aan te geven welke speler aanvoerder is, voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer in de lijst met namen een speler.
2. Selecteer nu in de kolom Aanvoerder bij de juiste speler met het vinkje .
3. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.

4.2.4 Vastleggen aanwezigheid spelerspas (door scheidsrechter)

Alle spelers die bij een wedstrijd betrokken zijn moeten in het bezit zijn van een spelerspas. Om aan te geven welke spelers in het bezit zijn van een spelerspas, voer de volgende stappen uit:


1. Selecteer in de lijst met namen een speler*.
2. Selecteer nu in de kolom Spelerspas bij de juiste speler met het vinkje .
3. Herhaal de stappen 1 en 2 voor alle spelers met een spelerspas.
4. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.

* Het is ook mogelijk om in één keer alle spelers te selecteren. Dit kan worden gedaan door in de kolomnaam op de rechtermuistoets te klikken en vervolgens de optie "Selecteer alles" te selecteren.

4.2.5 Controleren spelersopgave

De spelersopgave kan worden gecontroleerd op onjuistheden. Controles kunnen plaatsvinden op drie gebieden:

1. Teamcontrole: hier wordt gecontroleerd of het team voldoet aan de voorwaarden. Bijvoorbeeld is een aanvoerder geselecteerd en bestaat het team uit minimaal 7 en maximaal 11 basisspelers.
2. Lidcontrole: hier wordt gecontroleerd of de speler de juiste leeftijd heeft, het juiste geslacht heeft en of de speler wel spelend lid is.
3. Tuchtcontrole: Deze controle vindt nog NIET plaats. De vereniging is zelf verplicht om bij te houden wie er geschorst/uitgesloten is.

- Selecteer de knop  om de teamcontrole / lidcontrole te starten selecteer de knop

4.2.6 Vastleggen akkoord aanvoerder

Nadat de teamopgave correct is, moet de aanvoerder (of: leider) een akkoord geven. Dit kan alleen wanneer een aanvoerder is geselecteerd.

1. Accordeer de wedstrijd door de knop  te selecteren.

4.2.7 Vastleggen akkoord scheidsrechter

Nadat de teamopgave is geaccordeerd door de aanvoerder/leider, moet de scheidsrechter voor het thuisteam en uitteam akkoord geven. Dit moet vóór de wedstrijd gebeuren. Alle wijzigingen die na akkoord van de scheidsrechter worden doorgevoerd, worden zichtbaar gemaakt op het tabblad "Officials".

1. Accordeer de wedstrijd door de knop scheidsrechter akkoord? te selecteren.

4.2.8 Afdrukken invulformulier

Voorafgaand aan de wedstrijd kan een invulformulier worden getoond. Dit formulier wordt als pdf formulier op uw scherm getoond. Dit document kunt u vervolgens afdrukken. Het

invulformulier bevat de gegevens die voorafgaand aan de wedstrijd zijn ingevuld op het tabblad "Thuissteam" en "Uitteam".

1. Toon het invulformulier door de knop  invulformulier te selecteren. Let op de knop invulformulier is alleen zichtbaar op het tabblad "In te vullen" op de wedstrijddag.

4.3 Aanpassen wedstrijdofficials

Bij een wedstrijd moeten op het wedstrijdformulier drie/vier officials worden ingevuld. In de A-categorie worden de scheidsrechters aangesteld door de KNVB. De assistent-scheidsrechters, wedstrijdcoördinator en de assistent-scheidsrechter thuis worden opgegeven door de thuisspelende vereniging. Assistent-scheidsrechter uitteam moet worden opgegeven door de uitspelende vereniging. In onderstaande paragrafen wordt uitgelegd welke acties de vereniging moet uitvoeren.

Het tabblad “Officials” ziet er als volgt uit:

Naam	Relatiecode	Rol
------	-------------	-----



4.3.1 Aanpassen bondscheidsrechter

Het kan gebeuren dat een scheidsrechter op het laatste moment niet bij de wedstrijd aanwezig kan zijn. In dit geval moet een andere scheidsrechter aan de wedstrijd worden gekoppeld. Voer hiervoor de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad “Officials”
2. Selecteer op het tabblad “Bondsofficials” in de lijst met officials de scheidsrechter die niet is komen opdagen.
3. Selecteer vervolgens de knop  . De official is nu verwijderd.
 - a. Wanneer u een fout heeft gemaakt bij het verwijderen kan de official opnieuw worden opgehaald uit de KNVB database. Selecteer hiervoor de knop  .
4. selecteer de knop  . Het volgende scherm wordt getoond:


5. Vervolgens kan er worden gezocht op relatie of op achternaam.
 - a. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.
 - b. Vul anders de achternaam in van de nieuwe scheidsrechter.

Let op! Er wordt hier alleen gezocht op bondsofficials en niet naar clubofficials. Wanneer een clubscheidsrechter moet worden toegekend zie §4.3.2.


6. Na het invullen van bovenstaande gegevens druk op de knop . Wanneer de scheidsrechter is gevonden, worden de details gevuld in het deelscherm Details.
7. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.

4.3.2 Opgeven Clubscheidsrechter

Bij wedstrijden waarbij een clubscheidsrechter aanwezig is, moet hier de clubscheidsrechter worden ingevoerd. Hiervoor moeten de volgende stappen worden uitgevoerd:


1. Selecteer tabblad "Officials"
2. Selecteer de knop  bij Clubscheidsrechters

3. Het volgende scherm wordt getoond:

4. Vervolgens kan er worden gezocht op relatiecode of op achternaam.
 - a. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.
 - b. Vul anders de achternaam in van de clubscheidsrechter
5. Na het invullen van bovenstaande gegevens, druk op de tabtoets. Wanneer de scheidsrechter is gevonden worden de details gevuld in het deelscherm Details.
6. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.

4.3.3 Opgeven assistent-scheidsrechter (uit / thuis)


Wanneer een assistent-scheidsrechter is opgegeven in het bondsteam wordt deze automatisch binnen het tabblad "Officials" opgehaald. Is dit niet het geval of moet een andere assistent-scheidsrechter worden opgegeven, voer dan de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Officials"
2. Selecteer de knop  bij assistent-scheids thuissteam.




3. Het volgende scherm wordt getoond:

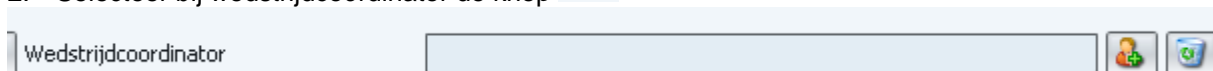


4. Vervolgens kan er worden gezocht op relatiecode of op achternaam.
 - c. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.
 - d. Vul anders de achternaam in van de assistent-scheidsrechter. Let op de gehele achternaam moet worden ingevuld en niet delen van de achternaam
5. Na het invullen van bovenstaande gegevens druk op de tabtoets. Wanneer de scheidsrechter is gevonden worden de details gevuld in het deelscherm Details.
6. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.



4.3.4 Opgeven Wedstrijdcoördinator

De wedstrijdcoördinator wordt door de thuishspelende vereniging toegevoegd. De wedstrijdcoördinator moet zijn van de thuishspelende vereniging. Hiervoor hoeft de scheidsrechter geen actie te ondernemen. De thuishspelende vereniging is verantwoordelijk voor het handmatig toevoegen van de wedstrijdcoördinator. Voer hiervoor de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Officials"
2. Selecteer bij wedstrijdcoördinator de knop 




3. Het volgende scherm wordt getoond:

4. Vervolgens kan er worden gezocht op relatiecode of op achternaam.
 - a. Wanneer de relatiecode bekend is vul deze in.
 - b. Vul anders de achternaam in van de wedstrijdcoördinator.
5. Na het invullen van bovenstaande gegevens druk op de knop . Wanneer de wedstrijdcoördinator is gevonden worden de details gevuld in het deelscherm Details.
6. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.

4.4 Stap 3 → Invoeren wedstrijdverloop (scheidsrechter)

De scheidsrechters is verantwoordelijk voor het opgeven van informatie met betrekking tot het wedstrijdverloop. Hiermee wordt bedoeld de tuchtinformatie, de wissels en het scoreverloop. Deze informatie kan worden ingevoerd bij het tabblad "wedstrijdverloop".

4.4.1 Invoeren gele kaart

1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop".
2. Selecteer de knop  gele kaart toevoegen.
3. Het volgende scherm wordt getoond:

Nieuwe gebeurtenis: Gele kaart

Nieuwe gebeurtenis

Periode: 1e helft Minuut:

-Thuissteam-				-Uitsteam-			
Persoonsc...	Rugnummer	Naam	Speelstatus	Persoonsc...	Rugnummer	Naam	Speelstatus
FKGW69R		Best, Arend de	veld				
CFMC99K		Duijvenboden, ...	veld				
CFWM28G		Goede, Ronald de	veld				
FKGW68Q		Gossen, Mischa	veld				
FMLB464		Krijger, Arie de	veld				
CFMD40B		Kromhout, Chris	veld				
CFMG996		Plug, A.J.	veld				

Tuchtcode

Code	Omschrijving
01	het gooien van een kluit aarde, pol gras of ander voorwerp
02	het wegtrappen/weggooien van de bal, terwijl het spel dood is
02A	het wegtrappen van de bal, terwijl het spel dood is
02B	het weggooien van de bal, terwijl het spel dood is
03	het onvoldoende afstand nemen bij een vrije schop
04	het vertragen/belemmeren van de spelhervatting
04A	het vertragen van een spelhervatting

4. Selecteer nu in de kolom Periode de periode waarin de gele kaart is gegeven.
 - a. Let op de periode is verplicht bij het opgeven van een kaart / wissel!
 - b. Bij een speler die uit het veld wordt gezonden na 2x een gele kaart moet 2 x een gele kaart worden ingevoerd met een code voor de gele kaart. Dus niet 1x geel en 1x rood invoeren.
 - c. Minuut opgeven is niet verplicht. Bij het invoeren van de minuten gaarne de volgende regels hanteren:

1 ^e helft	→ minuut 1 t/m 45
Blessure tijd 1 ^e helft	→ altijd minuut 45
2 ^e helft	→ minuut 46 t/m 90
Blessure tijd 2 ^e helft	→ altijd minuut 90
5. Selecteer nu in het tabblad "Thuissteam" de speler die de gele kaart heeft gekregen.
6. Selecteer vervolgens de Tuchtcode.
7. Sla de wijzigingen op door de knop te selecteren.
8. Herhaal de stappen 2 tot en met 7 wanneer er meerdere spelers een gele kaart hebben ontvangen.

4.4.2 Invoeren rode kaart

1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop".
2. Selecteer de knop rode kaart toevoegen.
3. Het volgende scherm wordt getoond:

Nieuwe gebeurtenis: Rode kaart

Nieuwe gebeurtenis

Periode: Minuut:

Thuissteam				Uitsteam			
Persoonsc...	Rugnummer	Naam	Speelstatus	Persoonsc...	Rugnummer	Naam	Speelstatus
FKGW69R		Best, Arend de	veld				
CFMC99K		Duijvenboden, ...	veld				
CFWM28G		Goede, Ronald de	veld				
FKGW68Q		Gossen, Mischa	veld				
FMLB464		Krijger, Arie de	veld				
CFMD40B		Kromhout, Chris	veld				
CFMG996		Plug, A.J.	veld				


Tuchtcode

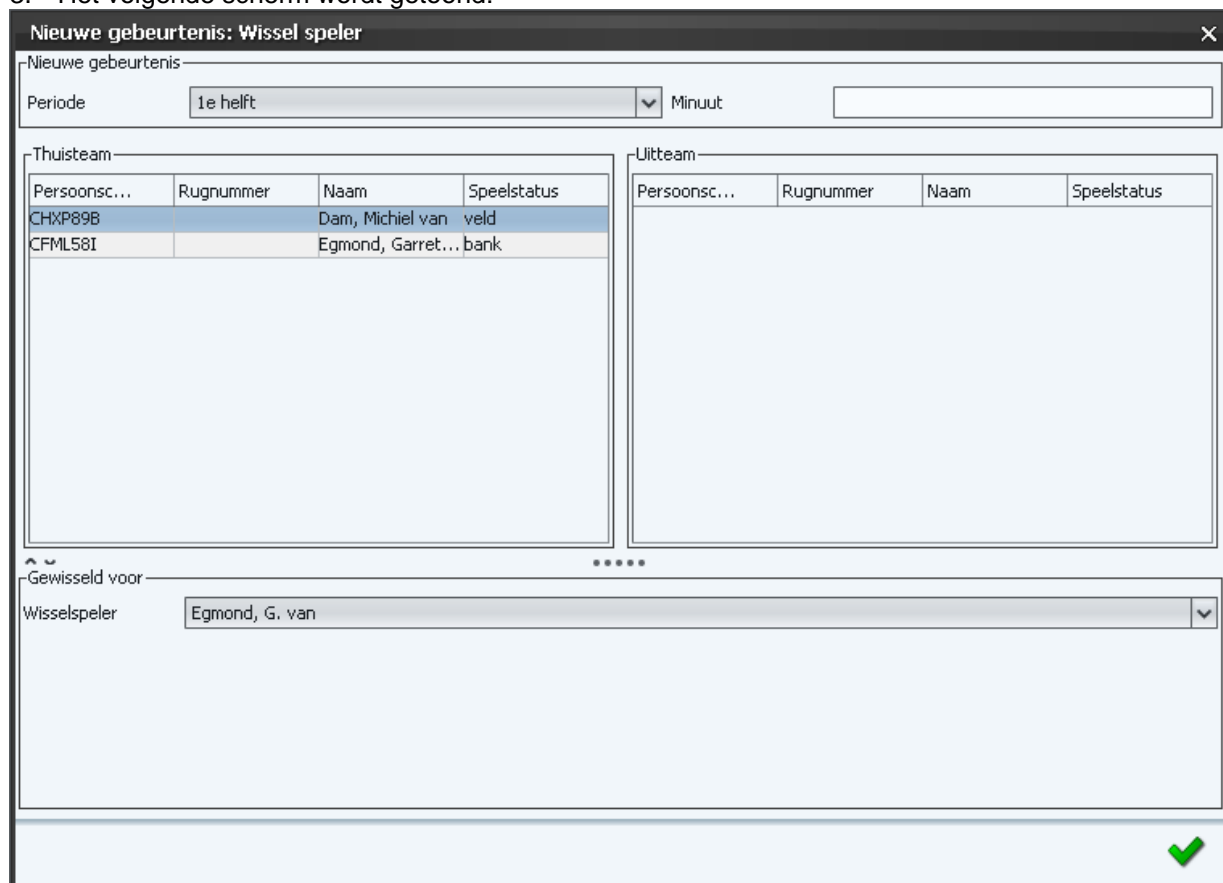
Code	Omschrijving
21A	het bedreigen van een tegenspeler (rood)
21B	het bedreigen van de scheidsrechter
21C	het bedreigen van een assistent-scheidsrechter
21D	het bedreigen van de secretaris
22A	het gebruiken van grove of beledigende taal en/of beledigend gebaar tegenover een tegenspeler
22B	het gebruiken van grove of beledigende taal en/of beledigend gebaar tegenover de scheidsrechter
22C	het gebruiken van grove of beledigende taal en/of beledigend gebaar tegenover een assistent-scheidsrechter

4. Selecteer nu in de kolom Periode de periode waarin de gele kaart is gegeven.
 - a. Let op de periode is verplicht bij het opgeven van een kaart / wissel!
 - b. Minuut opgeven is niet verplicht. Bij het invoeren van de minuten gaarne de volgende regels hanteren:

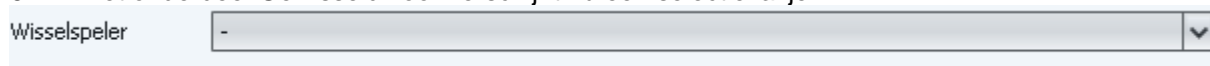
1 ^e helft	→ minuut 1 t/m 45
Blessure tijd 1 ^e helft	→ altijd minuut 45
2 ^e helft	→ minuut 46 t/m 90
Blessure tijd 2 ^e helft	→ altijd minuut 90
5. Selecteer nu in het tabblad "Thuissteam" de speler die de rode kaart heeft gekregen.
6. Selecteer vervolgens de Tuchtcode.
7. Sla de wijzigingen op door de knop te selecteren.
8. Herhaal de stappen 2 tot en met 7 wanneer er meerdere spelers een rode kaart hebben ontvangen.

4.4.3 Invoeren wissel (alleen A-categorie)


1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop".
2. Selecteer de knop  wissel toevoegen.
3. Het volgende scherm wordt getoond:



4. Selecteer eerst de **Periode** waarin de wissel heeft plaatsgevonden.
 - Minuut opgeven is niet verplicht. Bij het invoeren van de minuten gaarne de volgende regels hanteren:
 - 1^e helft → minuut 1 t/m 45
 - Blessure tijd 1^e helft → altijd minuut 45
 - 2^e helft → minuut 46 t/m 90
 - Blessure tijd 2^e helft → altijd minuut 90
5. Selecteer nu in de kolom **Thuissteam** of **Uitteam** de speler die is gewisseld.
6. In het onderdeel **Gewisseld voor** verschijnt nu een selectievakje:




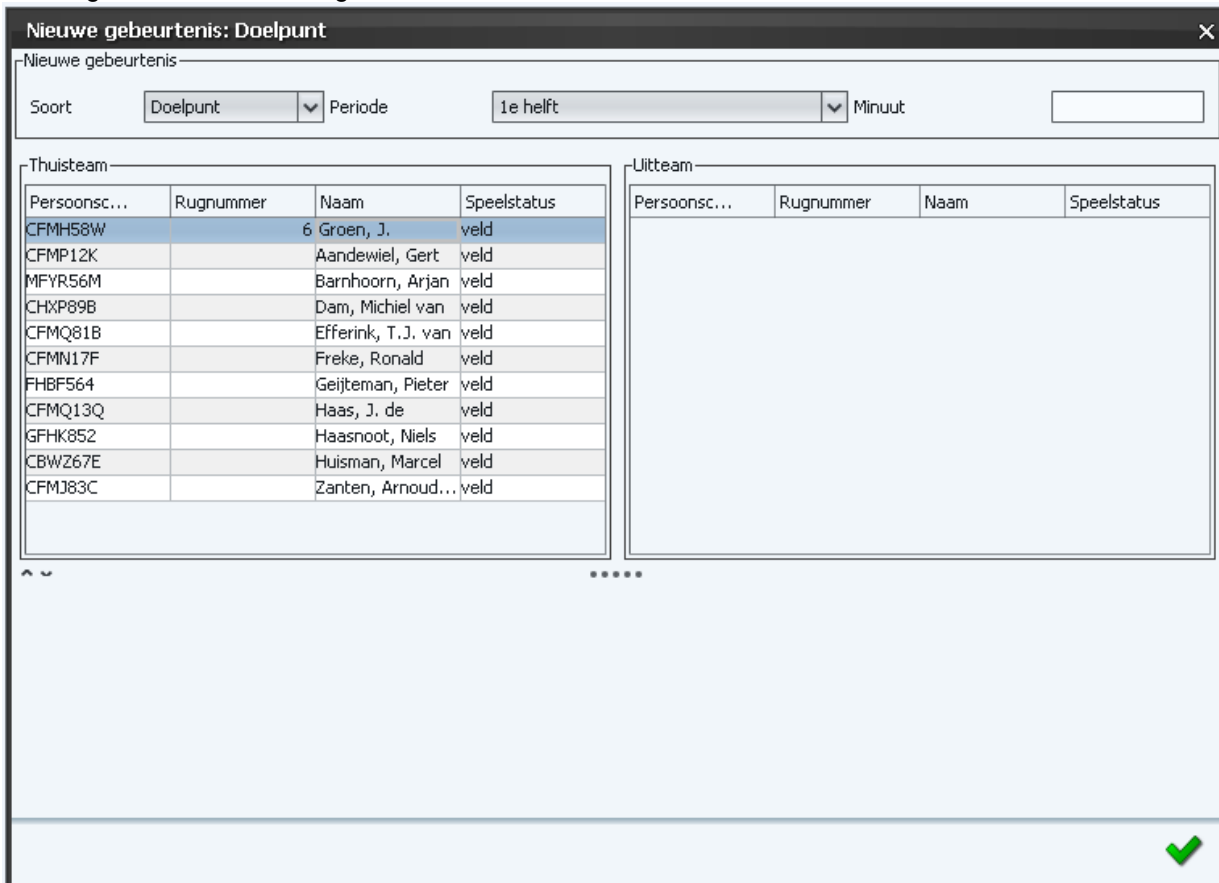
Let op!

- Wanneer er geen wissels beschikbaar zijn, betekent dit dat er in de spelersopgave (tabblad "Thuissteam" / "Uitteam") geen wisselers zijn opgegeven.
 - Bij de B-categorie hoeven geen wissels te worden ingevoerd.
7. Selecteer nu de wisselspeler.
 8. Sla de wissel op door de knop  te selecteren.
 9. Herhaal de stappen 2 tot en met 7 wanneer er meerdere spelers gewisseld zijn.

4.4.4 Invoeren doelpunt

Het invoeren van doelpunten is verplicht voor de wedstrijden in de hoofdklasse, topklasse, eredivisie A en eredivisie B-jeugd. In de overige klassen kan een doelpunt wel worden ingevoerd, maar blijft het invoeren van de uitslag verplicht.

1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop".
2. Selecteer de knop .
3. Het volgende scherm wordt getoond:



Nieuwe gebeurtenis: Doelpunt

Nieuwe gebeurtenis

Soort: Periode: Minuut:

Thuissteam

Persoonsc...	Rugnummer	Naam	Speelstatus
CFMH58W	6	Groen, J.	veld
CFMP12K		Aandewiel, Gert	veld
MFYR56M		Barnhoorn, Arjan	veld
CHXP89B		Dam, Michiel van	veld
CFMQ81B		Efferink, T.J. van	veld
CFMN17F		Freke, Ronald	veld
FHBF564		Geijteman, Pieter	veld
CFMQ13Q		Haas, J. de	veld
GFHK852		Haasnoot, Niels	veld
CBWZ67E		Huisman, Marcel	veld
CFMJ83C		Zanten, Arnoud...	veld

Uitsteam

Persoonsc...	Rugnummer	Naam	Speelstatus
--------------	-----------	------	-------------


^ ~ ✓

4. Standaard staat een normaal doelpunt geselecteerd.
 - Bij een eigen doelpunt selecteer bij Soort "Eigen Doelpunt"
5. Selecteer eerst de Periode waarin het doelpunt heeft plaatsgevonden.
 - Geef eventueel de minuut op waarin het doelpunt heeft plaatsgevonden.
6. Selecteer nu in de kolom Thuissteam of Uitsteam de speler die heeft gescoord.
7. Sla het doelpunt op door de knop  te selecteren.
8. Herhaal de stappen 4 tot en met 7 wanneer er meerdere doelpunten zijn gevallen.
 - **Let op!** Bij de topklasse, hoofdklasse, Eredivisie A jeugd en eredivisie B jeugd wordt de score op het DWF bepaald door de ingegeven doelpunten. De stand kan niet worden aangepast en komt alleen tot stand door het invoeren van de doelpunten.

4.4.5 Ongedaan maken Gele kaart / Rode kaart / Wissel / Doelpunt

Wanneer een fout is gemaakt bij het opgeven van een gele kaart, rode kaart, doelpunt of wissel kan dit ongedaan worden gemaakt. Voer hiervoor de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop"

2. Selecteer de foutieve gele kaart, rode kaart, wissel of doelpunt
3. Selecteer nu de knop  gebeurtenis verwijderen

4.5 Vastleggen wedstrijd

Nadat de wedstrijd gespeeld is, moet de scheidsrechter eerst de gele kaarten, rode kaartenwissels en eventueel de doelpunten doorvoeren. Vervolgens moeten de volgende acties worden doorgevoerd:

- Invoeren uitslag en status wedstrijd → de scheidsrechter voert dit in.
 - Bij de Hoofdklasse, Topklasse, Eredivisie A Jeugd en Eredivisie B Jeugd wordt de stand bepaald op basis van de ingaven van de doelpunten.
- Akkoord geven wedstrijdformulier → dit moet worden gedaan door het thuisteam, uitteam en de scheidsrechter.
- Vastleggen wedstrijd → de scheidsrechter voert dit in.

Op het tabblad “Vastleggen” moeten bovenstaande stappen worden uitgevoerd. Voorbeeld vastleggen scherm.

4.5.1 Vastleggen uitslag

Om de uitslag vast te leggen voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad “Vastleggen”.
2. Vul bij onderdeel Scoreverloop de uitslag in:

Scoreverloop

	Thuis	Uit
Doelpunten	1	1
Strafschoppen		

Let op!

- 1) Strafschoppen zijn niet van toepassing bij competitiewedstrijden.
- 2) Bij de topklasse en hoofdklasse wordt de score bepaald door de ingegeven doelpunten. De stand kan niet worden aangepast en komt alleen tot stand door het invoeren van de doelpunten.

4.5.2 Vastleggen wedstrijdstatus

In de meeste gevallen worden de wedstrijden uitgespeeld. Om dit vast te leggen: voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Vul bij onderdeel Wedstrijdstatus de status "Uitgespeeld" in.

The screenshot shows a form titled 'Wedstrijdstatus' with three main sections:

- Status:** A dropdown menu with 'Uitgespeeld' selected.
- Periode:** A dropdown menu with '-' selected, followed by a 'Stakingsminuut' label and an empty input field.
- Omschrijving:** A dropdown menu with '-' selected.

Zie §4.5.8 voor het verzenden van het DWF naar de KNVB.

4.5.3 Vastleggen afgelasting

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Vul bij onderdeel Wedstrijdstatus de status Gestaakt of veld afgekeurd.

The screenshot shows a form titled 'Wedstrijdstatus' with three main sections:

- Status:** A dropdown menu with 'Gestaakt of veld afgekeurd' selected.
- Periode:** A dropdown menu with '-' selected, followed by a 'Stakingsminuut' label and an empty input field.
- Omschrijving:** A dropdown menu with 'Afgelast door vereniging' selected.

3. Vul bij onderdeel omschrijving de reden in waarom de wedstrijd niet heeft kunnen plaatsvinden

Let op! Bij het hanteren van een stakingsminuut gaarne de volgende minutennotering hanteren.

- | | |
|------------------------------------|--------------------|
| 1 ^e helft | → minuut 1 t/m 45 |
| Blessure tijd 1 ^e helft | → altijd minuut 45 |
| 2 ^e helft | → minuut 46 t/m 90 |
| Blessure tijd 2 ^e helft | → altijd minuut 90 |

Zie §4.5.8 voor het verzenden van het DWF naar de KNVB.

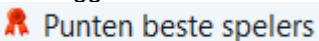
4.5.4 Punten beste speler

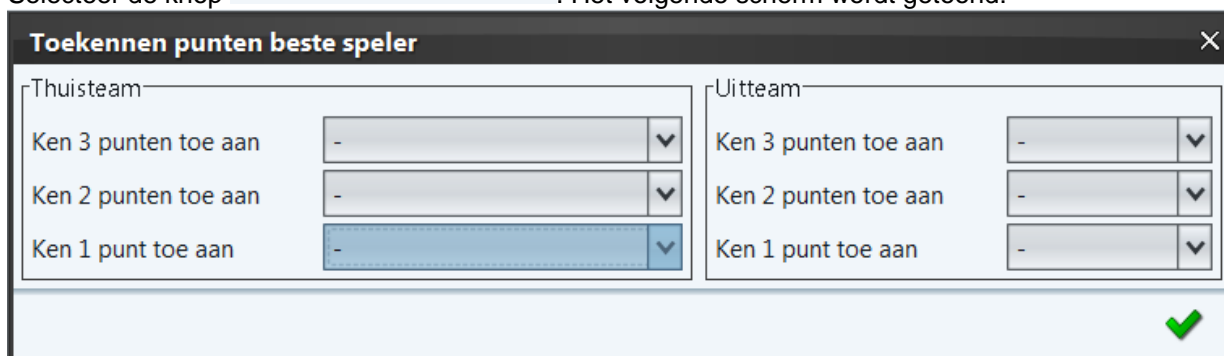
Let op! Het doorgeven van de beste speler is alleen van toepassing op teams die uitkomen in de Nike A-junioren eredivisie en B-junioren eredivisie. Hier wordt door de tegenstander beoordeeld wie de beste drie spelers zijn bij de tegenstander. Bij wedstrijden die uitkomen in andere klassen wordt deze functionaliteit niet getoond.


De puntentelling is als volgt:

- De beste speler 3 punten
- Op één na beste speler 2 punten
- En de op twee na beste speler 1 punt

Voer de volgende stappen uit voor het doorgeven van de beste spelers:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Selecteer de knop . Het volgende scherm wordt getoond:





3. Vul de verschillende spelers in. Voor de naam van de speler wordt ook het rugnummer getoond. Sla dit op door de knop te selecteren .
4. Zie §4.5.8 voor het verzenden van het DWF naar de KNVB.


4.5.5 Akkoord geven thuissteam

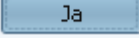
Drie partijen moeten een akkoord geven op het wedstrijdformulier. Het thuissteam, uitteam en de scheidsrechter. Om als thuissteam akkoord te geven voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Selecteer bij onderdeel autorisatie het vinkje achter "Thuissteam akkoord".



3. Sla dit op door de knop  te selecteren
4. De volgende vraag wordt nu gesteld:



5. Selecteer de knop  om dit definitief te maken.

4.5.6 Akkoord geven uitteam

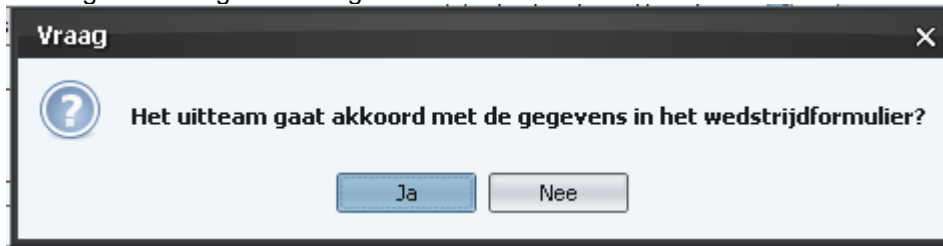
Drie partijen moeten een akkoord geven op het wedstrijdformulier. Het thuissteam, uitteam en de scheidsrechter. Om als uitteam akkoord te geven voer de volgende stappen uit:


1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Selecteer bij onderdeel autorisatie het vinkje achter "Uitteam akkoord".



3. Sla dit op door de knop  te selecteren.

4. De volgende vraag wordt nu gesteld:




5. Selecteer de knop  om dit definitief te maken.


4.5.7 Akkoord geven bondsscheidsrechter

De scheidsrechter geeft als laatste akkoord bij een wedstrijd. Hij doet dit nadat zowel het uit- als thuishet team akkoord is gegaan. De bondsscheidsrechter moet het formulier "ondertekenen" met het wachtwoord die hij ook gebruikt bij het Official Aanstellingen Overzicht (OAO). Om akkoord te geven voert de bondsscheidsrechter de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Vul bij onderdeel "Wachtwoord" het wachtwoord in. Zonder wachtwoord kan de bondsscheidsrechter geen akkoord geven.
3. Selecteer bij onderdeel "Scheidsrechter akkoord" het vinkje.

4. Sla dit op door de knop  te selecteren
5. De volgende vraag wordt nu gesteld:



6. Selecteer de knop  om dit definitief te maken.

4.5.8 Versturen formulier naar de KNVB

Het formulier kan pas worden verzonden op het moment dat er:

- Minimaal 7 en maximaal 11 basisspelers aanwezig zijn bij het thuishet team.
- Minimaal 7 en maximaal 11 basisspelers aanwezig zijn bij het uitteam.
- 1 wedstrijdcoördinator aanwezig is.
- 1 assistent-scheidsrechter thuishet team aanwezig is.
- 1 assistent-scheidsrechter uitteam aanwezig is.
- Een status is ingevuld (uitgespeeld of "Gestaakt of veld afgekeurd").
 - a. Wanneer status gelijk is aan "Uitgespeeld" moet er een uitslag (doelpunten) zijn ingevuld.
 - b. Wanneer status gelijk is aan "Gestaakt of veld afgekeurd" moet in ieder geval een reden(omschrijving) zijn ingevuld.

Als bovenstaande zaken correct zijn kan het formulier worden verstuurd. Maak het

wedstrijdformulier definitief door de knop  te selecteren.

1. Het volgende scherm wordt nu getoond:

Controle ✕

Vastleggen

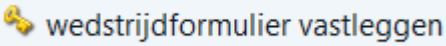
	Thuis	Uit
Aantal waarschuwingen:	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>
Aantal uit het veld gezonden:	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
Aantal wissels:	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>
Status:	<input type="text" value="Uitgespeeld"/>	
Eindstand:	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="1"/>
Thuis team akkoord?	✓	
Uit team akkoord?	✓	
Scheidsrechter akkoord?	✓	

Bovenstaand scherm is ter controle voor de scheidsrechter / verenigingen voordat het DWF wordt verzonden naar de KNVB.

2. Selecteer de knop om het wedstrijdformulier definitief te maken.

4.5.9 Doorgeven afgelasting

Bij een afgelasting kan dit op de wedstrijddag worden doorgegeven via het DWF. Een afgelasting en een staking worden verschillend afgehandeld via het DWF. Bij een afgelasting wordt geen spelersopgave / wedstrijdverloop ingevoerd en daarnaast hoeven hiervoor geen akkoorden vooraf / na de wedstrijd te worden ingevoerd door de Scheidsrechter / Aanvoerder uitteam en aanvoerder thuishteam. Bij een afgelasting voer de volgende stappen uit:

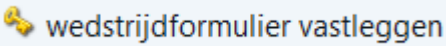
1. Selecteer het tabblad "Vastleggen"
 2. Vul bij het onderdeel Wedstrijdstatus de status "Gestaakt of veld afgekeurd"
 3. Geef bij het veld "Omschrijving" de reden op voor de afgelasting. Bij een afgelasting kunnen de volgende omschrijvingen worden geselecteerd:
 - Afgelast door vereniging
 - Niet opkomen bezoekend elftal/team
 - Geen spelersspas(sen) BEIDE teams
 - Geen spelersspas(sen) thuishteam
 - Geen spelersspas(sen) uitteam
 - Geen vervangende scheidsrechter
 - Niet opkomen BEIDE elftallen/teams
 - Scheidsrechter niet opgekomen
 - Terrein afgekeurd door scheidsrechter
 - Niet opkomen thuiselftal/team
 4. Wanneer één van bovenstaande omschrijvingen worden geselecteerd hoeft er geen Toelichting te worden ingevoerd.
5. Selecteer vervolgens de knop 

4.5.10 Invullen wedstrijd na een staking

Groot verschil tussen een gestaakte wedstrijd en een afgelasting is het feit dat een bij een staking de wedstrijd is begonnen en bij een afgelasting de wedstrijd nog niet is begonnen. Voer bij een staking de volgende stappen uit:

1. Selecteer het tabblad "Wedstrijdverloop". Vul hierbij de gele kaarten, rode kaarten, wissels en doelpunten in die tijdens de wedstrijd plaatsvinden (zie §4.4).
2. Selecteer hierna het tabblad "Vastleggen"
3. Vul bij het onderdeel Wedstrijdstatus de status "Gestaakt of veld afgekeurd"
4. Geef bij het veld "Omschrijving" de reden op voor de staking. Bij een kunnen de volgende omschrijvingen worden geselecteerd:
 - Gest. onv. spelers uitelftal / team
 - Gest. onv. spelers thuiselftal / team
 - Gestaakt wegens ongeval
 - Gestaakt wegens wanordelijkheden
 - Gestaakt wegens weersomstandigheden
5. Voer vervolgens de toelichting in:

Toelichting

6. Selecteer vervolgens de knop 
 - a. Let op bij een staking wordt wel gecontroleerd op een aantal zaken (aantal basisspelers, aantal spelers op formulier, aanwezigheid wedstrijdcoördinator, aanwezigheid assistent-scheidsrechter uit en thuis). Deze moet dus in orde zijn anders kan het formulier niet worden verzonden.

4.5.11 Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (in zijn geheel opnieuw spelen)

Wanneer een wedstrijd is gestaakt en in zijn geheel moet worden overgespeeld hoeft op het DWF geen informatie te worden overgenomen uit de eerste wedstrijd (de wedstrijd die is gestaakt). Vul voor deze wedstrijd het DWF in zoals dit bij een normale wedstrijd moet worden ingevoerd. De kaarten, wissels en doelpuntenmakers uit de eerste wedstrijd hoeven niet te worden ingevoerd.

4.5.12 Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (gedeeltelijk opnieuw spelen)

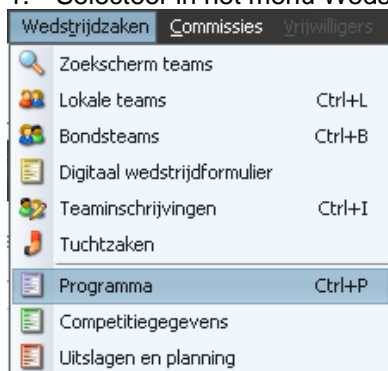
Wanneer een wedstrijd is gestaakt en gedeeltelijk moet worden overgespeeld hoeft op het DWF geen informatie te worden overgenomen uit het eerste gedeelte van de niet uitgespeelde wedstrijd met betrekking tot Tucht (gele kaarten / rode kaarten).

In de topklasse, hoofdklasse, Eredivisie A jeugd, Eredivisie B jeugd moeten wel de doelpuntenmakers worden ingevoerd uit de gestaakte wedstrijd. Dit omdat de stand wordt opgebouwd op basis van de ingevulde doelpunten.

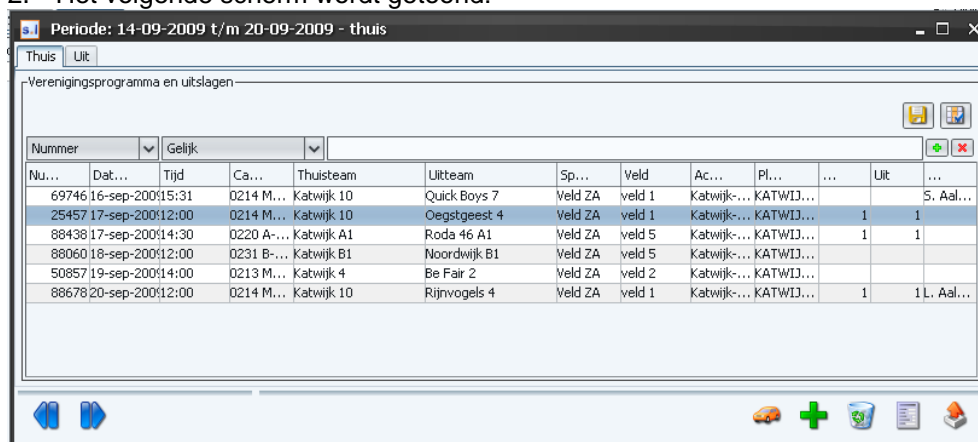
4.6 Opzoeken wedstrijdformulier (na invullen)

Nadat het wedstrijdformulier is opgestuurd kan het wedstrijdformulier worden geopend in KNVB Club Applicatie. Voer hiervoor de volgende stappen uit:


1. Selecteer in het menu Wedstrijdzaken de knop Programma





2. Het volgende scherm wordt getoond:



Nu...	Dat...	Tijd	Ca...	Thuisteam	Uitteam	Sp...	Veld	Ac...	Pl...	...	Uit	...
69746	16-sep-2009	15:31	0214 M...	Katwijk 10	Quick Boys 7	Veld ZA	veld 1	Katwijk-...	KATWIJ...			S. Aal...
25457	17-sep-2009	12:00	0214 M...	Katwijk 10	Oegstegeest 4	Veld ZA	veld 1	Katwijk-...	KATWIJ...	1	1	
88438	17-sep-2009	14:30	0220 A...	Katwijk A1	Roda 46 A1	Veld ZA	veld 5	Katwijk-...	KATWIJ...	1	1	
88060	18-sep-2009	12:00	0231 B...	Katwijk B1	Noordwijk B1	Veld ZA	veld 5	Katwijk-...	KATWIJ...			
50857	19-sep-2009	14:00	0213 M...	Katwijk 4	Be Fair 2	Veld ZA	veld 2	Katwijk-...	KATWIJ...			
88678	20-sep-2009	12:00	0214 M...	Katwijk 10	Rijnvogels 4	Veld ZA	veld 1	Katwijk-...	KATWIJ...	1	1	L. Aal...

3. Selecteer de gewenste wedstrijd en selecteer nu de knop .

- a. Met de knoppen   bladert u een week vooruit / achteruit binnen het wedstrijdprogramma van uw vereniging.

4. Op het volgende scherm wordt nu de informatie getoond die is ingevuld op het DWF:

Wedstrijdsamenvatting

Wedstrijdgegevens

Nr 25457, 17-09-2009 om 12:00, Katwijk 10 - Oegstgeest 4 (Veld ZA - Senioren, poule A)

Officials

Naam	Relatiecode	Rol

Thuissteam

Naam	Relatiecode	Geslacht	Basis	Aanvoerder	Rol
Vromhout, Chris [28]	CFM40B	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Gossen, Mescha [29]	FKGW69Q	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Best, Arend de [30]	FKGW69R	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Gugten, Martin van der [29]	CFM88B	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Duisenboden, P.A. van [20]	CFM29K	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Flug, A.J. [28]	CFM296	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Kruger, Arie de [29]	FMB464	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Goede, Ronald de [28]	CFW28G	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Plas, Ronald van der [31]	CFM30J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Rijs, W. van [28]	CFM304	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Brunink, Cees [42]	ORL70F	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trainer/Coach

Uitsteam

Naam	Relatiecode	Geslacht	Basis	Aanvoerder	Rol
Aarle, Jelle van [19]	FGY113	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Aarle, Sander van [21]	FQD73T	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Adriaanse, Miguel [38]	FMG237J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Adriaanse, Remy [37]	MLW260J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Alders, Maarten [30]	CFQ23Q	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Baan, Evert van der [25]	BCSY06G	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Beek, Roy van [31]	LWFC76S	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Behemehr, Arshan [38]	CFP32H	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Berfeliene, Mohammed [31]	CFV363	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Bent, Pieter van der [29]	CFP28E	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Berzen, Rick van [24]	CFQ14Y	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Bergers, Frank [22]	CF880L	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Eersenbruggen, Paul [20]	FHCD653	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler

Wissels

Naam	Relatiecode	Team	Periode
Bent, Pieter van der uit, Bergers, F.A. in	CFP28E	Oegstgeest 4	1e helft

Waarschuwingen / UR het veld gezonden

Naam	Relatiecode	Team	Type gebeurtenis	Tuchtcode	Periode
Flug, A.J.	CFM296	Katwijk 88GZ52H-1-10	Gele kaart	AM-01	Voor de wedstrijd
Vromhout, Chris	CFM40B	Katwijk 88GZ52H-1-10	Gele kaart	AM-02B	1e helft
Best, Arend de	FKGW69R	Katwijk 88GZ52H-1-10	Rode kaart	AM-21A	1e helft

Scoreverloop

Thuis	Uit
Doelpunten	1
Strafschoppen	

Wedstrijdstatus

Status:

Periode? Mnuut

Omschrijving

Authorisatie

Thuissteam akkoord?

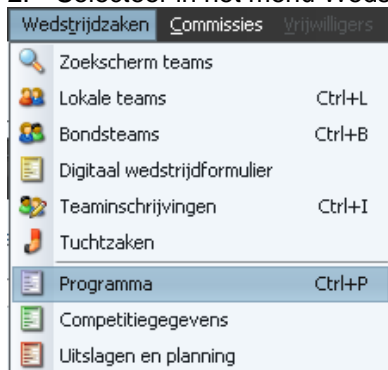
Uitsteam akkoord?

Scheidsrechter akkoord?

4.6.1 Printen wedstrijdformulier (na invullen en versturen)

Alle wedstrijdformulieren worden opgeslagen in het systeem en kunnen dus te allen tijde worden opgevraagd. Het printen ervan kan zowel tijdens het invullen van het formulier (zie §4.2.8) als achteraf. Om na het versturen van het DWF het wedstrijdformulier te printen voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Selecteer in het menu Wedstrijdzaken de knop Programma.







3. Het volgende scherm wordt getoond:

Periode: 14-09-2009 t/m 20-09-2009 - thuis

Thuis Uit

Verenigingsprogramma en uitslagen

Nummer	Dat...	Tijd	Ca...	Thuissteam	Uitteam	Sp...	Veld	Ac...	Pl...	...	Uit	...
69746	16-sep-2009	15:31	0214 M...	Katwijk 10	Quick Boys 7	Veld ZA	veld 1	Katwijk...	KATWIJ...			S. Aal...
25457	17-sep-2009	12:00	0214 M...	Katwijk 10	Oegstgeest 4	Veld ZA	veld 1	Katwijk...	KATWIJ...	1	1	
88438	17-sep-2009	14:30	0220 A...	Katwijk A1	Roda 46 A1	Veld ZA	veld 5	Katwijk...	KATWIJ...	1	1	
88060	18-sep-2009	12:00	0231 B...	Katwijk B1	Noordwijk B1	Veld ZA	veld 5	Katwijk...	KATWIJ...			
50857	19-sep-2009	14:00	0213 M...	Katwijk 4	Be Fair 2	Veld ZA	veld 2	Katwijk...	KATWIJ...			
88678	20-sep-2009	12:00	0214 M...	Katwijk 10	Rijnvogels 4	Veld ZA	veld 1	Katwijk...	KATWIJ...	1	1	L. Aal...

4. Selecteer de gewenste wedstrijd en vervolgens de knop .
 - a. Met de knoppen   bladert u een week vooruit / achteruit binnen het wedstrijdprogramma van uw vereniging.
5. Op het volgende scherm selecteer de knop  **wedstrijdformulier afdrukken** om het wedstrijdformulier af te drukken. Het rapport wordt nu in PDF formaat getoond. Vervolgens kan het rapport worden geprint in Adobe Reader.