

Instructies Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF)

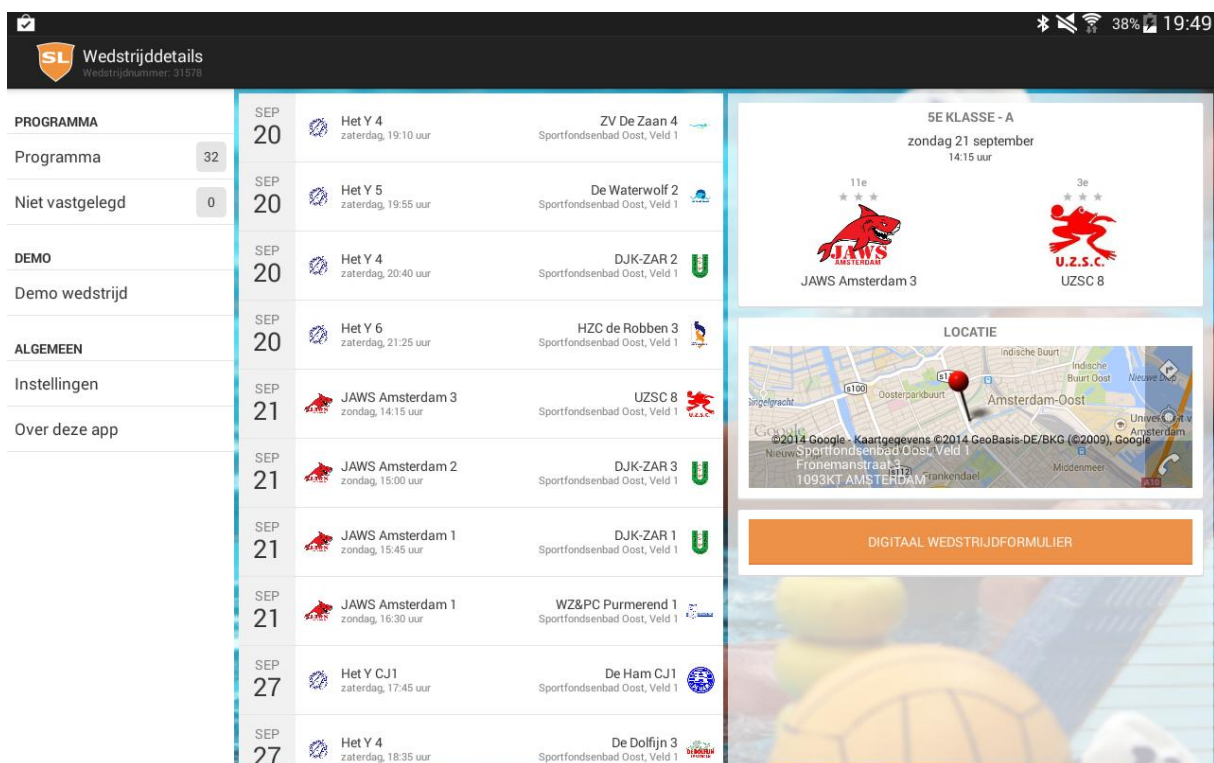
Vanaf seizoen 2014-2015 is het afgelopen met het papieren wedstrijdformulier. We gaan over op het Digitale Wedstrijd Formulier (DWF). Dit betekent dat we met een tablet gaan werken. Hieronder vinden jullie de instructies betreffende het DWF.

Vooraf

De waterpolocommissaris zorgt ervoor dat de tablet verbonden is met internet en dat deze is opgeborgen in een waterdichte hoes. Mocht dit niet het geval zijn, spreek de waterpolocommissaris aan. De tablet is verder uitgerust met een styles pen, nekband en standaard. Je mag zelf bepalen wat je wel en niet prettig vindt om te gebruiken. Let er wel op dat je HEEL voorzichtig bent met de tablet. We hebben deze van de KNZB gekregen en zullen er heel zuinig op moeten zijn.

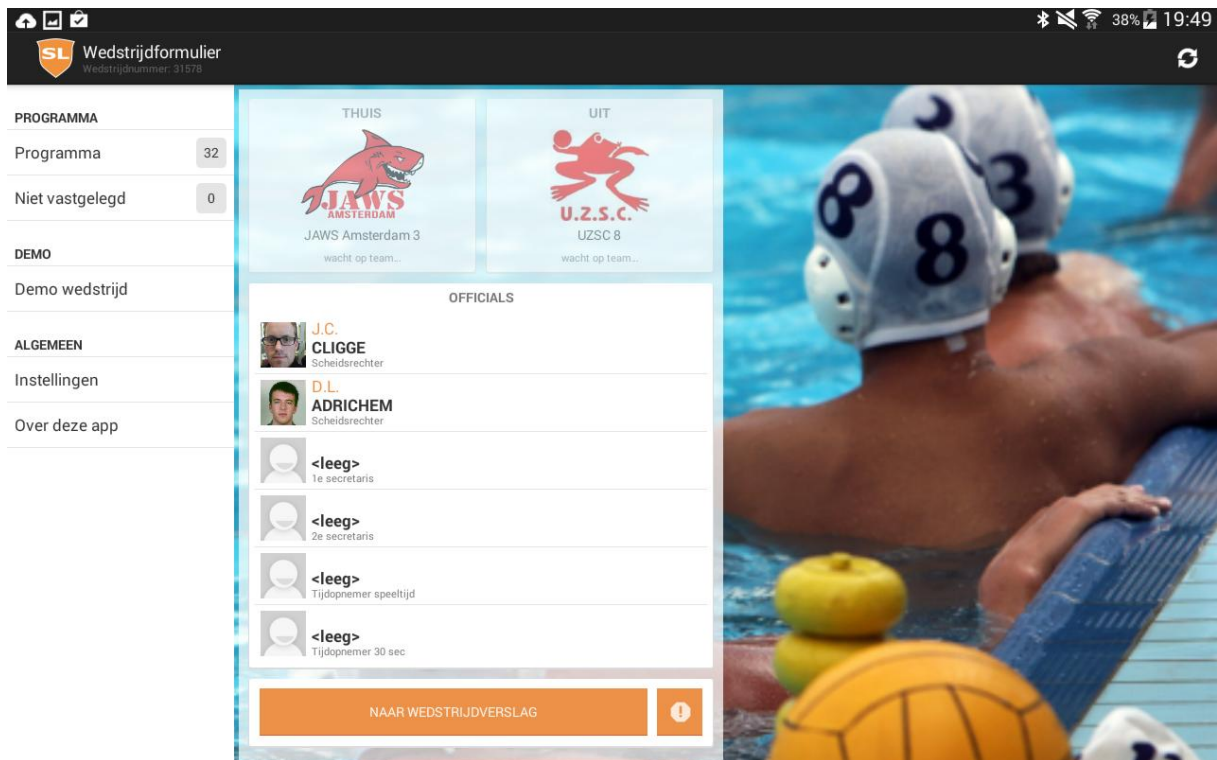
Als W'er dien je voorafgaand aan de wedstrijd de volgende stappen te nemen:

1. Start de Sportlinked app op de tablet
2. Kies programma. Je ziet alle wedstrijden die in Sportfondsenbad Oost gespeeld worden in de komende weken.
3. Kies de wedstrijd die je moet W'en. Als het goed is, zie je dan ongeveer hetzelfde als in figuur 1.



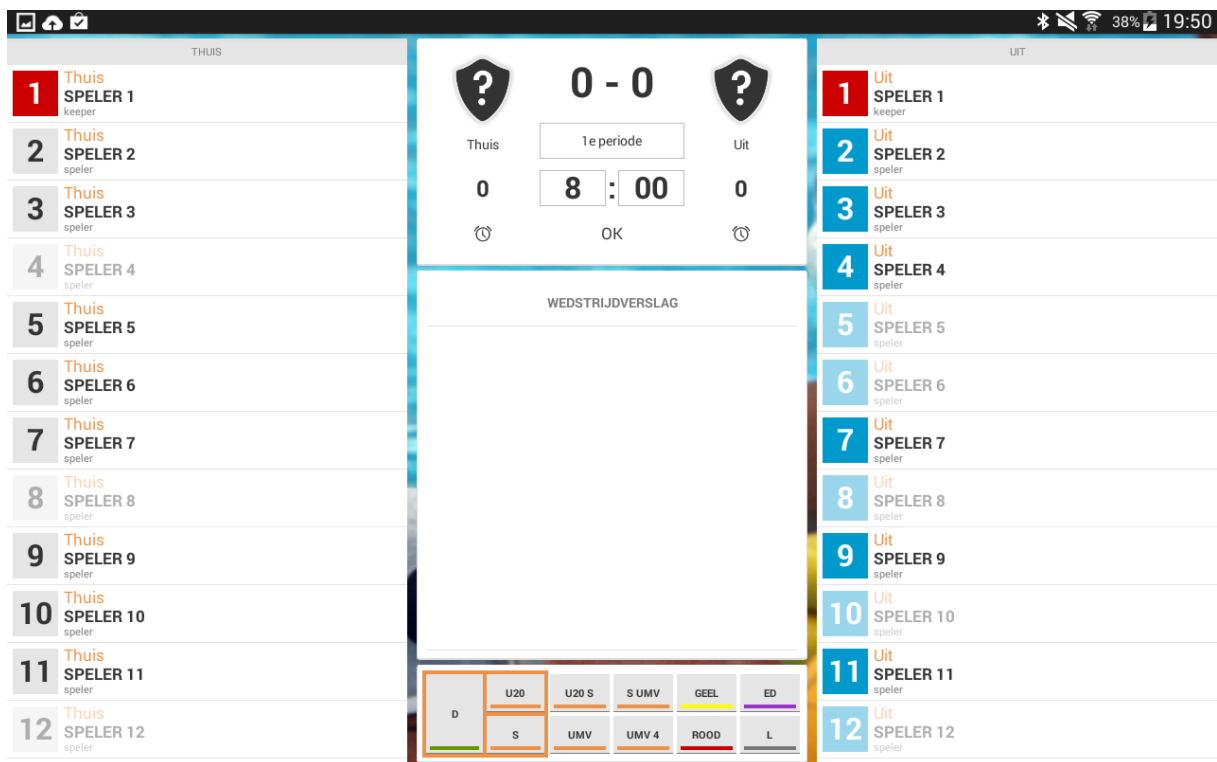
Figuur 1 - Startscreen

4. Klik vervolgens op [Digitaal Wedstrijdformulier]. Je gaat nu naar het digitale wedstrijdformulier. Controleer, voordat je verder gaat, nogmaals of je de juiste wedstrijd hebt geselecteerd.



Figuur 2 - Beginscherm DWF

5. Het scherm dat nu verschijnt, ziet eruit als dat in figuur 2. De scheidsrechters zijn al toegevoegd aan het DWF. Dit hoef je dus niet meer te doen. De W-officials zijn, als het goed is, ook al ingevoerd door de Waterpolocommissaris.
Mocht dit niet het geval zijn, kun je dit zeer eenvoudig zelf doen. Dit kun je doen, door een functie aan te klikken (bijvoorbeeld 1^e secretaris). Daarna kun je de betreffende W-official opzoeken middels de zoekfunctie. Om een W-official toe te voegen, klik je hem aan en klik je op OK. Als het goed is, verschijnt de naam van de W-official op de plaats waar eerst <leeg> stond. Zo voeg je alle W-officials toe.
6. Als het goed is zullen de aanvoerders hun teamopgave doorgeven via de app. Deze teamopgave wordt dan geladen op de tablet. Dit kun je zien aan de teamlogo's bovenin het scherm in figuur 2. Nu staat er [Wacht op team..], zodra de teams geladen zijn, verdwijnt dit en lichten de logo's op. Dit kun je nogmaals controleren door de teams aan te klikken. Je ziet dan rechts in het scherm de spelers verschijnen. Zodra er capnummers bij staan en er een aanvoerder is geselecteerd, is het team geladen.
Als een team nog niet geladen is, zorg er dan voor dat de aanvoerder van het betreffende team deze gegevens invoert in de tablet. Hij/zij kan dit namelijk een halfuur voorafgaand aan de wedstrijd niet meer in de app doen.
De scheidsrechter zullen de teamopgave willen controleren aan de hand van de tablet. Overhandig dus de tablet aan hen. Zij zullen vervolgens de teamopgave goedkeuren. Mochten ze dit vergeten zijn, kun je dit ook zelf doen.
Als 1^e secretaris ben je er verantwoordelijk voor dat de W-officials correct zijn ingevoerd in het DWF en dat de teams geladen zijn, voordat je naar het wedstrijdverslag gaat.
7. Om naar het wedstrijdverslag te gaan, klik je op [naar wedstrijdverslag].
8. Het scherm wat dan verschijnt zie je in figuur 3.



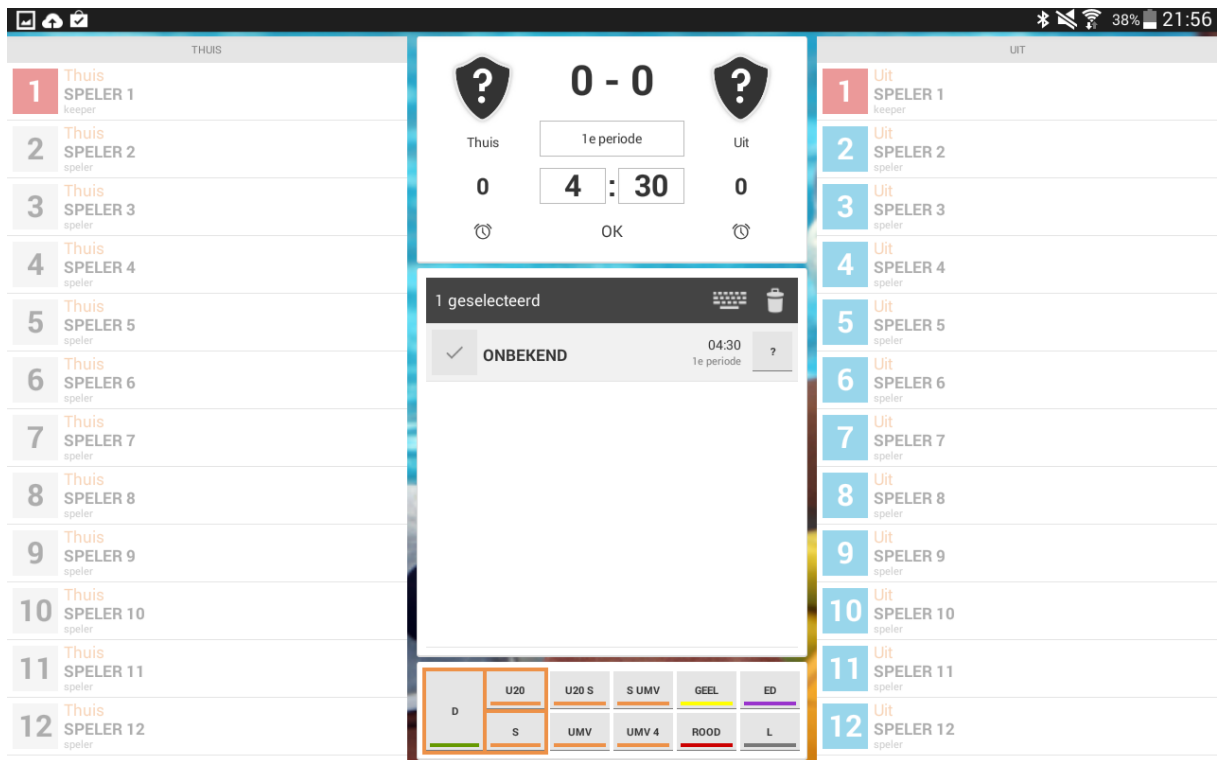
Figuur 3 - Wedstrijdverslag

9. Het scherm dat je in figuur 3 zit is van een demowedstrijd. Zodra je de juiste wedstrijd hebt geselecteerd, zul je in dit scherm ook de juiste teams en teamopgaven zien. Tevens zal de periodetijd op 5:00 minuten staan. Je hoeft nu niks te doen, totdat de wedstrijd begint.

Tijdens de wedstrijd

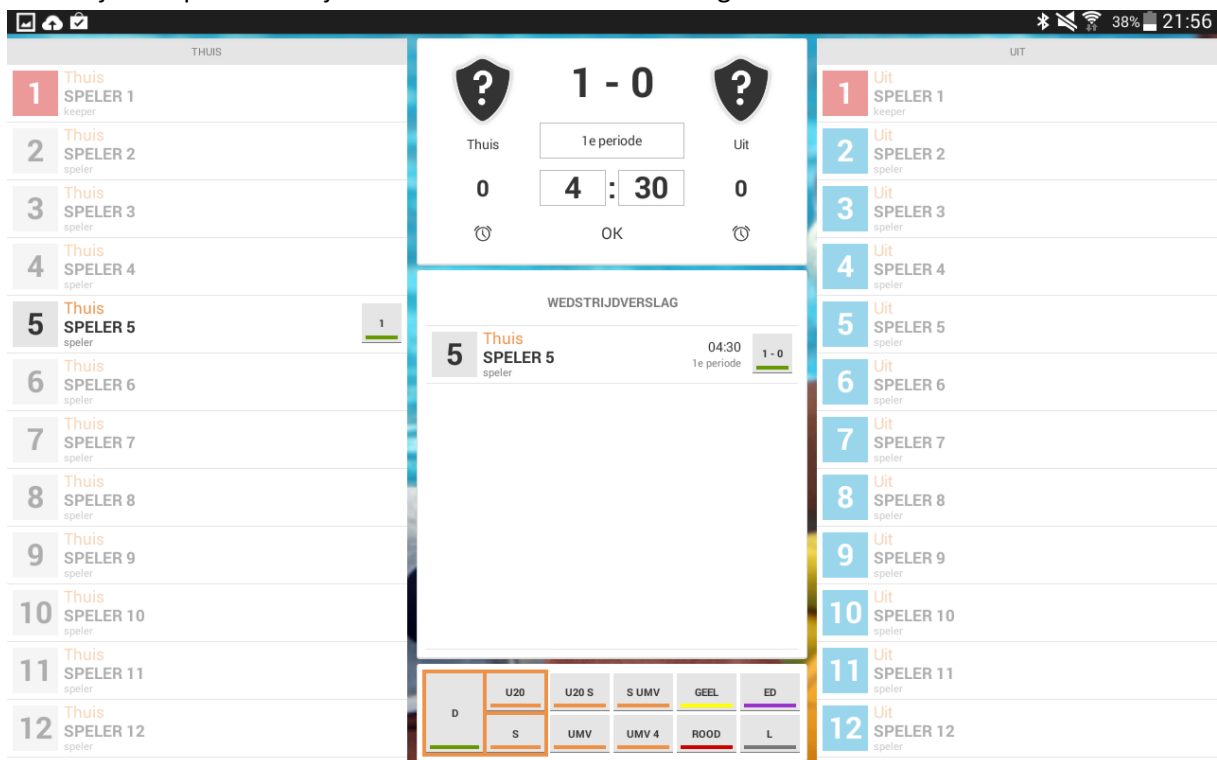
Tijdens de wedstrijd doe je in principe hetzelfde als met het papieren wedstrijdformulier. Je doet namelijk verslag van de wedstrijd. Je begint met het aanvinken van de spelers die in het water liggen. Dit doe je door op de naam van een bepaalde speler te klikken. De naam van de speler wordt nu dikgedrukt (zie het verschil tussen speler 3 en speler 4 links in figuur 3). Zodra er gewisseld wordt, klik je ook de wisselspeler aan. Zo hou je bij welke spelers er gespeeld hebben. Je noteert tevens de tijd, de speler en de actie van elke gebeurtenis. Dit gaat als volgt:

1. Je kiest bovenin het scherm de juiste periode.
2. Vervolgens typ je de juiste tijd in en klik je op [OK].
3. Er wordt dan een evenement aangemaakt in het middelste scherm onder wedstrijdverslag. Zie figuur 4.



Figuur 4 - Wedstrijdverslag met evenement. Als je dit scherm ziet is het evenement geselecteerd en kun je aangeven om welke speler en welke actie het ging.

- Als je het evenement hebt aangemaakt dien je de juiste speler en de juiste acties te selecteren. Zorg ervoor dat je het juiste evenement hebt geselecteerd en klik dan op betreffende speler en de betreffende actie. Controleer of bij het evenement inderdaad de juiste speler en de juiste actie komen te staan. Zie figuur 5.

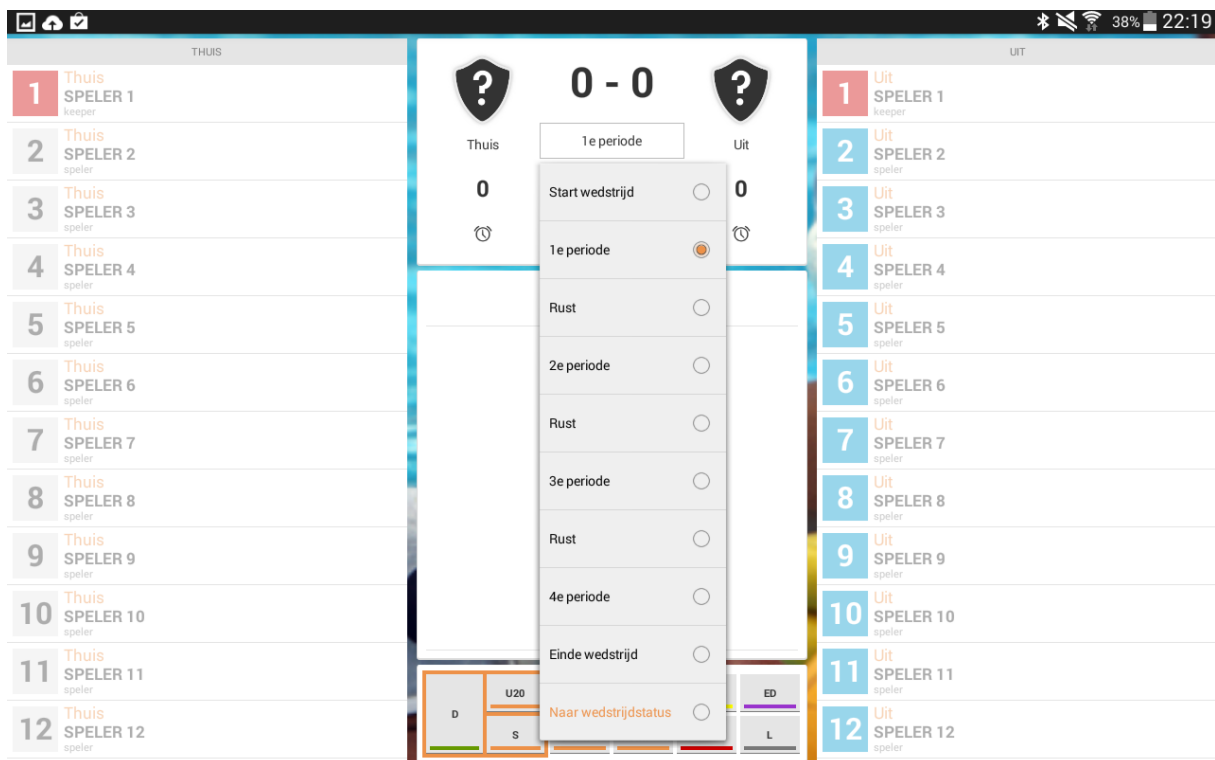


Figuur 5 - Wedstrijdverslag met volledig ingevuld evenement. Controleer altijd of je juiste speler en actie hebt geselecteerd.

5. Mocht je een fout hebben gemaakt, kun je het evenement heel makkelijk verwijderen.
Selecteer het evenement en klik op de prullenbak.
6. Zo vul je alle evenementen in.

Na afloop

Zodra de wedstrijd is afgelopen controleer je het DWF. Tevens laat je de scheidsrechter(s) en aanvoerders het formulier controleren. Als het hele formulier gecontroleerd is en je goedkeuring hebt van de scheidsrechter, klik je op het vakje waar in figuur 3 t/m 5 [1^e periode] staat. Als het goed is, verschijnt hetzelfde scherm als in figuur 6 in beeld. Om het wedstrijdverslag af te sluiten, klik je op [Naar wedstrijdstatus]. Zodra dit gebeurd is, kan je DWF afsluiten. Controleer ALTIJD of het DWF is geüpload.



Figuur 6 - Wedstrijdverslag met periodeaanduiding.