

Digitaal Wedstrijdformulier

Eerst en vooral

Vooreerst even benadrukken dat in deze fase enkel het verloop tijdens de wedstrijd zelf dient geëvalueerd worden. De administratieve omkadering zoals het ingeven van de spelers, de controle van de scheidsrechter voor de wedstrijden, het afsluiten van de wedstrijd,... is nog onder ontwikkeling en daar hoef je je momenteel dus nog niet op te focussen.


Opstart

Aanmelden

Enkel aangemelde gebruikers kunnen een digitaal wedstrijdformulier openen waarbij een team van hun club betrokken is (later enkel de thuisclub). Aanmelden dien je te doen op onze website rechtsboven in de kalendermodule. Dit kan met dezelfde gegevens als voor onze app. Of je kan een account aanmaken maar dan geeft je best hetzelfde e-mailadres in als datgene dat opgenomen is in onze databank.

Resultaten en kalender

[Home](#) > [Competitie](#) > [Resultaten en kalender](#)

Competities & Beker ▾ Clubs ▾ Teams ▾ Wedstrijden ▾ Leden ▾ Zoeken 🔍 Favorieten Login 

Gebruikersnaam

Wachtwoord
 Wachtwoord onthouden

[Wachtwoord vergeten](#)
[Gebruikersnaam opvragen](#)
[Account wijzigen](#)
[Lidnummer koppelen](#)
[Account aanmaken](#)

Belangrijk is wel dat je account gekoppeld is met jouw lidmaatschap omdat we zo kunnen nagaan dat je lid bent van een betrokken club. Meestal zal dit wel het geval zijn maar indien niet, kan je op 'lidnummer koppelen' klikken en de stappen volgen. Mocht je hier problemen mee hebben kan je ook steeds een mailtje sturen naar support@basketbal.vlaanderen.

Wanneer je tijdens de test de melding ontvangt dat jouw club geen toegang heeft, dien je het cachegeheugen van je webbrowser leeg te maken (Windows: Ctrl + F5 , Mac: Command + Shift + R).

Naar de wedstrijd

Om naar het digitaal wedstrijdformulier van een wedstrijd te gaan navigeer je naar de geprogrammeerde wedstrijd en klik je op het wedstrijdnummer.

Resultaten en kalender

Home > Competitie > Resultaten en kalender

Competities & Beker ▾ Clubs ▾ Teams ▾ Wedstrijden ▾ Leden ▾ Zoeken 🔍 Mijn info Account / Log out

3e Prov. Heren Oost-Vlaanderen B ★

A B

Rangschikking Uitslagen **Programma** Statistieken

aalter 🔍

Code	Datum	Tijd	Thuis	Uit	Accommodatie
OVHSE31BCL20	23-02-2019	18.30	Sgolba Aalter HSE C	The Tower Aalst HSE A	Sportpark Aalter
OVHSE31BCG22	10-03-2019	13.15	Sgolba Aalter HSE C	Gent-Oost Eagles HSE C	Sportpark Aalter
OVHSE31BIC23	15-03-2019	21.00	BBC Expo Denderleeuw HSE A	Sgolba Aalter HSE C	Lecompte
OVHSE31BEC21	23-03-2019	19.00	BC Black Boys Erpe-Mere HSE C	Sgolba Aalter HSE C	Sint Bavo
OVHSE31BCB24	31-03-2019	13.15	Sgolba Aalter HSE C	BBC Hotshots Destelbergen HSE A	Sportpark Aalter

Zonder spelers kunnen we uiteraard niet veel doen dus moet je nu eerst de spelers toevoegen aan de wedstrijd. In de toekomst zullen deze per ploeg bewaard blijven maar momenteel moet je deze nog per wedstrijd allemaal ingeven.



Resultaten en kalender


Home > Competitie > Resultaten en kalender

Competities & Beker ▾ Clubs ▾ Teams ▾ **Wedstrijden ▾** Leden ▾ Zoeken 🔍 Mijn info Account / Log out

3e Prov. Heren Oost-Vlaanderen B

Sportpark Aalter **Sgolba Aalter HSE C** The Tower Aalst HSE A Officials Uitslag

Voeg een speler toe ➕ 

Rugnr	Pasfoto	Naam	Captain	Edit
-------	---------	------	---------	------

Voeg coach / gedelegeerde toe ➕

Functie	Pasfoto	Naam	Edit
---------	---------	------	------

Om een speler toe te voegen klik je op het plusje en kan je gaan kiezen in de lijst of iets ingeven in de zoekbalk.

Naam	Gelacht	geboortedatum	Cat	Lid sinds
Benjamin Van de Putte	M	29-07-1989	HS	15-07-2014, Speler

Vervolgens geef je de speler zijn rugnummer in en kan je eventueel aanduiden of dit de kapitein is.

Rugnummer
14

Aanvoerder

Opslaan

Er zitten nog geen validatieregels op wie je kan selecteren. Later komt dit uiteraard wel nog. Je dient dit uiteraard voor beide ploegen te doen. Op zich maakt het voor het testen niet uit wie je selecteert. Wat voor het invullen van het formulier telt zijn de nummers van de spelers. Alle pasfoto's worden mogelijk nog niet geladen. Daar hoeft je ook nog niet op te letten.

Uiteraard dienen de coach en gedelegeerde ook toegevoegd te worden. Dit gebeurt op exact dezelfde manier waarbij je enkel de keuze hoeft te maken of het om de coach, assistent coach of gedelegeerde gaat. Momenteel kan je echter nog geen coach selecteren die geen lid is van dezelfde club maar later zal dit ook afhangen van de technische vergunning van de coach.

Jasper Defruyt

Coach
 Assistent Coach
 Gedelegeerde

Opslaan

Digitaal wedstrijdformulier opstarten

Momenteel kan je naar het digitaal wedstrijdformulier gaan via het tabblad “uitslag” van de wedstrijd.

3e Prov. Heren Oost-Vlaanderen B


Sportpark Aalter Sgolba Aalter HSE C The Tower Aalst HSE A Officials **Uitslag**

3e Prov. Heren Oost-Vlaanderen B

Sgolba Aalter HSE C vs The Tower Aalst HSE A
(OVHSE31BCL20)

Sportpark Aalter
Datum 23-02-2019 Aanvang 18.30 uur

vs

Opslaan Ga naar Test Digitaal wedstrijdformulier (DWF) 


Vervolgens kom je op een overzichtspagina uit. Je hebt hier 4 tabbladen:

- Wedstrijd: dit is het tabblad waar je op start
- Team A en Team B: op deze tabbladen kan je nog aanpassingen aan de deelnemers ingeven. (op het laatste moment een speler toevoegen is momenteel nog niet mogelijk)
- Officials: dit dient voor de verschillende functies maar moet nog verder ontwikkeld worden

Wedstrijd Sgolba Aalter HSE C The Tower Aalst HSE A Officials

Sgolba Aalter HSE C vs The Tower Aalst HSE A

Reeks	3e Prov. Heren Oost-Vlaanderen B
Wedstrijdnummer	OVHSE31BCL20
Datum	23-02-2019
Aanvang	23-02-2019
Uitslag	Sportpark Aalter
Accommodatie	Lindestraat 17 9880 Aalter
Adres	

 Ga naar het Dwf

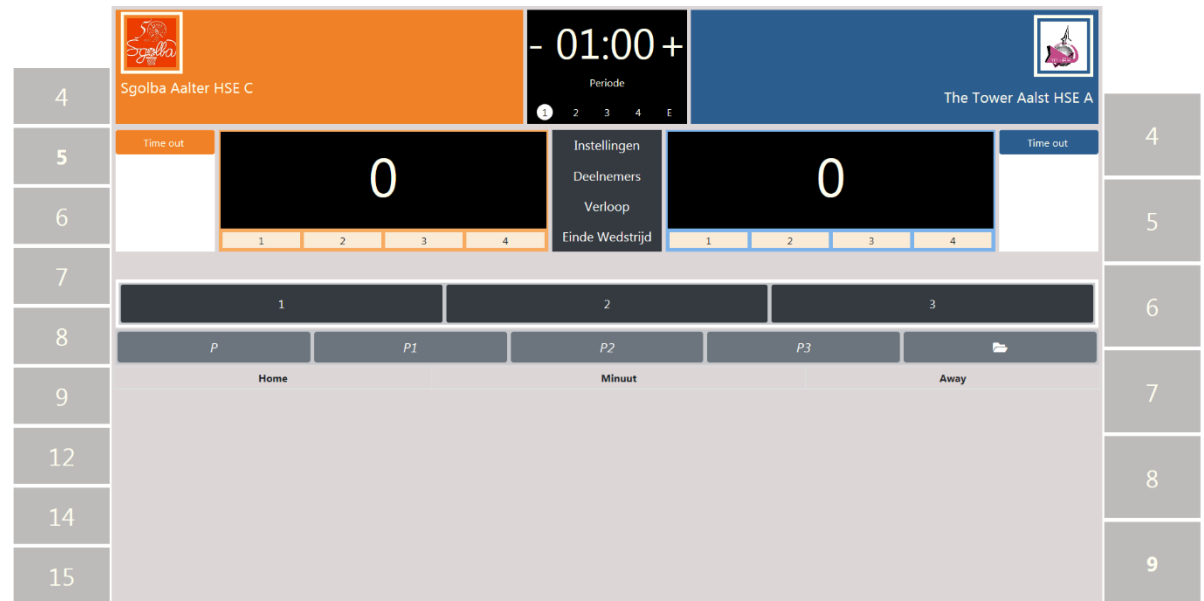
Door op “Ga naar het Dwf” (benaming laten we nog aanpassen) te klikken ga je naar het eigenlijke formulier zelf.

De wedstrijd

Overzicht

Het formulier zelf werd ontworpen om zoveel mogelijk zelf expliciterend te zijn. Met andere woorden het zou (in theorie) zodanig logisch en eenvoudig opgebouwd moeten zijn dat het met een minimale uitleg kan gebruikt worden.

Op het scherm staat de thuisploeg links en de bezoekers rechts. Je ziet de eerder opgegeven nummers aan de buitenzijde staan (de kapitein in het vet). Centraal staat de tijd/periode en een klein menu.



Normaal gezien moet er niets aangepast worden aan de instellingen. Later zal dit grotendeels niet aangepast kunnen worden door de eindgebruiker omdat dit opgelegd wordt vanuit de instellingen van een reeks. Onder de tijd (*we twijfelen nog of we dit überhaupt gaan bijhouden*) zie je trouwens de periodes staan. Via “Deelnemers” kan je trouwens teruggaan naar het vorige scherm.

Centraal onder komen alle handelingen te staan. Dit wordt duidelijk zodra je start.

Starter

Het eerste wat moet gebeuren is het aanduiden van de startende spelers. Dit doe je simpelweg door op de nummers te klikken. Je ziet dat de starters geregistreerd worden en zwart kleuren. Dit hoef je trouwens ook te doen bij het begin van een nieuwe periode. Er is momenteel nog geen echte “Start wedstrijd” knop. Eens de starters aangeduid kan je beginnen.

Scoren

Alle gebeurtenissen tijdens de wedstrijd vereisen steeds dat je eerst op het nummer van de speler in kwestie klikt. Voor een score klik je dan op het nummer van de speler en vervolgens op 1, 2 of 3.

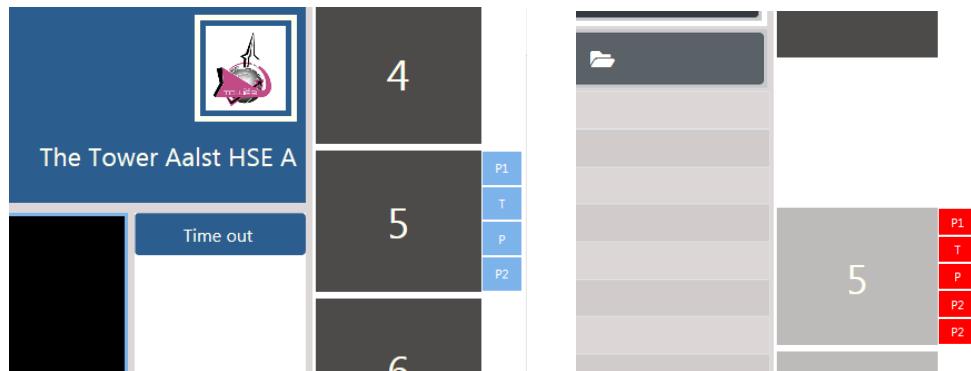
Fouten

Voor een fout klik je ook eerst op het nummer en vervolgens op het type fout. De persoonlijke fouten zie je onmiddellijk staan. Voor de overige fouten klik je eerst op de knop met het mapje.

Individuele fouten

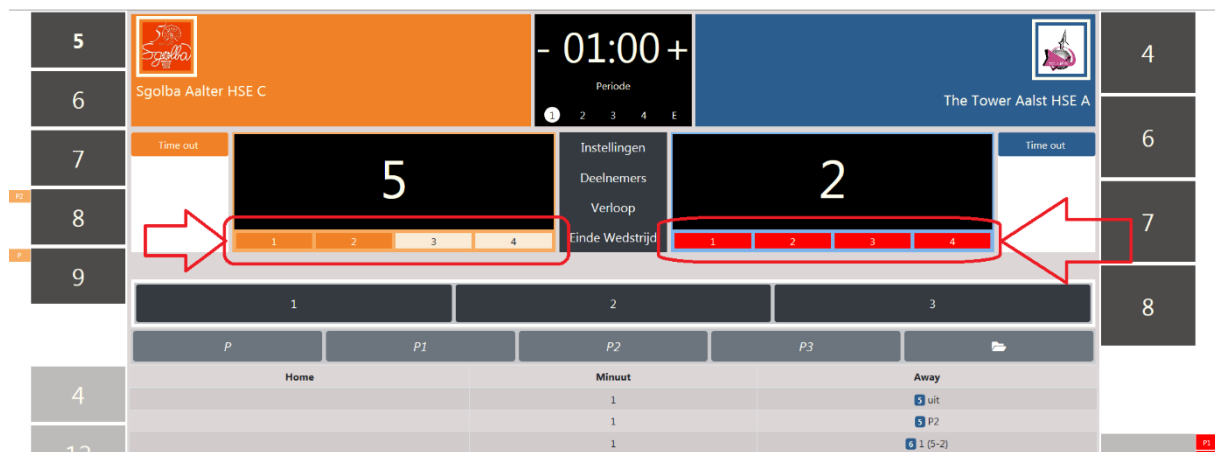
Naast het nummer van een speler zie je zijn persoonlijke fouten staan. Zodra een speler uitgesloten wordt verdwijnt hij naar de bank en staan zijn fouten in het rood. Je dient dan wel ook een vervanger

aan te duiden. Uitgesloten spelers zijn niet meer selecteerbaar en kunnen niet opnieuw op het terrein komen.



Ploegfouten

Onder de score zie je het aantal ploegfouten van de periode staan. Eens 4 ploegfouten worden deze rood. We laten nog een aanpassing uitvoeren om het verschil tussen de vierde en de vijfde ploegfout te kunnen zien maar momenteel zit dit er nog niet in.

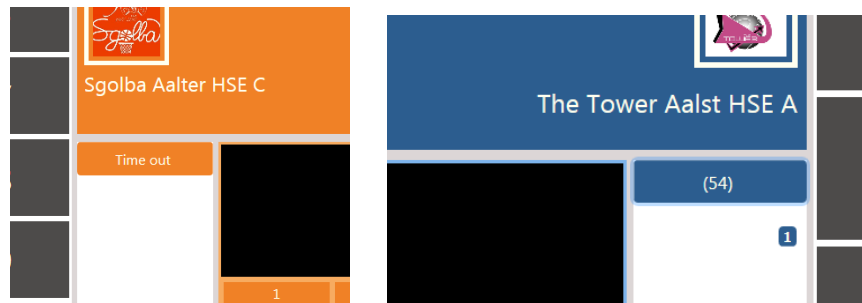


Vervangingen

Om een vervanging uit te voeren klik je eerst op de invallende speler en vervolgens op de speler die vervangen wordt. Indien je per vergissing de verkeerde speler geselecteerd hebt kan je deze selectie annuleren door er opnieuw op te klikken.

Time-outs

Naast de score zie je de knop voor de time-outs staan. Eens je daarop klikt start er ook een klokje dat aftelt vanaf 60 seconden. Het aantal reeds gebruikte time-outs staat vermeld onder die knop.



Met een time-out worden ook alle spelers naar de bank verplaatst. Eens de spelers terug op het terrein komen moet je ze eerst opnieuw selecteren. We hebben dit zo gedaan om te vermijden dat je moet zoeken wie er naar de bank verhuist is.

Correcties

Indien je een bepaalde handeling wil terugdraaien dan kan je dit doen door op de knop “verloop” te klikken. Vervolgens klik je op de handeling die je wil ongedaan maken. De handeling die je ongedaan gemaakt hebt wordt dan doorstreept en er komt een extra lijn bij die aantoont welke correctie je gedaan hebt.

Wedstrijdverloop ×

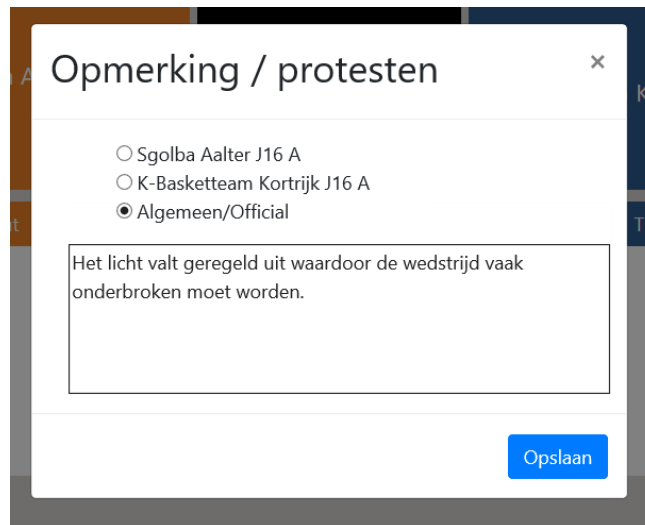
Home	Minuut	Away
	1	7 -2 (7-6)
	1	7 2 (7-6)
	Periode 2	
	2	6 2 (7-4)

Verloop

Door op de 1, 2, 3, 4, E te klikken onder de tijd kan je van periode wisselen. Bij het begin van elke periode dien je de 5 spelers op het terrein opnieuw te selecteren en starten de ploegfouten opnieuw. Als je per vergissing van periode gewisseld hebt kan je gewoon terug wisselen. Mogelijks gaan we dit ook nog wat “strakker” maken waarbij een periode officieel afgesloten moet worden.

Opmerkingen

Hier dien je eerst te bepalen van wie de opmerking of het protest komt en vervolgens kan je het gaan omschrijven. Meer gedetailleerde procedures hieromtrent volgen later nog.



Opmerking / protesten

Sgolba Aalter J16 A

K-Basketteam Kortrijk J16 A

Algemeen/Official

Het licht valt geregeld uit waardoor de wedstrijd vaak onderbroken moet worden.

Opslaan

Einde

De procedure voor het einde van de wedstrijd is nog niet in detail uitgewerkt. Momenteel doet de knop nog niets maar in de definitieve versie zal de scheidsrechter (of de thuisclub indien geen officiële scheidsrechter) de wedstrijd officieel moeten beëindigen.