



Handleiding Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF) →

Versiebeheer

Versie	Datum	Omschrijving
1.0	12-08-2010	Versie lancering DWF
1.1	27-10-2010	<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>4.5.7 Verzenden formulier naar de KNVB [nieuw]→ in deze paragraaf is toegelicht welke controles er worden uitgevoerd bij het verzenden van een formulier.</p> <p>4.5.8 Doorgeven afgelasting [nieuw]→ in deze paragraaf wordt uitgelegd wat te doen bij een afgelasting.</p> <p>4.5.9. Invullen wedstrijd na een staking [nieuw]→ in deze paragraaf wordt uitgelegd wat te doen bij een staking.</p> <p>4.5.10. 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>
1.2	29-07-2011	<p>Deze versie bevat extra controles bij het invoeren van het DWF. Dit om de kwaliteit van invoer te verhogen. Dit heeft geresulteerd in een aantal aanpassingen op het gebied van invoer.</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 4.2.5: veranderingen in het vastleggen van spelersspassen. Keuze uit "JA" / "NEE" i.p.v. het aan/uitzetten van een vinkje. ⇒ 4.5.44: veranderingen in het vastleggen van akkoord THUIS team. Keuze uit "JA" / "NEE" i.p.v. het aan/uitzetten van een vinkje. ⇒ 4.5.55: veranderingen in het vastleggen van akkoord UIT team. Keuze uit "JA" / "NEE" i.p.v. het aan/uitzetten van een vinkje. ⇒ 4.5.66: <ul style="list-style-type: none"> ○ veranderingen in het vastleggen van akkoord scheidsrechter. Keuze uit "JA" / "NEE" i.p.v. het aan/uitzetten van een vinkje. ○ Toelichting wat te doen bij problemen voor het invoeren van het wachtwoord van de scheidsrechter. ⇒ Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.8: Verandering in et doorgeven van een niet gespeelde wedstrijd als gevolg van een afgelasting, niet opkomen, geen spelersspasjes.

Inhoudsopgave

Inleiding	4
Hoofdstuk 1: Algemene aspecten	5
1.1	Uitgangspunten 5
1.2	Doorgeven problemen / vragen 5
1.3	Begrippenlijst..... 5
1.4	Recente versie handleiding..... 5
1.5	Geplande veranderingen..... 5
1.6	Veel gestelde vragen 6
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"..... 13
3.1.3	Toevoegen nieuwe deelnemer aan team(speler / staf)..... 14
3.1.4	Toevoegen trainer aan team 16
3.1.5	Toevoegen assistent-scheidsrechter (club) aan bondsteam 18
3.1.6	Verwijderen speler/ trainer / assistent-scheidsrechter(club) uit een bondsteam 20
3.1.7	Aanpassen speler naar trainer in bondsteam 20
3.1.8	Opvragen statistieken per speler 21
4. Invullen en aanpassen DWF	23
4.1	Stap 1: Opstarten applicatie → thuis spelende vereniging..... 23
4.1.1	Opbouw scherm wedstrijd details 24
4.2	Stap 2 Invullen wedstrijdformulier thuishteam/ Uitteam → voorafgaand aan de wedstrijd) 25
4.2.1	Vastleggen deelnemers..... 26
4.2.1.1	Toevoegen speler uit ander team op wedstrijdformulier: 26
4.2.1.2	Toevoegen trainer op wedstrijdformulier:..... 27
4.2.1.3	Verwijderen speler van formulier:..... 28
4.2.2	Vastleggen basisspelers 28
4.2.3	Vastleggen aanvoerder 28
4.2.4	Vastleggen aanwezigheid spelersspas (door scheidsrechter)..... 28
4.2.5	Controleren spelersopgave 28
4.2.6	Vastleggen akkoord aanvoerder 29
4.2.7	Vastleggen akkoord scheidsrechter 29
4.2.8	Afdrukken invulformulier 29
4.3	Aanpassen wedstrijdofficials 30
4.3.1	Aanpassen bondscheidsrechter 30
4.3.2	Aanpassen bondsassistentscheidsrechter 31
4.3.3	Opgeven Clubscheidsrechter 32
4.3.4	Opgeven assistent-scheidsrechter (uit / thuis)..... 33
4.3.5	Opgeven Wedstrijdcoördinator 33
4.4	Stap 3 → Invoeren wedstrijdverloop (scheidsrechter) 34
4.4.1	Invoeren gele kaart..... 35
4.4.2	Invoeren rode kaart 35
4.4.3	Invoeren wissel (alleen categorie A) 37
4.4.4	Invoeren doelpunt..... 38
4.4.5	Ongedaan maken Gele kaart / Rode kaart / Wissel / Doelpunt 38
4.5	Vastleggen wedstrijd 39
4.5.1	Vastleggen uitslag 39

4.5.2	Vastleggen wedstrijdstatus.....	40
4.5.3	Punten beste speler	40
4.5.4	Akkoord geven thuishteam.....	40
4.5.5	Akkoord geven uitteam.....	41
4.5.6	Akkoord geven bondsscheidsrechter	41
4.5.7	Versturen formulier naar de KNVB.....	42
4.5.8	Doorgeven afgelasting	43
4.5.9	Invullen wedstrijd na een staking	43
4.5.10	Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (in zijn geheel opnieuw spelen)	44
4.5.11	Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (gedeeltelijk opnieuw spelen).....	44
4.6	Opzoeken wedstrijdformulier (na invullen).....	44
4.6.1	Printen wedstrijdformulier (na invullen en versturen).....	46

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 klassen 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 klassen zondag
 - Reserve 1ste klassen
 - Nike A-junioren 1ste Divisie
 - Landelijke B-junioren 1ste Divisies
 - Landelijke C-junioren C2 competitie

In fase 2 zijn in februari 2011 de 2^e klassen – 3^e klassen en 4^e klasse zaterdag en zondag toegevoegd

Vanaf oktober 2011 wordt fase 3 uitgeleverd en dan moeten de verenigingen waarvan het eerste elftal uitkomt in de 5^e en 6^e klassen ook het wedstrijdformulier digitaal aanleveren via het DWF.

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 thuisspelende 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 thuisspelende 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 zichtbaar.

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 wedstrijddnummer) + 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 door 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.pdf?id=14209 in de adresbalk van uw internet browser in te voeren.

1.5 Geplande veranderingen

Voor het seizoen 2011/'12 is een groot aantal extra controles ingebouwd, waarop wij in de verschillende hoofdstukken zullen terugkomen. Voor het seizoen 2012/'13 zullen extra controles – waaronder speelgerechtigdheid - worden ingebouwd. Wanneer deze controles beschikbaar zijn ontvangt u hierover communicatie.


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 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 van 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 Wanneer de scheidsrechter zijn wachtwoord niet bij zich kan de scheidsrechter akkoord gaan zonder wachtwoord. De wedstrijd is hiermee verzonden naar de KNVB. Binnen 24 uur moet de scheidsrechter via het Official Portaal de wedstrijd alsnog accorderen.
- Vraag** **Moet een afgelasting ingevoerd worden via het DWF?**
Antwoord Ja, een afgelasting kan via het DWF worden ingevoerd. Zie voor meer details §Fout!
erwijzingsbron niet gevonden..
- 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" of inloggen met het "beheer" account.

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.

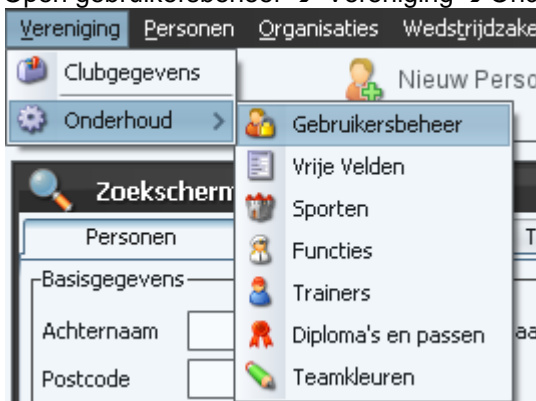



3. Dubbelklik in de rij van de gebruiker die moet worden aangepast.
4. Het volgende scherm wordt getoond:

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

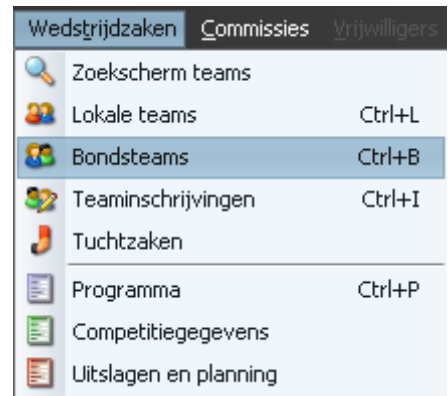
Het digitaal wedstrijdformulier bestaat zoals eerder aangegeven uit twee onderdelen:

- **Bondsteam:** in de 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:

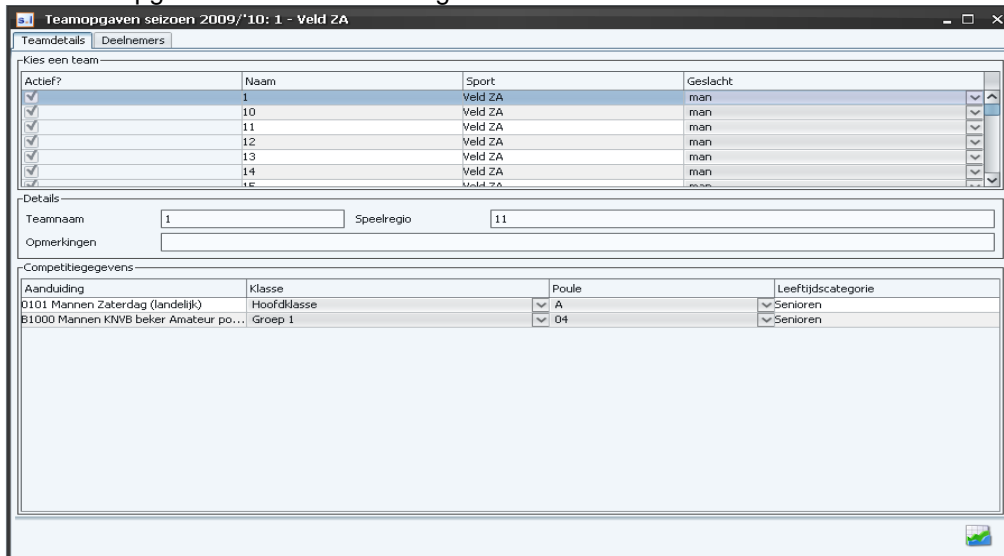
1. Start de KNVB Club Applicatie
2. Voer de juiste gebruikersnaam en het correcte wachtwoord in.
3. **Let op!** De module "Bondsteams" is alleen beschikbaar voor gebruikers die in het systeem staan geregistreerd met de rol "Wedstrijdzaken" of met de rol "Beheerder teams". Heeft u niet de juiste autorisatie → 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**.



Afbeelding 1: knop Bondsteams

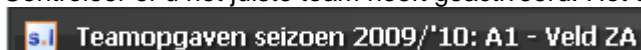
De module kan ook worden gestart met de toetscombinatie <CTRL>,

6. Het Teamopgaven-scherm wordt nu getoond:

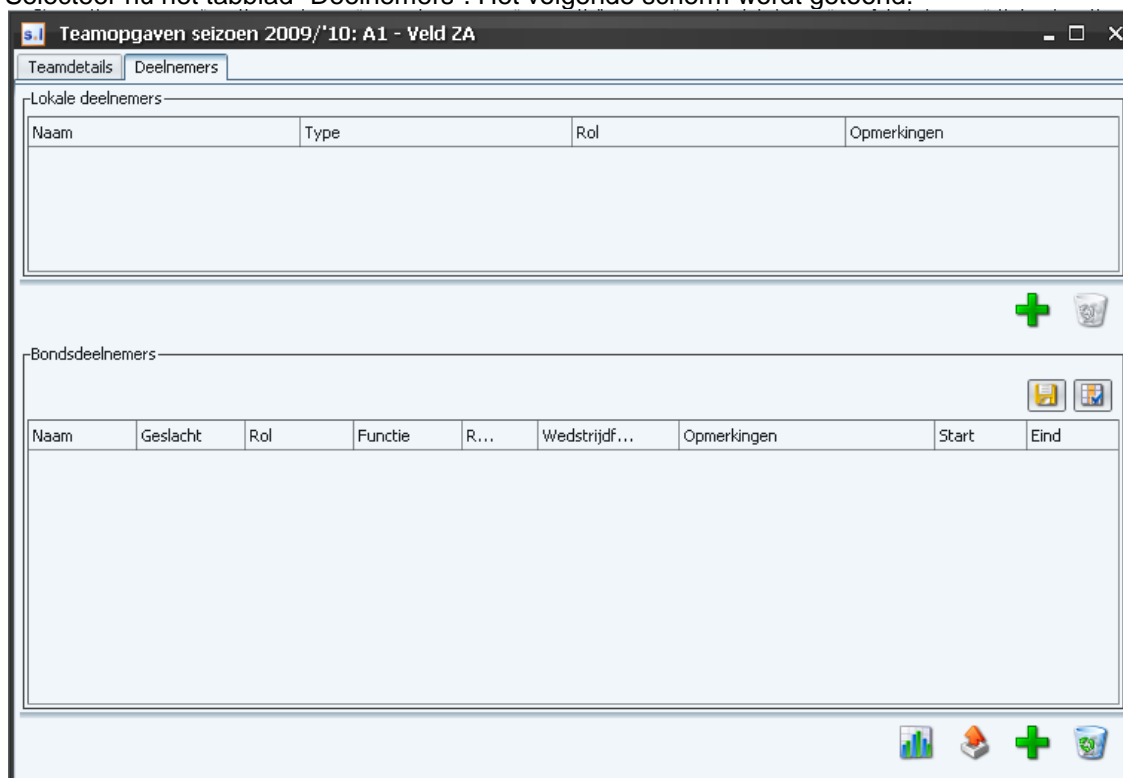


Afbeelding 2: scherm teamopgaven.

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)
- Rugnummer → 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




Verwijderen bondsdeelnemer (bij verwijderen bondsdeelnemers wordt de 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:

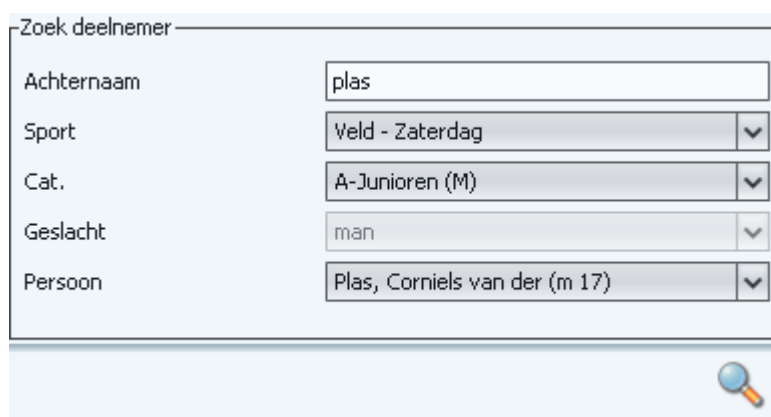
2. Selecteer de knop . Het volgende scherm wordt getoond:


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.

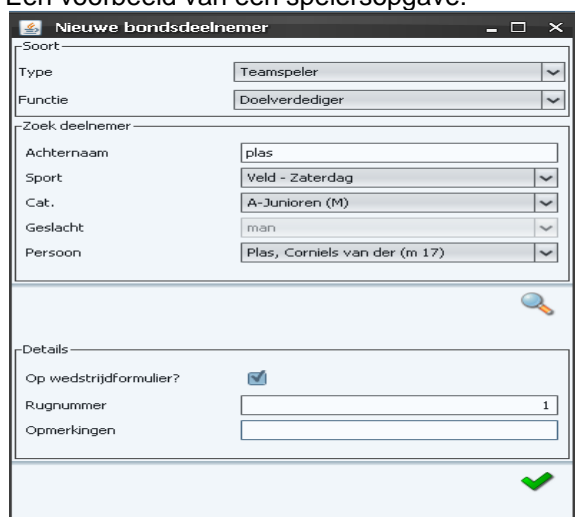
In onderstaand scherm is gezocht op iedereen met de naam Plas. De gevonden persoon is Corniels van der Plas.




Selecteer de juiste persoon door na het indrukken van de knop  nu in de lijst de juiste persoon te selecteren.

4. Vul bij de persoon de juiste gegevens in:
- Type → Teamspeler
 - Functie → Selecteer de functie van de deelnemer in het team. Dit is niet verplicht kan dus ook leeg worden gelaten.
 - 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.
 - Rugnummer → Vul hier het rugnummer in van de speler. Dit is niet verplicht.
 - Vul hier opmerkingen in bij de betreffende deelnemer. Dit is niet verplicht.

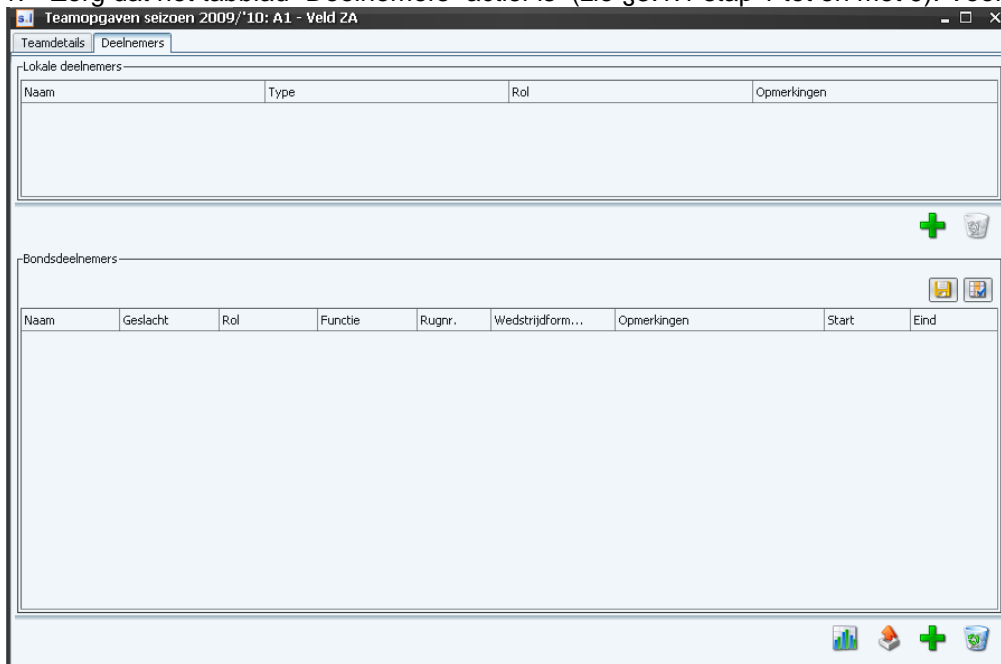
Een voorbeeld van een spelersopgave:



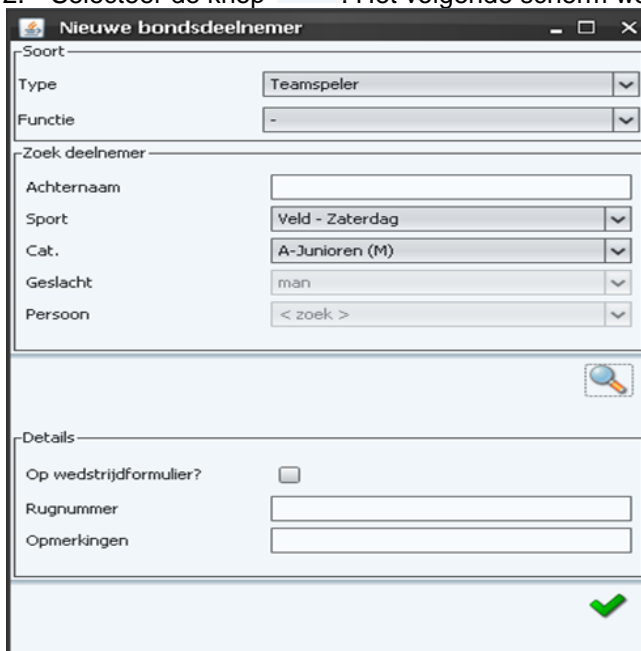
5. Na het selecteren van de knop  wordt de speler gekoppeld aan het team.
6. Herhaal stappen 2 tot en met 4 voor alle spelers in een bondsteam.

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:





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




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	End
------	----------	-----	---------	--------	------------------	-------------	-------	-----

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

Soort

Type:

Functie:

Zoek deelnemer

Achternaam:

Sport:

Cat.:

Geslacht:


Persoon:

Details

Op wedstrijdformulier?


Rugnummer:


Opmerkingen:




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

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.

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:

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

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

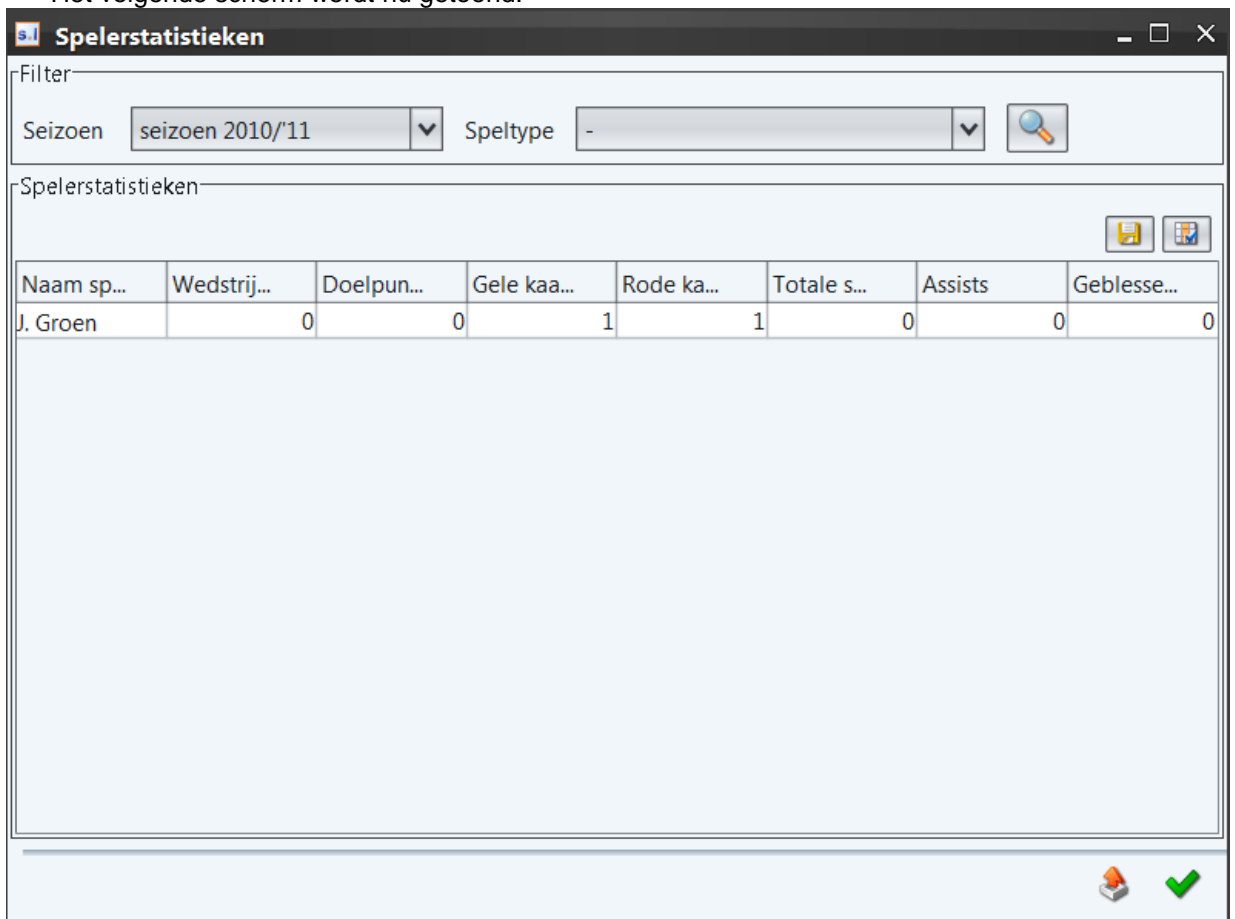
Lokale deelnemers

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, Mische	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, Mische	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:



The screenshot shows a window titled "Spelerstatistieken" with a filter section and a table of player statistics. The filter section includes "Seizoen" set to "seizoen 2010/'11" and "Speltype" set to "-". The table has columns for "Naam sp...", "Wedstrij...", "Doelpun...", "Gele kaa...", "Rode ka...", "Totale s...", "Assists", and "Geblesse...". The row for "J. Groen" shows 0 goals, 0 yellow cards, 1 red card, 1 total shot, 0 assists, and 0 injuries.

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 thuishet team
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 → thuishet spelende vereniging. |
| Stap 2 | Opgeven van spelers / technische staf voorafgaand aan de wedstrijd door het THUIS team en UIT team. |
| Stap 3 | Invoeren wedstrijdverloop (tucht + uitslag) door de scheidsrechter. |
| Stap 4A | Akkoord geven wedstrijdformulier THUIS team. |
| Stap 4B | Akkoord geven wedstrijdformulier UIT team. |
| Stap 4C | Akkoord geven wedstrijdformulier door de scheidsrechter. |

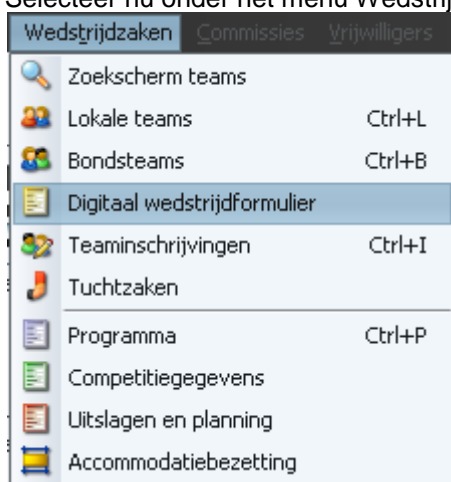
Deze stappen worden in de volgende paragrafen toegelicht.

4.1 Stap 1: Opstarten applicatie → thuishet spelende vereniging

De wedstrijd is alleen zichtbaar bij de thuishet spelende 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:

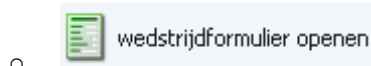
Wedstrijdnummer	Datum	Tijd	Thuissteam	Uitteam	Speltype
27306-11-2010	27-06-11-2010	14:30	Katwijk 1	Capelle 1	Veld ZA
9652406-11-2010	27-06-11-2010	10:30	Katwijk 2	Ter Leede 2	Veld ZA
6036706-11-2010	27-06-11-2010	12:00	Katwijk 3	MVV 27.2	Veld ZA

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.
- **Knoppen**




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



Na het selecteren van deze knop wordt het formulier van de geselecteerde wedstrijd geopend.

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

regel of selecteer de knop  wedstrijdformulier openen . 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 uitspelende 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 : 112
Wedstrijdgegevens
Nr: 112, 10-08-2011 om 14:30, Katwijk 1 - GVVV 1 (Veld ZA - Senioren, poule: Za)

Thuisteam | **Uitteam** | Officials | Wedstrijdverloop | Vastleggen

Invulhulp

Basisspelers: 0 ingevuld Vink minimaal 7 en maximaal 11 basisspelers aan. Aanvoerder akkoord?

Wissels: 19 ingevuld Er mogen maximaal 18 spelers worden opgegeven. Scheidsrechter akkoord?

Spelerspassen: 0 ingevuld

Rugnu...	Naam	Geslacht	Rel.cd.	Basis	Aanvoerder	Spelerspas	Rol	Functie
1	Koroglu, Atam [32]	Man	BCXK66B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Doelverdediger
2	Tuinfort, Rydell Roy [26]	Man	FJYJ14N	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Verdediger
3	Dam, Michiel van [23]	Man	CHXP89B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Verdediger
4	Ommeren, Quincy van [37]	Man	FMRV807	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Verdediger
5	Krolis, Dwight [28]	Man	BKZK67C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	
6	Heuvel, Arturo ten [32]	Man	CHQR09C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	
8	Blonk, Richard [25]	Man	BLDH59N	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Middenvelder
9	Heuvel, Laurens ten [35]	Man	FTZY804	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Aanvaller
10	Sahadewising, Jerghinio [26]	Man	CHBQ38G	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Aanvaller
11	Oijen, Donny van [20]	Man	FKJW76E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Aanvaller
14	Lammers, Elroy [26]	Man	CFNF55Q	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Aanvaller
15	Jansen, Joshua [24]	Man	CHPW96O	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Verdediger
16	Jonker, Arie [27]	Man	CFMJ01G	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Aanvaller
17	Hensen, Daniël [32]	Man	CFMH29O	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Middenvelder
18	Poel, Mats vd [22]	Man	CFPD36P	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Aanvaller
21	Nederhand, Jim [36]	Man	BLSQ14K	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Doelverdediger
	Huisman, Marcel [29]	Man	CBWZ67E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Middenvelder
	Owel, Michael [21]	Man	FQGT818	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	Verdediger
	Sjaardema, Nicky [21]	Man	CFWF52I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Teampeler	
	Bruinink, Cees [44]	Man	CHRL70F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Technische staf	Trainer/coach
	Langeveld, Pim [41]	Man	FKJ552I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Technische staf	Ass.-trainer/coach
	Albers, Frans [58]	Man	CFMN74U	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Medische staf	Verzorger
	Schouten, D.C.A. [27]	Man	CFMF55J	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Medische staf	Fysiotherapeut
	Hajji, Karim [37]	Man	CGMJ40I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Overige staf	Teammanager
	Ouwehand, H. [51]	Man	CFMJ29Y	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	Overige staf	Standaard functie





toev. deeln. verw. deeln. ververs controleer aanv. akkoord? scheids. akkoord? (tussentijds) opsl. invulformulier sp. akkoord?

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 spelerspas vinkjes 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.

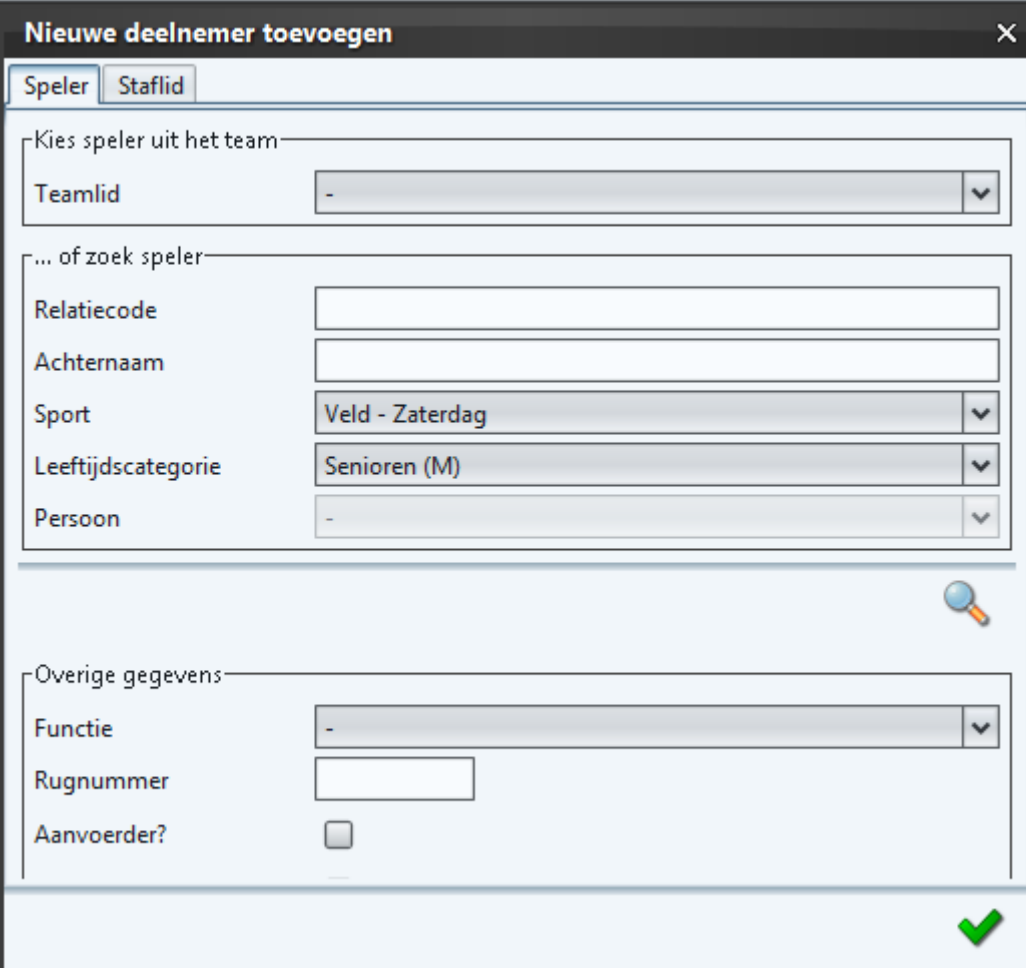
4.2.1 Vastleggen deelnemers


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 . 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.

4. Voer na het selecteren van de juiste persoon in of de speler in de basis staat, of hij/zij aanvoerder is, wat zijn/haar functie is, wat zijn/haar rugnummer.

Overige gegevens

Functie

Rugnummer

Aanvoerder?

5. 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:

1. Selecteer de knop . Selecteer het tabblad Stafid en bij Type Technische Staf. Het volgende scherm wordt getoond:

Nieuwe deelnemer toevoegen

Speler Stafid

Kies stafid uit het team

Teamlid

... of zoek stafid

Relatiecode

Achternaam

Persoon

Overige gegevens

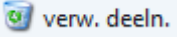
Type

Functie

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


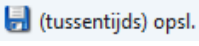
4.2.1.3 Verwijderen speler van formulier:

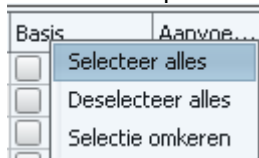
Wanneer een speler op vakantie is, geblesseerd is, etc. kan deze worden verwijderd van het formulier. Voer hiervoor de volgende stappen uit:

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

4.2.2 Vastleggen basisspelers


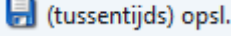
In de categorie A moeten de basisspelers worden vastgelegd. **Let op! In de categorie B is dit niet nodig.** Nadat de juiste spelers op het formulier staan, kan worden aangegeven dat een speler in de basis start. Er kunnen uiteraard maximaal 11 spelers in de basis staan. Om aan te geven of een speler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

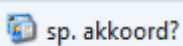
1. Selecteer in de lijst met namen een speler.
2. Selecteer nu in de kolom Aanvoerder bij de juiste speler met het vinkje .
3. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.

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 in de keuzelijst Ja of Nee.
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 voor alle basisspelers de spelerspas te selecteren. Dit kan worden gedaan door eerst de basisspelers te selecteren en vervolgens de knop

 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.


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  te selecteren.

4.2.8 Afdrukken invulformulier

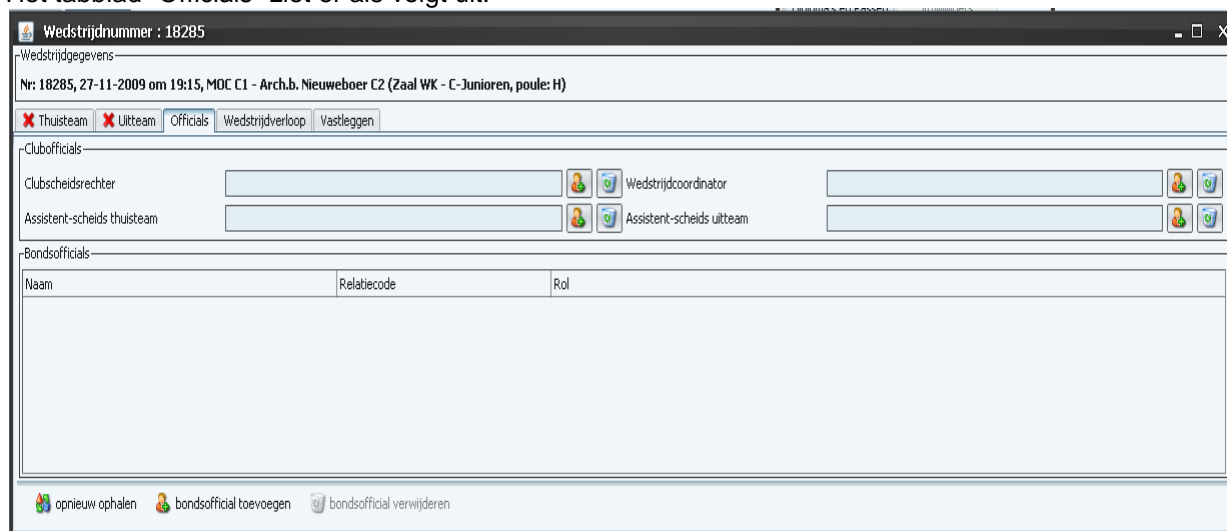
Voorafgaand aan de wedstrijd kan een invulformulier worden getoond. Dit formulier wordt als pdf formulier op uw scherm getoond. Dit document kunt u vervolgens afdrukken. Het invulformulier bevat de gegevens die voorafgaand aan de wedstrijd zijn ingevuld op het tabblad "Thuisteam" en "Uitteam".

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

4.3 Aanpassen wedstrijdofficials

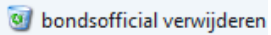
Bij een wedstrijd moeten op het wedstrijdformulier drie/vier officials worden ingevuld. In de categorie A worden de scheidsrechters aangesteld door de KNVB. De assistent-scheidsrechters, wedstrijdcoördinator en de assistent-scheidsrechter thuis worden opgegeven door de thuisspelende vereniging. Assistent-scheidsrechter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

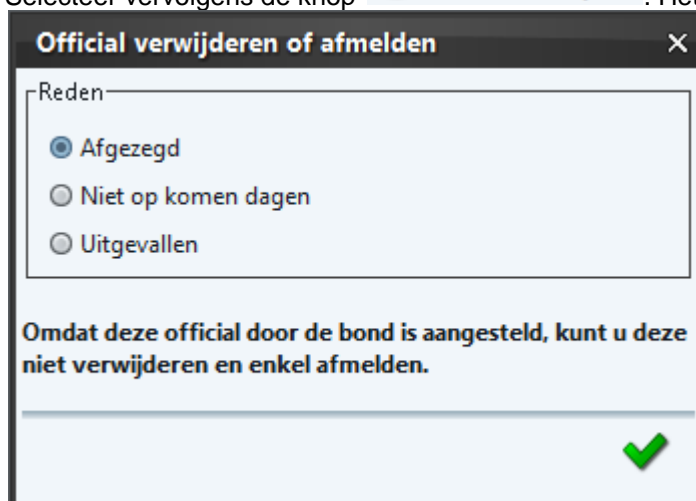
Het tabblad "Officials" ziet er als volgt uit:





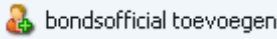
4.3.1 Aanpassen bondscheidsrechter

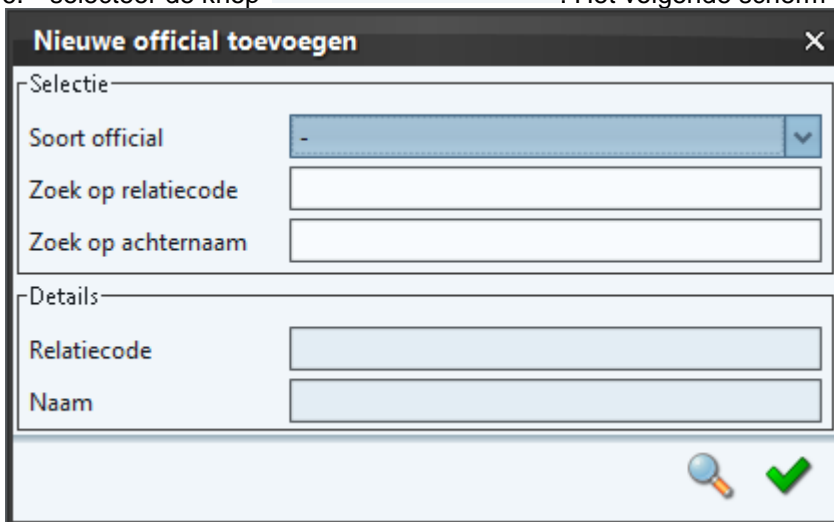
Het kan gebeuren dat een scheidsrechter op het laatste moment niet bij de wedstrijd aanwezig kan zijn. In dit geval moet een andere scheidsrechter aan de wedstrijd worden gekoppeld. Voer hiervoor de volgende stappen uit:

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 . Het volgende scherm wordt getoond:





4. Geef nu aan waarom de scheidsrechter de wedstrijd niet leidt en klik vervolgens op de  knop.
5. 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 .

6. selecteer de knop . Het volgende scherm wordt getoond:



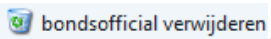
7. Selecteer bij Soort Official vervolgens de keuze Scheidsrechter.
8. Hierna kan er worden gezocht op relatie of op achternaam.
 - a. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.
 - b. Vul anders de achternaam in van de nieuwe scheidsrechter.

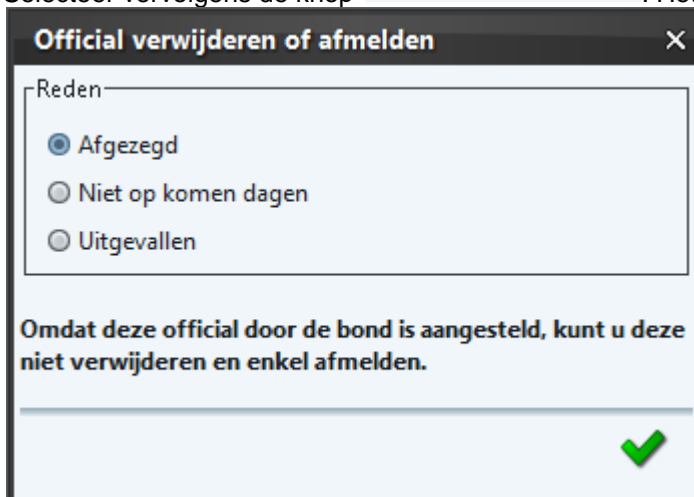
Let op! Er wordt hier alleen gezocht op bondsofficials en niet naar clubofficials. Wanneer een clubscheidsrechter moet worden toegekend zie §4.3.2.


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


4.3.2 Aanpassen bondsassistentscheidsrechter


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

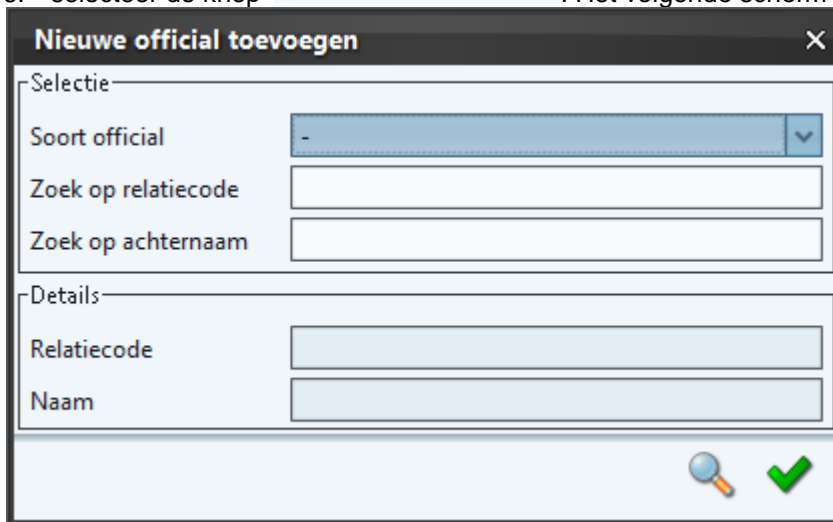
1. Selecteer tabblad "Officials"
2. Selecteer op het tabblad "Bondsofficials" in de lijst met officials de assistent-scheidsrechter die niet is komen opdagen.
3. Selecteer vervolgens de knop . Het volgende scherm wordt getoond:



4. Geef nu aan waarom de assistent-scheidsrechter de wedstrijd niet vlagt en klik vervolgens op de  knop.
5. 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  opnieuw ophalen .

6. selecteer de knop  bondsofficial toevoegen . Het volgende scherm wordt getoond:



7. Selecteer bij Soort Official vervolgens de keuze Assistent-scheidsrechter.
 8. Hierna kan er worden gezocht op relatie of op achternaam.
 b. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.
 c. Vul anders de achternaam in van de nieuwe assistent-scheidsrechter.

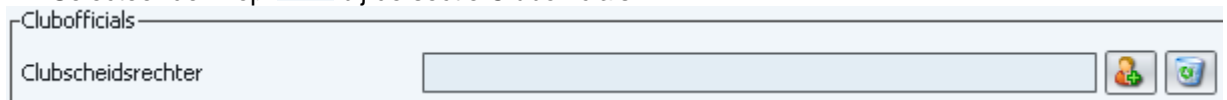
Let op! Er wordt hier alleen gezocht op bondsofficials en niet naar clubofficials. Wanneer een assistent-scheidsrechter moet worden toegekend zie §4.3.2.

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

4.3.3 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 de sectie Clubofficials.



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.

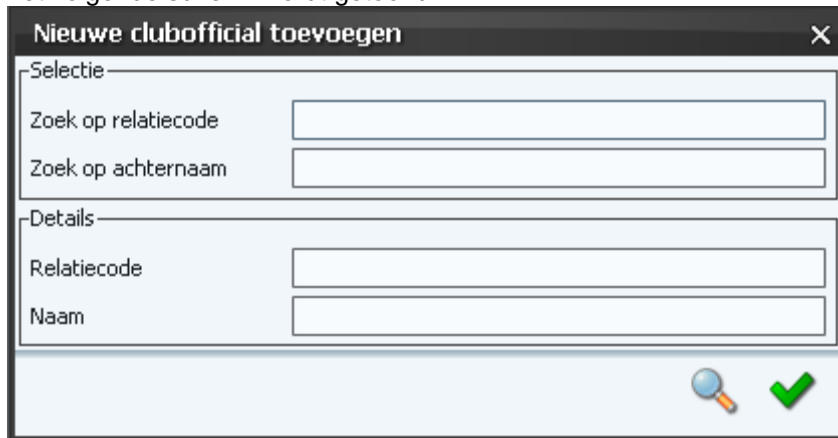
4.3.4 Opgeven assistent-scheidsrechter (uit / thuis)


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-scheidsrechter thuisteam.

Assistent-scheidsrechter thuisteam   Assistent-scheidsrechter uitteam  


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 assistent-scheidsrechter is gevonden worden de details gevuld in het deelscherm Details.
6. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.



4.3.5 Opgeven Wedstrijdcoördinator

De wedstrijdcoördinator wordt door de thuisspelende vereniging toegevoegd. De wedstrijdcoördinator moet zijn van de thuisspelende vereniging. Hiervoor hoeft de scheidsrechter geen actie te ondernemen. De thuisspelende 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 

Wedstrijdcoördinator  

3. Het volgende scherm wordt getoond:

4. Vervolgens kan er worden gezocht op relatiecode of op achternaam.
 - d. Wanneer de relatiecode bekend is vul deze in.
 - e. 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)


Voordat u het verloop van de wedstrijd kunt invoeren moeten de volgende zaken correct zijn ingevoerd:

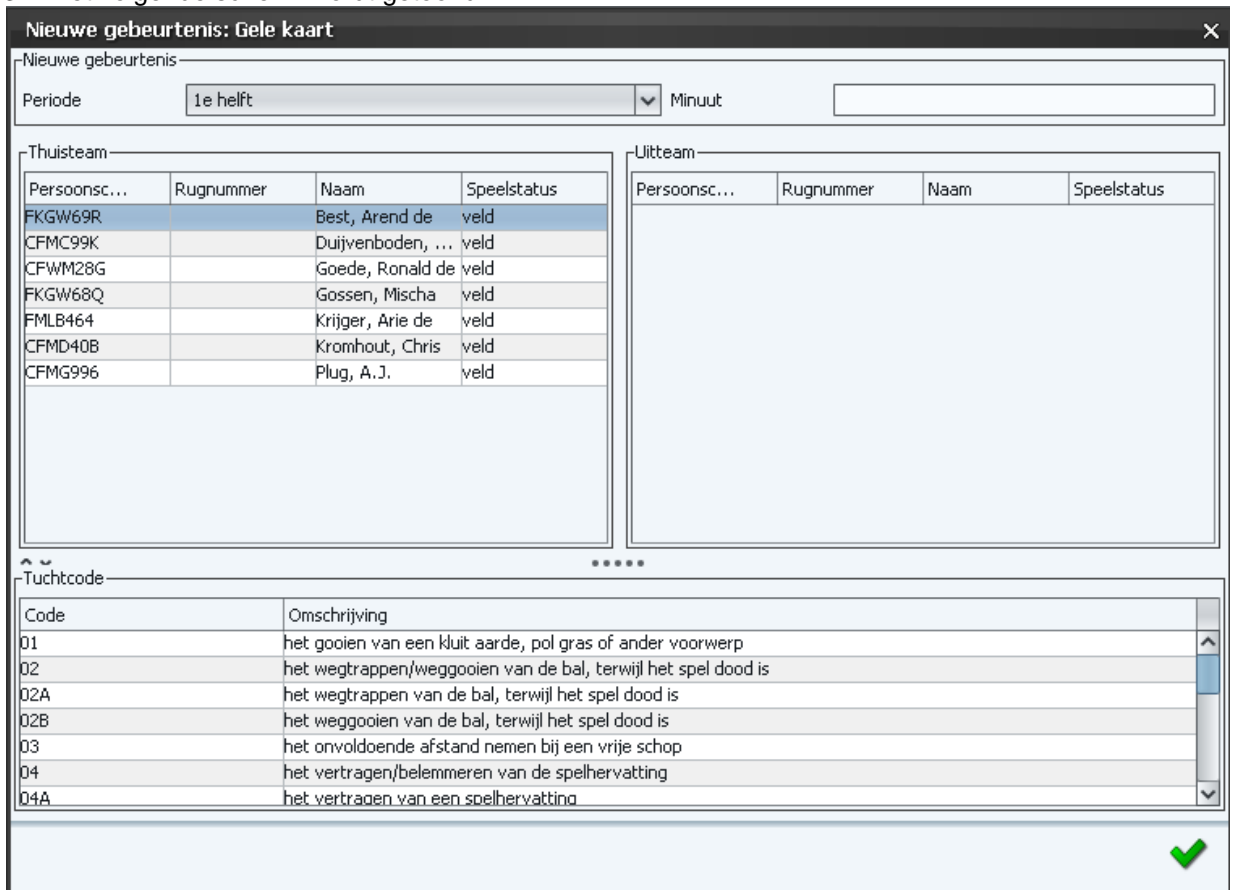
- De **aanvoerder** moet akkoord zijn gegaan met de opstelling voor het **THUIS** team voorafgaand aan de wedstrijd (zie §4.2.6).
- De **scheidsrechter** moet akkoord zijn gegaan met de opstelling voor het **THUIS** team voorafgaand aan de wedstrijd (zie §4.2.7).
- De aanvoerder moet akkoord zijn gegaan met de opstelling voor het **UIT** team voorafgaand aan de wedstrijd (zie §4.2.6).
- De **scheidsrechter** moet akkoord zijn gegaan met de opstelling voor het **UIT** team voorafgaand aan de wedstrijd (zie §4.2.7).
- Op het tabblad officials moet één (actieve) scheidsrechter zijn ingevoerd.
 - actief wil zetten niet opkomen dagen / uitgevallen of afgemeld.
- Op het tabblad officials moet één wedstrijdcoördinator zijn ingevuld. (zie §4.3.5).
- Op het tabblad officials moeten twee (actieve) assistent-scheidsrechters zijn ingevoerd. (zie §4.3.4).
 - Hierbij zijn de volgende combinaties mogelijk
 - ⇒ 2 assistent-scheidsrechters (**club**)
 - ⇒ 1 assistent-scheidsrechter (**club**) + 1 assistent-scheidsrechter (**bond**)
 - ⇒ 2 assistent-scheidsrechters (**bond**)
 - actief wil zetten niet opkomen dagen / uitgevallen of afgemeld. Hierbij zijn de volgende.

Wanneer de juiste acties niet zijn uitgevoerd verschijnt het volgende scherm:


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:



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

Thuissteam				Uitsteam			
Persoons...	Rugnummer	Naam	Speelstatus	Persoons...	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				

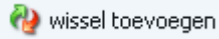
Tuchtcode

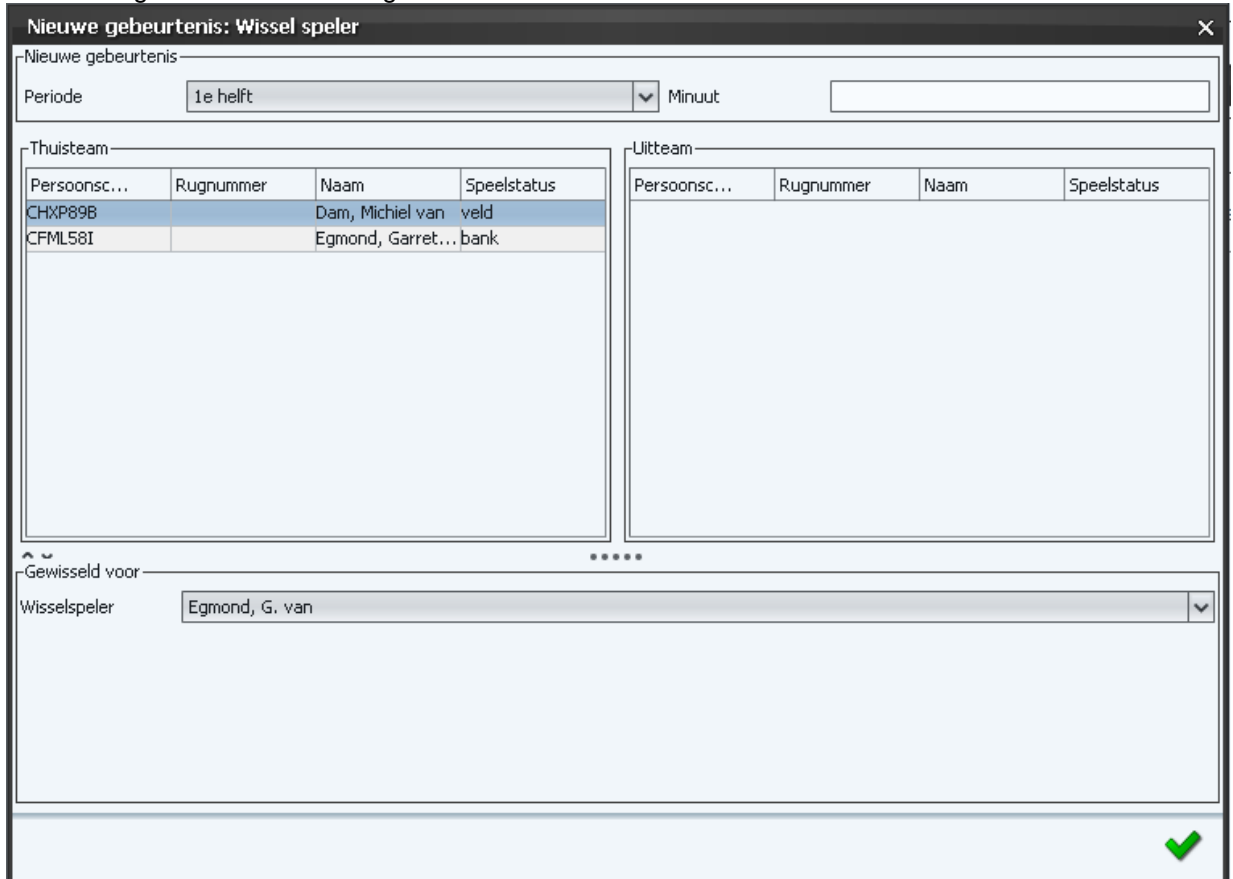
Code	Omschrijving
21A	het bedreigen van een tegenspeler (rood)
21B	het bedreigen van de scheidsrechter
21C	het bedreigen van een assistent-scheidsrechter
21D	het bedreigen van de secretaris
22A	het gebruiken van grove of beledigende taal en/of beledigend gebaar tegenover een tegenspeler
22B	het gebruiken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

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



Nieuwe gebeurtenis: Wissel speler

Nieuwe gebeurtenis

Periode: 1e helft Minuut:

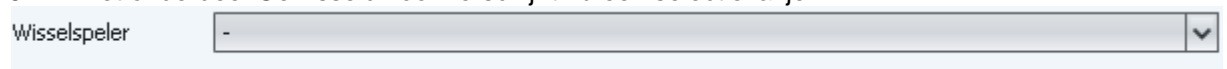
Thuissteam			
Persoons...	Rugnummer	Naam	Speelstatus
CHXP89B		Dam, Michiel van	veld
CFML58I		Egmond, Garret...	bank

Uitteam			
Persoons...	Rugnummer	Naam	Speelstatus

^ ~ Gewisseld voor


Wisselspeler: Egmond, G. van

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:




Wisselspeler: -

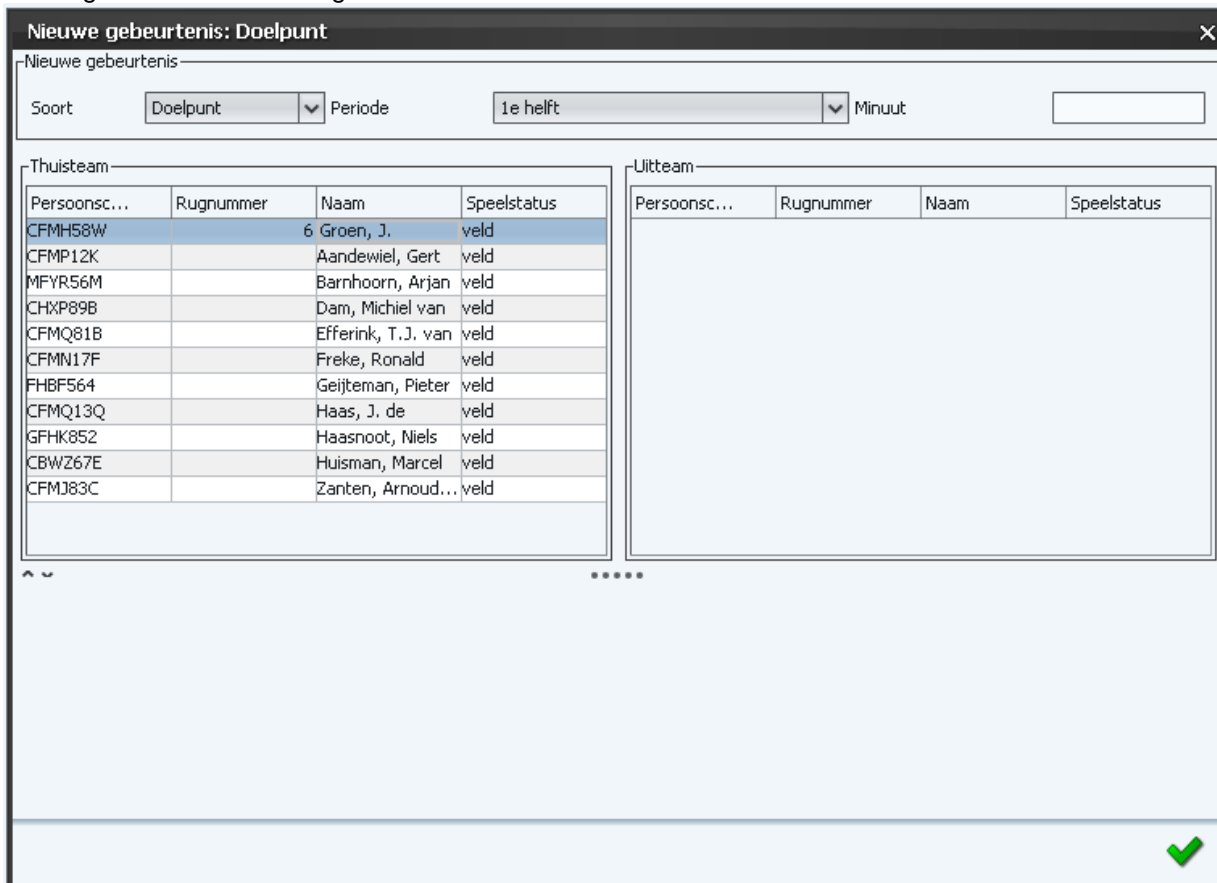
Let op!


- Wanneer er geen wissels beschikbaar zijn, betekent dit dat er in de spelersopgave (tabblad "Thuissteam" / "Uitteam") geen wisselers zijn opgegeven.
 - Bij de categorie B 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-jeugd 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:



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 Uitteam 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 .

4.5 Vastleggen wedstrijd

Nadat de wedstrijd gespeeld is, moet de scheidsrechter eerst de gele kaarten, rode kaarten wissels 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 het invoeren van 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.

Relatiecode	Naam	Team	Periode
-------------	------	------	---------

Relatiecode	Naam	Type gebeurtenis	Tuchtcode	Team	Periode
-------------	------	------------------	-----------	------	---------

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:

	Thuis	Uit
Doelpunten	1	1
Strafschoppen		

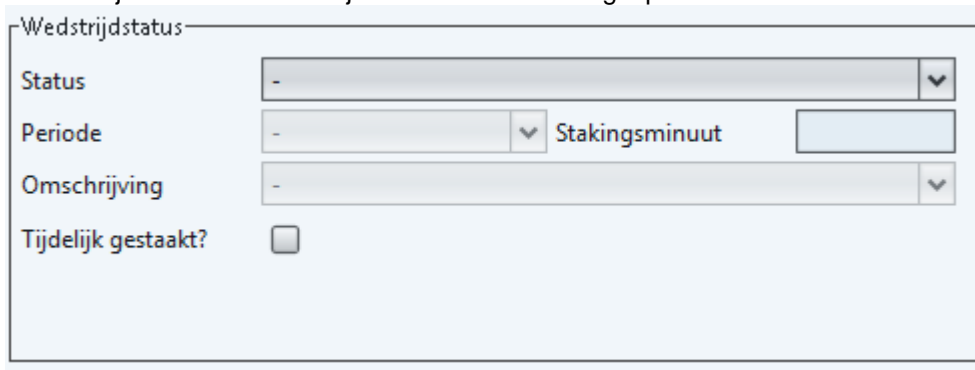
Let op!

- strafschoppen is niet relevant bij competitiewedstrijden.
- In de Hoofdklasse, Topklasse, Eredivisie A-jeugd en Eredivisie B-jeugd wordt de score bepaald door het ingeven van 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.



Zie §4.5.7 voor het verzenden van het DWF naar de KNVB.


4.5.3 Punten beste speler

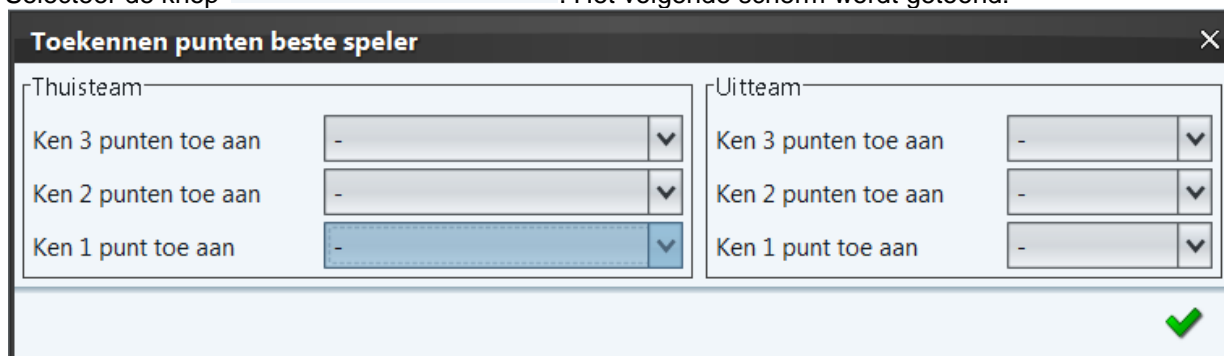
Let op! Het doorgeven van de beste speler is alleen van toepassing op teams die uitkomen in de Nike A-junioren Eredivisie en B-junioren Eredivisie. Hier wordt door de tegenstander beoordeeld wie de beste drie spelers zijn bij de tegenstander. Bij wedstrijden die uitkomen in andere klassen wordt deze 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  **Punten beste spelers**. 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 §4.5.7 voor het verzenden van het DWF naar de KNVB.

4.5.4 Akkoord geven thuisteam

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


1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Selecteer bij onderdeel autorisatie bij "Thuisteam akkoord" JA in. Wanneer u niet akkoord bent kan het thuisteam NEE invullen.

Thuissteam akkoord? 

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

Vraag X


 **Het thuissteam gaat akkoord met de gegevens in het wedstrijdformulier?**


5. Selecteer de knop  om dit definitief te maken.

4.5.5 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 bij "Uitteam akkoord" JA in. Wanneer u niet akkoord bent kan het thuissteam NEE invullen.

Uitteam akkoord? 

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

Vraag X


 **Het uitteam gaat akkoord met de gegevens in het wedstrijdformulier?**

5. Selecteer de knop  om dit definitief te maken.

4.5.6 Akkoord geven bondsscheidsrechter


De scheidsrechter geeft als laatste akkoord bij een wedstrijd. Deze actie wordt uitgevoerd nadat zowel het uit- als thuissteam akkoord is gegaan. De bondscheidsrechter moet het formulier "ondertekenen" met het wachtwoord die ook wordt gebruikt bij het inloggen in het Official Portaal (voorheen OAO). Om akkoord te geven voert de bondscheidsrechter de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Vul bij onderdeel "Wachtwoord" het wachtwoord in. Zonder wachtwoord kan de bondscheidsrechter geen akkoord geven.
3. Selecteer bij onderdeel "Scheidsrechter akkoord" het JA / NEE of WACHTWOORD VERGETEN WEL AKKOORD* in.

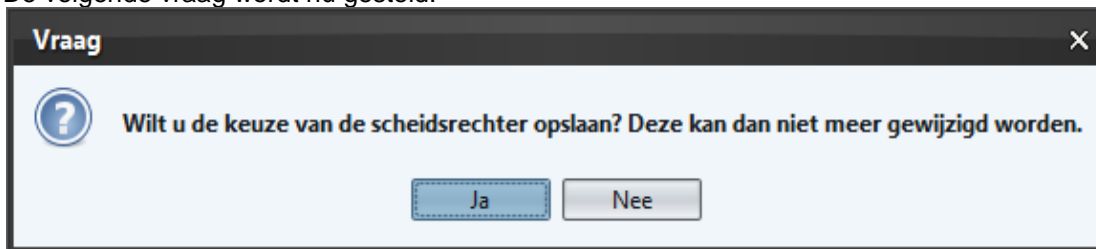
Scheidsrechter akkoord? 


Scheidsrechter

Wachtwoord

4. Sla op door de knop  te selecteren

5. De volgende vraag wordt nu gesteld:



6. Selecteer de knop  om dit definitief te maken.


*Vanaf seizoen 2011/'12 is het mogelijk om via het Official Portaal het DWF alsnog te accorderen voor de scheidsrechter als de scheidsrechter het wachtwoord vergeten is. Raadpleeg hiervoor de handleiding van het Official Portaal. De scheidsrechter kan deze handeling thuis verrichten.

4.5.7 Versturen formulier naar de KNVB

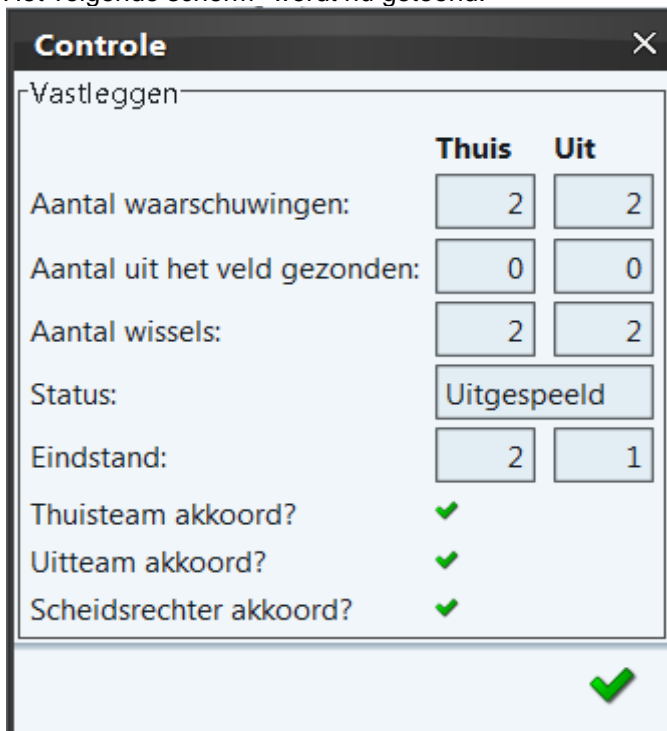
Het formulier kan pas worden verzonden op het moment dat er:

- Minimaal 7 en maximaal basisspelers aanwezig zijn bij het thuisteam.
- Minimaal 7 en maximaal basisspelers aanwezig zijn bij het uitteam.
- 1 wedstrijdcoördinator aanwezig is.
- **Assistent-scheidsrechter**
 - a. 1 club assistent-scheidsrechter thuisteam aanwezig is en 1 club assistent-scheidsrechter uitteam aanwezig is.
 - b. 1 bond assistent-scheidsrechter thuisteam aanwezig is en 1 club assistent-scheidsrechter uitteam aanwezig is.
 - c. 1 bond assistent-scheidsrechter thuisteam aanwezig is en 1 bond assistent-scheidsrechter uitteam aanwezig is.
- Een status is ingevuld (uitgespeeld of "Gestaakt of veld afgekeurd").
 - a. Wanneer status gelijk is aan ingevuld 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:



- 2.

Bovenstaand scherm is ter controle voor de scheidsrechter / verenigingen.

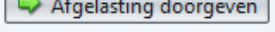
3. Selecteer de knop  om het wedstrijdformulier definitief te maken.

* Wanneer er na het akkoord van de scheidsrechter wijzigingen hebben plaatsgevonden worden scheidsrechters hierop geattendeerd. De scheidsrechter kan deze wijzigingen zien op het tabblad officials in de sectie "Wijzigingen na vastleggen teams",

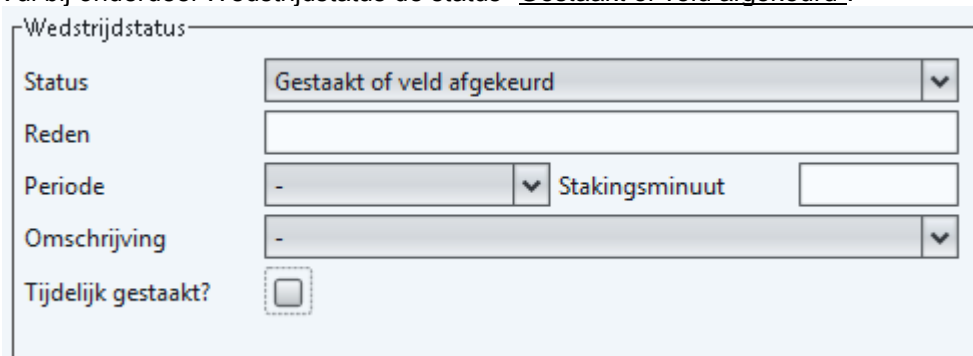
4.5.8 Doorgeven afgelasting

Bij een afgelasting kan dit op de wedstrijd dag 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 hoeft hiervoor geen akkoord vooraf / na de wedstrijd worden ingevoerd door de Scheidsrechter, aanvoerder uitteam en aanvoerder thuisteam. Bij een afgelasting voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer het tabblad "Vastleggen"

2. Selecteer nu de knop . Door deze knop te selecteren kunnen de invoercontroles worden overgeslagen.

3. Vul bij onderdeel Wedstrijdstatus de status "Gestaakt of veld afgekeurd".



Wedstrijdstatus	
Status	Gestaakt of veld afgekeurd
Reden	
Periode	- Stakingsminuut
Omschrijving	-
Tijdelijk gestaakt?	<input type="checkbox"/>

4. 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 spelerspas(sen) BEIDE teams
- Geen spelerspas(sen) thuisteam
- Geen spelerspas(sen) uitteam
- Geen vervangende scheidsrechter
- Niet opkomen BEIDE elftallen/teams
- Scheidsrechter niet opgekomen
- Terrein afgekeurd door scheidsrechter
- Niet opkomen thuiselftal/team

5. Wanneer één van bovenstaande omschrijvingen worden geselecteerd hoeft er geen Toelichting te worden ingevoerd.

6. Selecteer vervolgens de knop .

4.5.9 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. Bij een afgelasting is 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 voorafgaande aan 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:

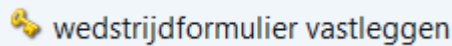
- Gest. onv. spelers uitelftal / team

- Gest. onv. spelers thuiselftal / team
- Gestaat wegens ongeval
- Gestaat wegens wanordelijkheden
- Gestaat wegens weersomstandigheden

5. Voer vervolgens de toelichting in:

Toelichting

6. Selecteer vervolgens de knop



- 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.

4.5.10 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.

4.5.11 Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (gedeeltelijk opnieuw spelen)

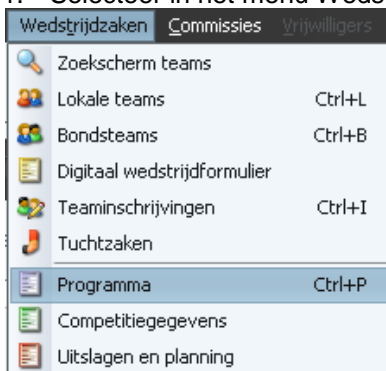
Wanneer een wedstrijd is gestaakt en gedeeltelijk moet worden overgespeeld hoeft op het DWF geen informatie te worden overgenomen uit het eerste gedeelte van de niet uitgespeelde wedstrijd met betrekking tot Tucht (gele kaarten / rode kaarten).

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:



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

Thuis | Uit

-Verenigingsprogramma en uitslagen-

Nummer	Dat...	Tijd	Ca...	Thuis	Uit	Sp...	Veld	Ac...	Pl...	...	Uit	...
69746	16-sep-2009	15:31	0214 M...	Katwijk 10	Quick Boys 7	Veld ZA	veld 1	Katwijk...	KATWIJ...			5. 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...

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

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

Officials

Naam	Relatiecode	Rol

Thuis

Naam	Relatiecode	Geslacht	Basis	Aanvoerder	Rol
Kromhout, Chris [20]	CFM40B	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Gossen, Mischa [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
Duijvenboden, P.A. van [20]	CFM99K	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Plug, A.J. [28]	CFM996	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Krijger, Arie de [29]	FM8464	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Goede, Ronald de [28]	CFM88G	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Flas, Ronald van der [31]	CFM98J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Rijn, W. van [20]	CFM30A	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Brunink, Cees [42]	CFM70F	Man	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Trainer/Coach

Uit

Naam	Relatiecode	Geslacht	Basis	Aanvoerder	Rol
Aarle, Jelle van [19]	FGY113	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Aarle, Sander van [21]	FGQD73T	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Adriaanse, Miquel [30]	FMG237T	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]	CFQD23Q	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Baan, Evert van der [25]	BCSY060	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Beek, Roy van [31]	LWFC765	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Behnehr, Arshan [30]	CFP332H	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Berfreakane, Mohammed [31]	CFV3653	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Bent, Pieter van der [29]	CFP286E	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Berzen, Rick van [24]	CFQF14Y	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Bergers, Frank [22]	CFM88L	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Bersenbruggen, Paul [20]	CFM66H	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Bersenbruggen, 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	CFP286E	Oegstgeest 4	1e helft

Waarschuivingen / UR het veld gezonden

Naam	Relatiecode	Team	Type gebeurtenis	Tuchtcode	Periode
Plug, A.J.	CFM996	Katwijk:BBG252H-1-10	Gele kaart	AM-01	Voor de wedstrijd
Kromhout, Chris	CFM40B	Katwijk:BBG252H-1-10	Gele kaart	AM-02B	1e helft
Best, Arend de	FKGW69R	Katwijk:BBG252H-1-10	Rode kaart	AM-21A	1e helft

Scoreverloop

Thuis	Uit
Doelpunten	1
Strafschoppen	

Wedstrijdstatus

Status:

Periode? Minuut

Omschrijving

Authorisatie

Thuissteam akkoord?

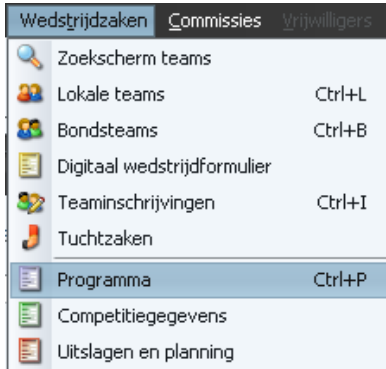
Uitsteam akkoord?

Scheidsrechter akkoord?

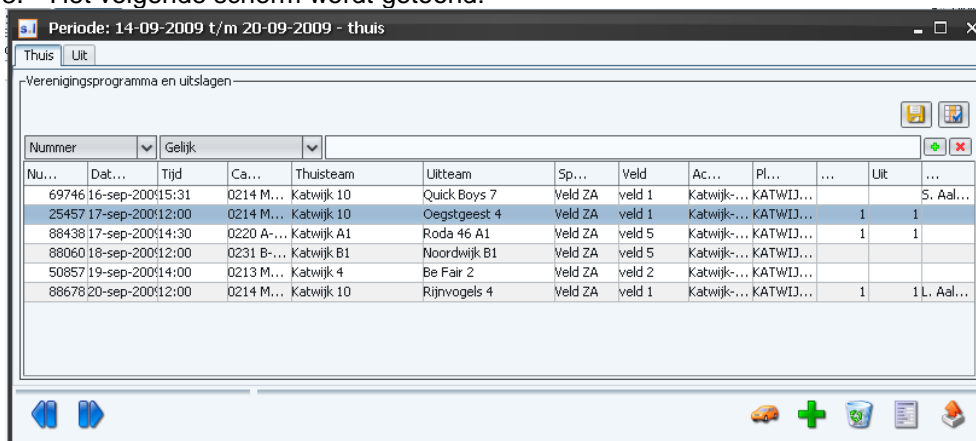
4.6.1 Printen wedstrijdformulier (na invullen en versturen)

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:



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.

VOETBAL IS ONS LEVEN

KNVB

Amateurvoetbal

Woudenbergseweg 56-58, 3707 HX ZEIST

Postbus 515, 3700 AM ZEIST

Telefoon 0343 49 92 11

Fax 0343 49 91 99

E-mail amateurvoetbal@knvb.nl

Sponsors en mediapartners:

