

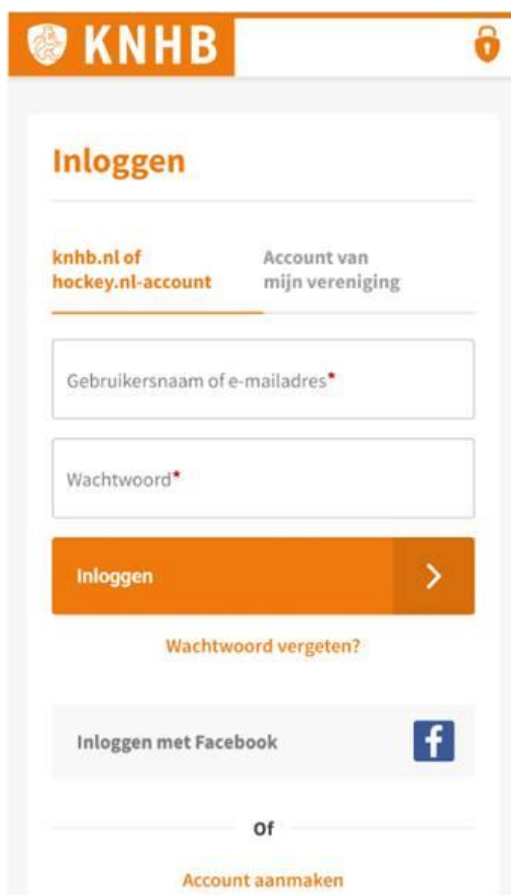
Handleiding invullen & afronden DWF Teambegeleiders

Voorafgaand aan de wedstrijd

Voorafgaand aan een vastgestelde competitiewedstrijd dienen beide teams de spelerslijst volledig in te vullen. Dit kan via de link die je toegestuurd hebt gekregen van je vereniging. Wanneer je in het overzicht van de wedstrijden een wedstrijd nog niet ziet staan, vul je de verificatiecode van de betreffende wedstrijd in. Daarna heb je toegang tot het formulier.

Het invullen van de spelerslijst doe je door:

1. in te loggen met je verenigingsaccount of je hockey account;
2. te klikken op de betreffende wedstrijd;



The screenshot shows the KNHB login interface. At the top left is the KNHB logo. Below it, the word 'Inloggen' is displayed in orange. There are two options for login: 'knhb.nl of hockey.nl-account' and 'Account van mijn vereniging'. A text input field for 'Gebruikersnaam of e-mailadres*' and a password field for 'Wachtwoord*' are present. An orange 'Inloggen' button with a right arrow is below. A link 'Wachtwoord vergeten?' is also visible. At the bottom, there is a 'Inloggen met Facebook' button with the Facebook logo, and a link 'Account aanmaken'.

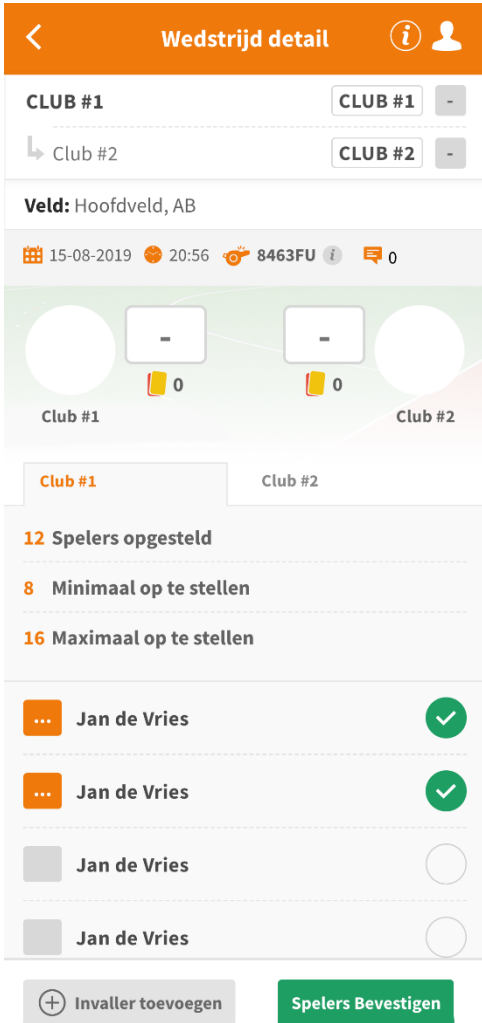


The screenshot shows the 'Wedstrijden' (Matches) page. At the top is an orange header with 'Wedstrijden', an information icon, and a user profile icon. Below the header is a section 'Wedstrijdverificatie code invoeren' with a text input field 'Typ verificatie code' and a grey 'Wedstrijd koppelen' button with a right arrow. Below that is a section 'Gespeelde wedstrijden' with a dropdown arrow. It lists three matches: 'Club #1' vs 'Club #2' (15-08-2019, 20:56) and 'Club #3' vs 'Club #4' (01-08-2019, 08:00). Each match has a score and an 'Openen' button. At the bottom, there are two more sections: 'Wedstrijden van vandaag' (green header with dropdown arrow) and 'Toekomstige wedstrijden' (grey header with dropdown arrow).

3. per speler aan te geven of deze speler wel/niet aanwezig is door deze speler aan te vinken op het DWF. Klik hiervoor op het rondje achter de naam van de speler. Er verschijnt een groen vinkje en de speler krijgt een oranje blok voor zijn of haar naam.

Ter verduidelijking: alleen de spelers die aangevinkt staan op het DWF, mogen aan de wedstrijd deelnemen. Spelers die niet zijn aangevinkt mogen dus niet meedoen. Dit is ook van toepassing op eventuele invallers. Ook zij moeten aangevinkt staan op het formulier.

Voorbeeld toevoegen spelers:

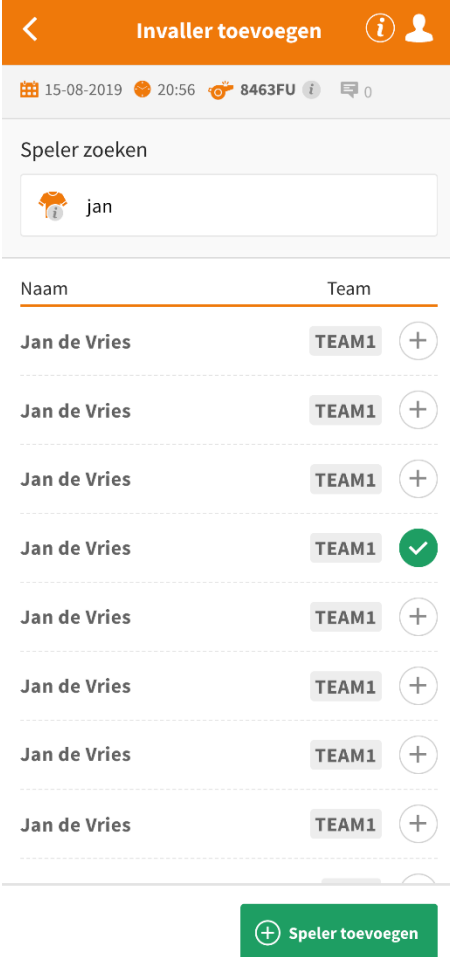


The screenshot shows the 'Wedstrijd detail' (Match details) screen in an app. At the top, there's a back arrow, the title 'Wedstrijd detail', and icons for information and a user profile. Below this, there are two sections for 'CLUB #1' and 'CLUB #2', each with a dropdown menu and a minus sign. The 'Veld:' (Field) section shows 'Hoofdveld, AB'. A date and time section displays '15-08-2019' at '20:56' with a score of '8463FU' and a message icon with '0'. A score display shows two goals for each team, both with a '0' below them. Below the score display are two tabs for 'Club #1' and 'Club #2'. The 'Club #1' tab is active, showing a list of 12 players. The first two players, both named 'Jan de Vries', have green checkmarks in the right margin, indicating they are selected. The next two players, also named 'Jan de Vries', have empty circles in the right margin, indicating they are not selected. At the bottom, there are two buttons: 'Invaller toevoegen' (Add substitute) and 'Spelers Bevestigen' (Confirm players).

Je kunt invallers toevoegen door:

1. te klikken op 'invaller toevoegen';
2. de naam van de betreffende speler(s) in te voeren en te klikken op de ingevoerde naam;
3. te klikken op het plusje om de speler(s) op het DWF te laten verschijnen;
4. en indien noodzakelijk het rugnummer toe te voegen;
5. tot slot klik je op speler toevoegen om de toegevoegde spelers op te slaan

Voorbeeld toevoegen invaller:



Voorbeeld toevoegen rugnummer:



Mocht het toevoegen van invallers vooraf niet lukken, geef dit dan aan bij de scheidsrechters en de tegenstander en vermeld ze in ieder geval achteraf in het opmerkingenveld op het DWF.

Bovenaan zie je (naast het icoontje van het fluitje) een verificatiecode staan. Dit is de scheidsrechterscode. Teambegeleiders kunnen deze code doorgeven aan een (inval)scheidsrechter zodat deze het scheidsrechtersformulier kan invullen.

Belangrijk

Wanneer je een invaller op het formulier zet, betekent dit niet automatisch dat deze speler speelgerechtigd is. Er vindt geen automatische controle plaats op leeftijd en het invalreglement. De teams zijn er zelf verantwoordelijk ervoor te zorgen dat spelers speelgerechtigd zijn.

Na afloop van de wedstrijd

Na afloop van de wedstrijd dienen de scheidsrechters en beide teams zo spoedig mogelijk, bij voorkeur direct na de wedstrijd, het DWF af te ronden.

1. Beide scheidsrechters registreren na de wedstrijd de eventuele kaarten en de eindstand.
2. Beide coaches/aanvoerders ronden het DWF af.

Advies is om het DWF gezamenlijk af te ronden en ervaringen over de wedstrijd met elkaar te delen/uit te spreken.

Afronden als coach gaat als volgt:

1. Controleer de eigen spelerslijst.
2. Plaats eventuele (relevante) opmerkingen in het opmerkingenveld.
3. Controleer de uitslag en (eventuele) kaarten. Deze zie je alleen als de scheidsrechters het formulier al afgerond hebben.
4. Ben je het niet eens met de uitslag of gegeven kaarten? Maak daar dan een opmerking over in het opmerkingenveld. Je kunt zelf de uitslag of ingevoerde kaarten niet aanpassen.
5. Rond de wedstrijd af en verzend het DWF.

NB: Kaarten worden door de scheidsrechters toegevoegd.

Voorbeeld scherm waarin gevraagd wordt de score te bevestigen:



The screenshot shows the 'Wedstrijd detail' (Match detail) screen in an app. At the top, there is a back arrow, the title 'Wedstrijd detail', and icons for information and a user profile. Below this, the match details are displayed: 'CLUB #1' with a score of 4, and 'Club #2' with a score of 3. The venue is listed as 'Veld: Hoofdveld, AB'. Match statistics include the date '15-08-2019', time '20:56', and a score of '8463FU'. There are also icons for information, messages (0), and a 'S1' button. The current score is shown as '4' for Club #1 and '3' for Club #2, with '0' and '1' cards shown below the scores respectively. Below the score, there are tabs for 'Club #1' and 'Club #2'. The screen lists '13 Spelers opgesteld' (13 players set) and '8 Minimaal op te stellen' (8 minimum to be set). It also shows '16 Maximaal op te stellen' (16 maximum to be set). A list of players is shown, all named 'Jan de Vries', with jersey numbers 15, 4, 6, and 10. The player with number 6 has a card icon next to their name. At the bottom, there is a green button labeled 'Score Bevestigen' (Confirm Score).

Is het formulier ingevuld door het eigen team, dan verschijnt er een groen vinkje achter de teamnaam. Bovendien laten we in onderstaand voorbeeld ook zien hoe een ingevulde shoot-out score er uitziet.

Voorbeeld scherm ingevulde shoot-out score



Wedstrijd detail

CLUB #1 CLUB #1 4

Club #2 CLUB #2 3

Veld: Hoofdveld, AB

15-08-2019 20:56 8463FU 0

4 3

Club #1 0 Shootouts Club #2 0

0 1

Club #1 Club #2

13 Spelers opgesteld

8 Minimaal op te stellen

16 Maximaal op te stellen

15 Jan de Vries

4 Jan de Vries

6 Jan de Vries

10 Jan de Vries

Score Bevestigen

Voorbeeld volledig afgeronde DWF:



Wedstrijd detail

CLUB #1 CLUB #1 4 ✓

Club #2 CLUB #2 3 ✓

Veld: Hoofdveld, AB

15-08-2019 20:56 8463FU 0 S1 S2

4 3

Club #1 0 Club #2 1

Club #1 Club #2

14 Spelers opgesteld

8 Minimaal op te stellen

16 Maximaal op te stellen

15 Jan de Vries

4 Jan de Vries

6 Jan de Vries

10 Jan de Vries

Afgerond ✓

Wanneer de wedstrijd is gespeeld, zie je deze in het openingsscherm van het DWF staan. De status van het afronden is daar eveneens zichtbaar. De blokjes S1 en/of S2 verschijnen als de scheidsrechters het formulier hebben afgerond. Er verschijnt een groen vinkje achter de teamnaam wanneer de coach of teamondersteuner heeft afgerond.

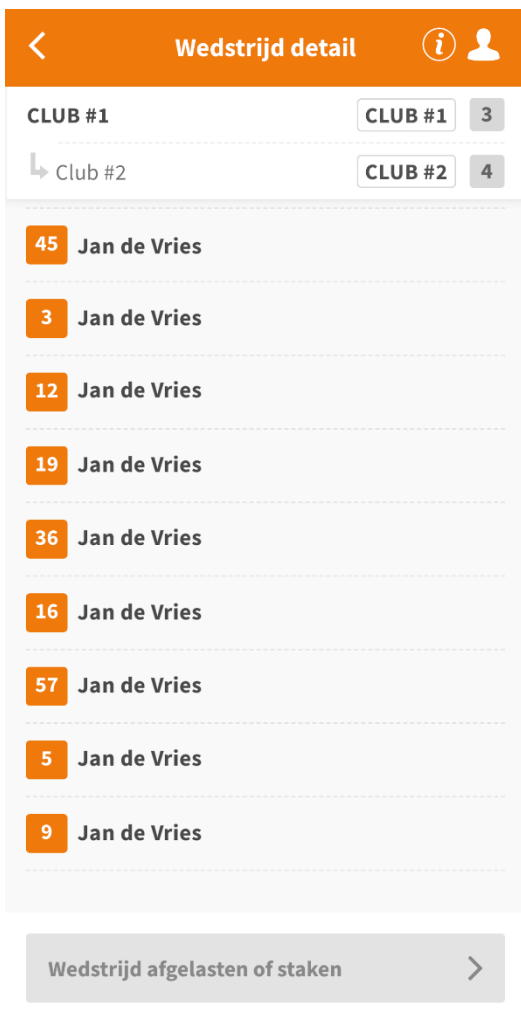
Extra informatie

Wanneer je in het DWF bent, kun je rechtsboven, naast het profielplaatje, op de **i** klikken. Daarmee open je in het formulier een handleiding en legenda.

Afgelasten/staken wedstrijd

Wedstrijden die worden afgelast of gestaakt kunnen door de scheidsrechter in het DWF afgelast dan wel gestaakt worden. Onderaan het DWF (onder de spelerslijst) klikt de scheidsrechter op de grijze button 'Wedstrijd afgelasten/staken'. In het vervolgscherm vermeldt de scheidsrechter de reden en het tijdstip en klikt op de groene button.

Voorbeeld schermen afgelasten of staken wedstrijd:



The screenshot shows the 'Wedstrijd detail' screen. At the top, there is a back arrow, the title 'Wedstrijd detail', and an information icon. Below the title, there are two rows for club selection: 'CLUB #1' with a value of '3' and 'Club #2' with a value of '4'. A list of players follows, each with a number in an orange box and the name 'Jan de Vries': 45, 3, 12, 19, 36, 16, 57, 5, and 9. At the bottom, there is a grey button labeled 'Wedstrijd afgelasten of staken' with a right-pointing arrow.

Afronden



The screenshot shows the 'Wedstrijd afgelasten of staken' screen. At the top, there is a back arrow, the title 'Wedstrijd afgelasten of staken', and an information icon. Below the title, the question 'Wil je de wedstrijd afgelasten of staken?' is displayed. There are two buttons: 'Afgelasten' and 'Staken'. At the bottom, there is a large grey button labeled 'Wedstrijd staken' with a right-pointing arrow.



KNHB

< **Wedstrijd afgelasten
of staken** ⓘ 👤

Wil je de wedstrijd afgelasten of staken?

Afgelasten

Staken

 Selecteer een reden ▼

Opmerkingen

Wedstrijd afgelasten >

< **Wedstrijd afgelasten
of staken** ⓘ 👤

Wil je de wedstrijd afgelasten of staken?

Afgelasten

Staken

 Selecteer een reden ▼

Opmerkingen

 Minuut van staking

 De score moet ingevuld worden zoals hier

Wedstrijd staken >