

Koninklijke Nederlandse Voetbalbond
Amateurvoetbal



Handleiding Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF)

Versie 1.0
Augustus 2010



Versiebeheer

Versie	Datum	Omschrijving
1.0	12-08-2010	Versie lancering DWF

Inhoudsopgave

Inleiding	4
Hoofdstuk 1: Algemene aspecten	5
1.1 Uitgangspunten	5
1.2 Doorgeven problemen / vragen	5
1.3 Begrippenlijst.....	5
2. Voorbereiding invullen DWF	6
2.1 Inleiding.....	6
2.2 Aanmaken / aanpassen gebruiker digitaal wedstrijdformulier	6
2.2.1 Toekennen rol digitaal wedstrijdformulier aan bestaande gebruiker	6
2.2.2 Toevoegen gebruiker met rol digitaal wedstrijdformulier	7
3. Bondsteams	9
3.1.1 Starten module	9
3.1.2 Opbouw scherm teamopgaven → tabblad Deelnemers	11
3.1.3 Toevoegen speler aan team.....	12
3.1.4 Toevoegen trainer aan team	14
3.1.5 Toevoegen assistent-scheidsrechter (club) aan team	16
3.1.6 Verwijderen speler/ trainer / assistent-scheidsrechter(club) uit een bondsteam	18
3.1.7 Aanpassen speler naar trainer in bondsteam	18
3.1.8 Opvragen statistieken per speler	19
4. Invullen en aanpassen DWF	21
4.1 Stap 1: Opstarten applicatie → thuis spelende vereniging.....	21
4.1.1 Opbouw scherm wedstrijd details	22
4.2 Stap 2 Invullen wedstrijdformulier thuishteam/ Uitteam → voorafgaand aan de wedstrijd)	23
4.2.1 Vastleggen deelnemers.....	24
4.2.1.1 Toevoegen speler uit ander team op wedstrijdformulier:	24
4.2.1.2 Toevoegen trainer op wedstrijdformulier:.....	25
4.2.1.3 Verwijderen speler van formulier:.....	26
4.2.2 Vastleggen basisspelers	26
4.2.3 Vastleggen aanvoerder	26
4.2.4 Vastleggen aanwezigheid spelersspas (door scheidsrechter).....	26
4.2.5 Vastleggen akkoord aanvoerder	26
4.2.6 Vastleggen akkoord scheidsrechter	27
4.3 Aanpassen wedstrijdofficials.....	28
4.3.1 Aanpassen bondscheidsrechter	28
4.3.2 Opgeven Clubscheidsrechter	29
4.3.3 Opgeven assistent-scheidsrechter (uit / thuis).....	29
4.3.4 Opgeven Wedstrijdcoördinator	30
4.4 Stap 3 → Invoeren wedstrijdverloop (scheidsrechter).....	31
4.4.1 Invoeren gele kaart.....	31
4.4.2 Invoeren rode kaart	31
4.4.3 Invoeren wissel (alleen A-categorie)	33
4.4.4 Ongedaan maken Gele kaart / Rode kaart / Wissel.....	33
4.5 Vastleggen wedstrijd	34
4.5.1 Vastleggen uitslag	34
4.5.2 Vastleggen wedstrijdstatus.....	34
4.5.3 Vastleggen afgelasting	35
4.5.4 Punten beste speler	35
4.5.5 Akkoord geven thuishteam.....	36
4.5.6 Akkoord geven uitteam.....	36
4.5.7 Akkoord geven bondsscheidsrechter	36

4.6	Opzoeken wedstrijdformulier (na invullen)	38
4.6.1	Printen wedstrijdformulier (na versturen)	39

Inleiding

Deze handleiding is geschreven voor de verenigingen en de wedstrijdofficials die het wedstrijdformulier digitaal gaan invullen. Binnen de KNVB wordt al jaren gesproken over de invoering van het digitale wedstrijdformulier (DWF). De KNVB wil in het seizoen 2010/'11 starten met de introductie van het digitaal wedstrijdformulier, beginnende met de volgende klassen:

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

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

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

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

- Het uitteam, thuisteam en de (club)scheidsrechter vullen de gegevens in op het sportpark.
- 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.

1.2 Doorgeven problemen / vragen

Eventuele vragen over functionaliteit of techniek mailt u met een toelichting aan ronald.korthagen@knvb.nl.

1.3 Begrippenlijst

DWF: Digitaal Wedstrijd Formulier

Bondsteam: Het basisteam (spelers, begeleiding en eventuele assistent-scheidsrechter) dat standaard als één groep in één handeling bij iedere wedstrijd kan worden geplaatst in het DWF.

Spelersopgave: Dit is de selectie van actieve spelers uit het bondsteam die op de betreffende wedstrijddag daadwerkelijk spelen voor vermelding op het DWF.

2. Voorbereiding invullen DWF

2.1 Inleiding

Het digitaal wedstrijdformulier bestaat uit twee onderdelen:

- **Teamopgave:** in Sportlink Club moet door de vereniging de teamopgave worden gedaan. De teamopgave is de basis voor het DWF. Alle deelnemers die aanwezig zijn binnen de teamopgave komen standaard wekelijks terug op het DWF.
- **Digitaal wedstrijdformulier:** op het DWF wordt alles vermeld met betrekking tot de wedstrijd. Alles wat op het papieren wedstrijdformulier staat kan worden geregistreerd.

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

2.2 Aanmaken / aanpassen gebruiker digitaal wedstrijdformulier

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

2.2.1 Toekennen rol digitaal wedstrijdformulier aan bestaande gebruiker

1. Start Sportlink Club. 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 "Wedstrijdzaken" en bevestig dit door de knop




te selecteren.

2.2.2 Toevoegen gebruiker met rol digitaal wedstrijdformulier

1. Start Sportlink Club. 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 "Wedstrijdzaken" en bevestig dit door de knop  te selecteren.

3. Bondsteams

Het digitaal wedstrijdformulier bestaat zoals al aangegeven uit twee onderdelen:

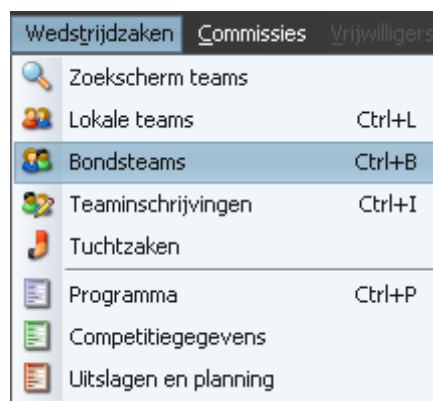
- Bondsteam: in Sportlink Club zal door de vereniging de teamopgave moeten worden gedaan. De teamopgave is de basis voor het digitaal wedstrijdformulier. Iedereen in de teamopgave komt standaard terug op het DWF. Het gaat om de deelnemers (spelers, begeleiders en eventuele assistent-scheidsrechter) die als regel elke wedstrijd deelnemen.
- DWF: hier wordt alles vermeld met betrekking tot de wedstrijd. Alles wat op het papieren wedstrijdformulier staat (bijvoorbeeld: de spelersopgave), kan worden geregistreerd op het DWF.

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:

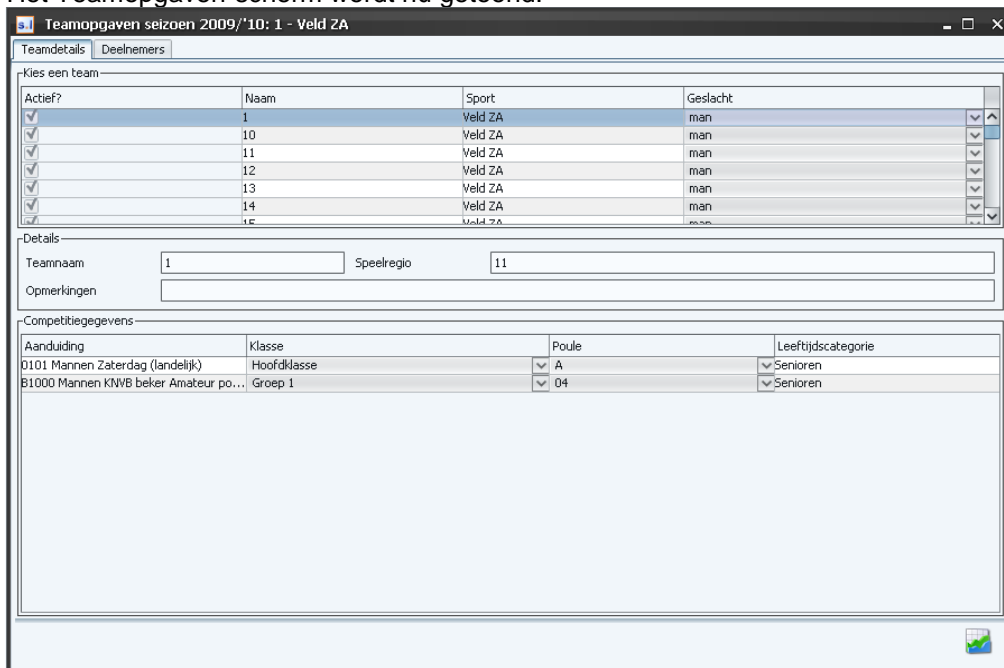
1. Start Sportlink Club
2. Voer de juiste gebruikersnaam en het correcte wachtwoord in.
3. Let op! De module Bondsteams is alleen beschikbaar voor gebruikers die in het systeem staan geregistreerd met rol "Wedstrijdzaken". Heeft u niet de juiste autorisatie → neem contact op met de beheerder van Sportlink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

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



Afbeelding 1: knop Bondsteams

6. Het Teamopgaven-scherm wordt nu getoond:

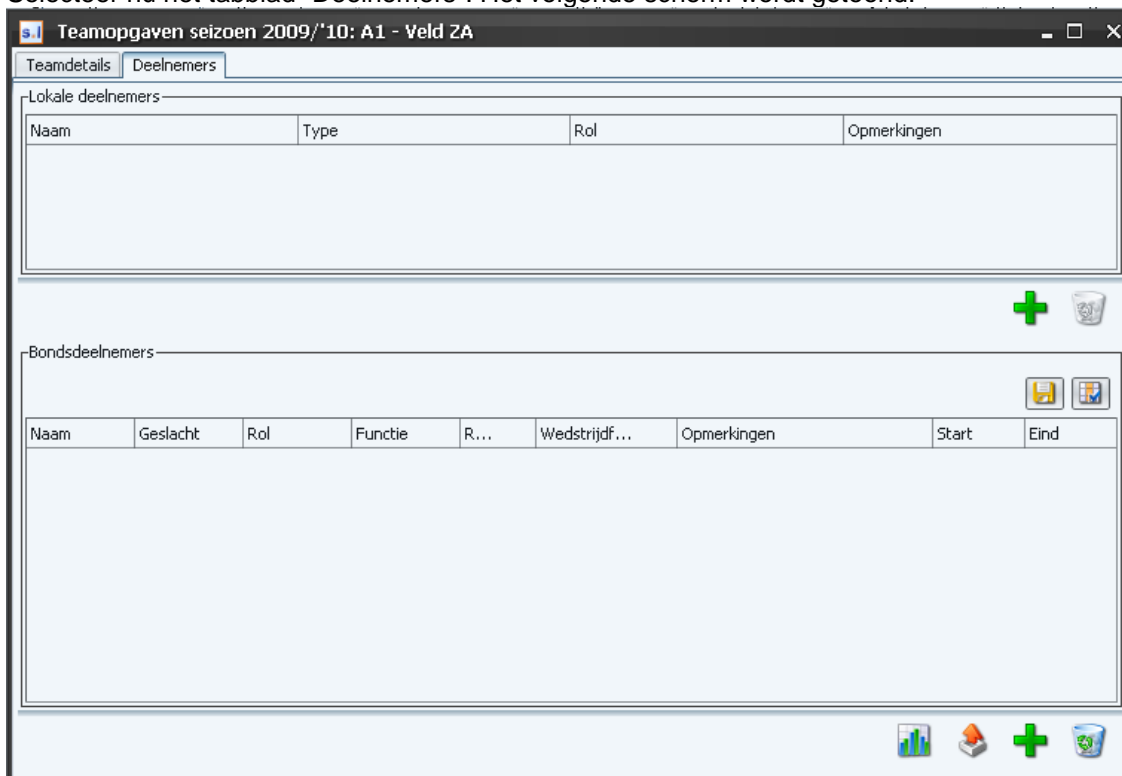


Afbeelding 2: scherm teamopgaven.

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 kopie "Bondsdeelnemers". Het bondsdeelnemers tabblad is als volgt opgebouwd:

1. Overzicht bondsdeelnemers

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

Het overzicht bestaat uit de volgende velden:

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

2. Knoppen bondsdeelnemers



Spelersstatistieken: tonen statistieken bij een speler



Exporteren lijst



toevoegen bondsdeelnemer




verwijderen bondsdeelnemer (bij verwijderen bondsdeelnemers wordt de einddatum ingesteld.

3.1.3 Toevoegen speler aan team

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

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

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

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

Soort: _____

Type: Teamspeler

Functie: -

Zoek deelnemer

Achternaam: _____

Sport: Veld - Zaterdag

Cat.: A-Junioren (M)

Geslacht: man


Persoon: < zoek >

Details


Op wedstrijdformulier?

Rugnummer: _____

Opmerkingen: _____




3. Zoek nu de juiste speler. De speler kan worden gezocht door de naam in te toetsen bij het veld

Achternaam. Selecteer na het intoetsen van de naam de knop . Wanneer er een persoon is gevonden, wordt het veld persoon gevuld.

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

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

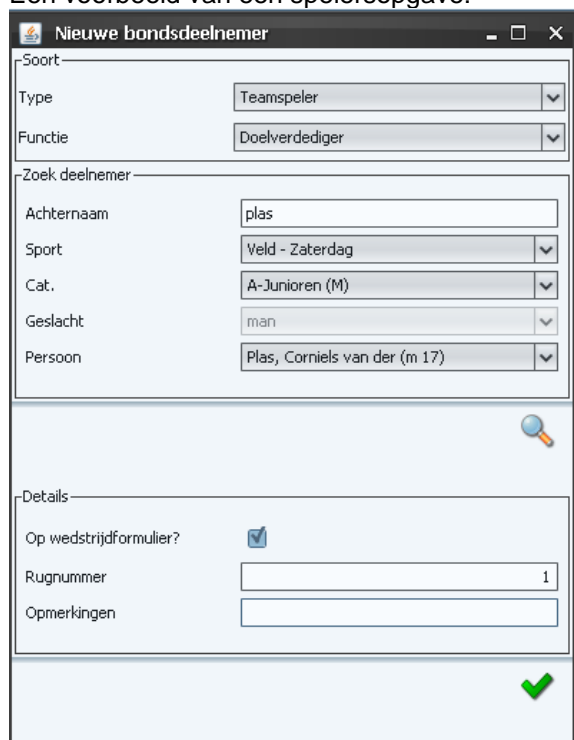
Selecteer de juiste door op


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

4. Vul bij de persoon de juiste gegevens in:

- 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. Is niet verplicht.
- Vul hier opmerkingen in bij de betreffende deelnemer. 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 team.

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:

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

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

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

Soort: _____

Type: Teamspeler

Functie: -

Zoek deelnemer

Achternaam: _____

Sport: Veld - Zaterdag

Cat.: A-Juniores (M)

Geslacht: man


Persoon: < zoek >

Details


Op wedstrijdformulier?


Rugnummer: _____


Opmerkingen: _____



3. Zoek nu bij het veld Type: Technische staf. Het scherm wordt opnieuw opgebouwd en 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 team

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:

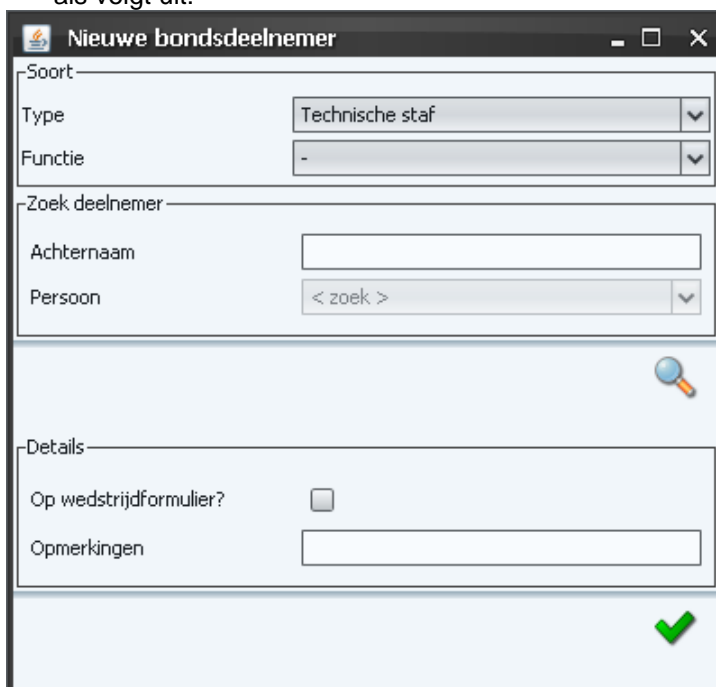
1. Zorg dat het tabblad Deelnemers actief is (zie 3.1.1 stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

The screenshot shows a software window titled "Teamopgaven seizoen 2009/10: A1 - Veld ZA". The "Deelnemers" tab is active. It contains two sections: "Lokale deelnemers" and "Bondsdeelnemers". Both sections have empty tables with columns for names and roles. A green plus sign icon is located below the "Lokale deelnemers" table.


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


The screenshot shows a dialog box titled "Nieuwe bondsdeelnemer". It has several sections: "Soort" with "Type" (Teamspeler) and "Functie" (-); "Zoek deelnemer" with fields for "Achternaam", "Sport" (Veld - Zaterdag), "Cat." (A-Junioren (M)), "Geslacht" (man), and "Persoon" (< zoek >); and "Details" with a checkbox "Op wedstrijdformulier?", a "Rugnummer" field, and an "Opmerkingen" field. A green checkmark icon is at the bottom right.


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

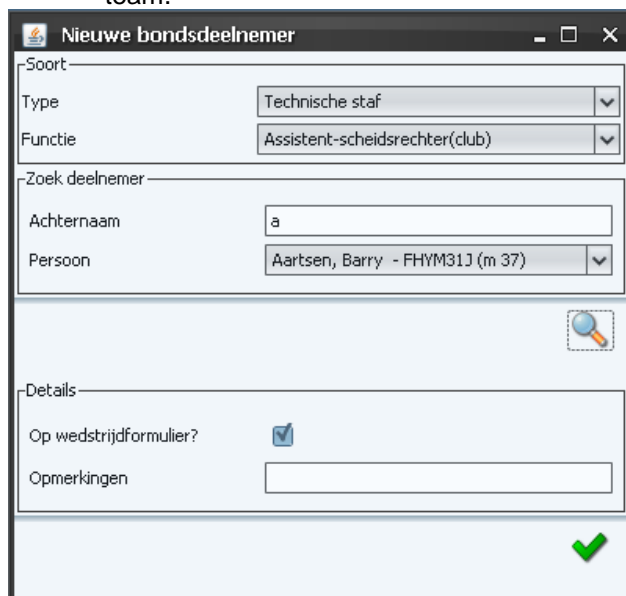


4. Selecteer nu bij het veld Functie: assistent-scheidsrechter (club).
5. De assistent-scheidsrechter kan worden gezocht door de naam in te toetsen bij het veld

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
- Op wedstrijdformulier → wanneer hier een vinkje wordt geplaatst wordt deze elke nieuwe wedstrijd standaard op het wedstrijdformulier geplaatst.
 - 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...		<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kromhout, Chris	man	Teamspeler	Doelverde...	1	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gossen, Misha	man	Teamspeler	Verdediger	2	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Best, Arend de	man	Teamspeler	Verdediger	3	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gugten, Martin...	man	Teamspeler	Verdediger	4	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Duijvenboden, ...	man	Teamspeler	Verdediger	5	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plug, A.J.	man	Teamspeler	-	6	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, P. de	man	Teamspeler	Aanvaller	7	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, Arie de	man	Teamspeler	Middenvel...	8	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Goede, Ronald deman	man	Teamspeler	Middenvel...	9	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plas, Ronald va...	man	Teamspeler	Aanvaller	10	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Zanten, Arnou...	man	Teamspeler	Middenvel...	11	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Rijn, W. van	man	Teamspeler	Aanvaller	12	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Haasnoot, R.	man	Teamspeler	-	13	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kraaijenoord, ...	man	Technisch...	Trainer		<input type="checkbox"/>		08-sep-2009	08-sep-2009
Gossen, Misha	man	Teamspeler	-		<input type="checkbox"/>		16-sep-2009	16-sep-2009

2. Selecteer een speler in het tabblad bondsdeelnemers.



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

3.1.7 Aanpassen speler naar trainer in bondsteam

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

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

2. Selecteer een 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 Oproepen statistieken per speler

Per speler kunnen statistieken worden opgevraagd. Deze statistieken worden opgebouwd op basis van wat is ingevoerd in het DWF. Om de statistieken van een speler op te vragen voer de volgende stappen uit:

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

Teamopgaven seizoen 2009/'10: 10 - Veld ZA


Teamdetails Deelnemers

Lokale deelnemers

Naam	Type	Rol	Opmerkingen


Bondsdeelnemers



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

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



Spelerstatistieken

Filter

Seizoen seizoen 2010/'11 Speltype - 

Spelerstatistieken  

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

4. Invullen en aanpassen DWF

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

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

Het DWF heeft vele overeenkomsten met het papieren wedstrijdformulier. Zo is alle informatie die op het papieren wedstrijdformulier wordt vermeld, zichtbaar op het DWF.

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

- | | |
|----------------|--|
| Stap 1 | Opstarten applicatie → thuisspelende vereniging. |
| Stap 2 | Opgeven spelers / trainer 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. |

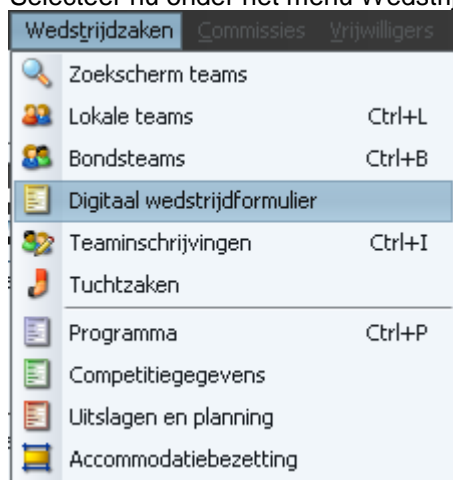
Deze stappen worden in navolgende paragrafen toegelicht.

4.1 Stap 1: Opstarten applicatie → thuisspelende vereniging

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

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

1. Start Sportlink Club.
2. Login met een gebruiker die beschikt over de rol Wedstrijdzaken.
3. Selecteer nu onder het menu Wedstrijdzaken de knop Digitaal Wedstrijdformulier



4. Het Wedstrijden-scherm wordt nu getoond:

Wedstrijd...	Datum	Tijd	Thuissteam	Uitsteam	Speltype
21078	07-11-2009	14:30	Audacia A1	Oirschot V, A1	Veld ZA
24069	07-11-2009	14:30	Audacia A2	TSV Gudok A2	Veld ZA
26152	07-11-2009	14:30	RKDVC B2	Audacia B1	Veld ZA
28823	07-11-2009	14:30	Audacia B2	SVSS5 B2	Veld ZA
28774	07-11-2009	12:45	Acht B3	Audacia B3	Veld ZA
30997	07-11-2009	12:30	Willem II C1	Audacia C1	Veld ZA
34426	07-11-2009	12:45	Audacia C2	WSC C4	Veld ZA
34427	07-11-2009	13:00	Audacia C3	Sarto C6	Veld ZA
36507	07-11-2009	09:00	Audacia D1	SC 't Zand D2	Veld ZA
59444	07-11-2009	09:00	NOAD D2	Audacia D2	Veld ZA
59511	07-11-2009	11:15	SC 't Zand D7	Audacia D3	Veld ZA
64055	07-11-2009	09:00	Audacia E1	VOAB E1	Veld ZA
65573	07-11-2009	09:30	JongBrabant E2	Audacia E2	Veld ZA
65468	07-11-2009	10:00	SV Reeshof E3	Audacia E3	Veld ZA
65036	07-11-2009	09:00	Audacia E4	WSC E6	Veld ZA
90053	07-11-2009	10:15	Audacia E5	SSC'S5 E2	Veld ZA
65035	07-11-2009	10:15	Audacia E6	Essche Boys E3	Veld ZA
73307	07-11-2009	11:15	Audacia F1	SV Reeshof F1	Veld ZA
73769	07-11-2009	09:00	Nemelaer F2	Audacia F2	Veld ZA
73764	07-11-2009	11:45	Nevelo F3	Audacia F4	Veld ZA
73306	07-11-2009	11:15	Audacia F3	Sarto F7	Veld ZA
73308	07-11-2009	10:15	Audacia F5	Blauw Wit'81 F3	Veld ZA
73798	07-11-2009	11:00	TSV Gudok F6	Audacia F6	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.

▪ Knoppen



Hier wordt hulp informatie getoond.




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.



Na het selecteren van deze knop wordt uit de applicatie uitgelogd.

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 Uitsteam: hier kan de spelersopgave worden ingevoerd voor het **uitsteam**.
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 wedstriiddag 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 in het tabblad "Thuisteam". Voor de uitspelende vereniging moet dit worden uitgevoerd in 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:

The screenshot shows the 'Sportlink Club' application window. The title bar indicates the user is logged in as 'Verenigde Staten (internationaal)'. The menu bar includes 'Systeem', 'Vereniging', 'Personen', 'Organisaties', 'Wedstrijdzaken', 'Commissies', 'Vrijwilligers', 'Opleidingen', 'Activiteiten', 'Financieel', and 'Help'. The toolbar contains icons for 'Nieuw Persoon', 'Nieuwe Organisatie', 'Zoekscherf', 'Uitwisselen', and 'Werkset'. The main window title is 'Wedstrijdnummer: 4153'. Below the title, the match information is displayed: 'Nr: 4153, 07-07-2010 om 16:00, Katwijk 5 - Noordwijk 5 (Veld ZA - Senioren, poule: A)'. There are five tabs: 'Thuisteam' (selected), 'Uitteam', 'Officials', 'Wedstrijdverloop', and 'Vastleggen'. The 'Teamdetails' section shows 'Teamnaam: Katwijk 5', 'Leeftijdscategorie: Senioren (18+)', and 'Basisspelers: 0'. Below this is a table with the following columns: 'Rugnummer', 'Naam', 'Geslacht', 'Rel.cd.', 'Basis', 'Aanvoerder', 'Spelerspas', and 'Rol'. The table is currently empty. At the bottom of the window, there is a toolbar with icons for 'deelnemer toevoegen', 'deelnemer verwijderen', 'opnieuw ophalen', 'team controleren', 'aanvoerder akkoord?', 'scheidsrechter akkoord?', 'opslaan wijzigingen', and 'invulformulier afdrukken'.

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.
6. akkoord geven opstelling (aanvoerder akkoord).
7. akkoord geven opstelling (scheidsrechter akkoord).
8. Afdrukken invulformulier

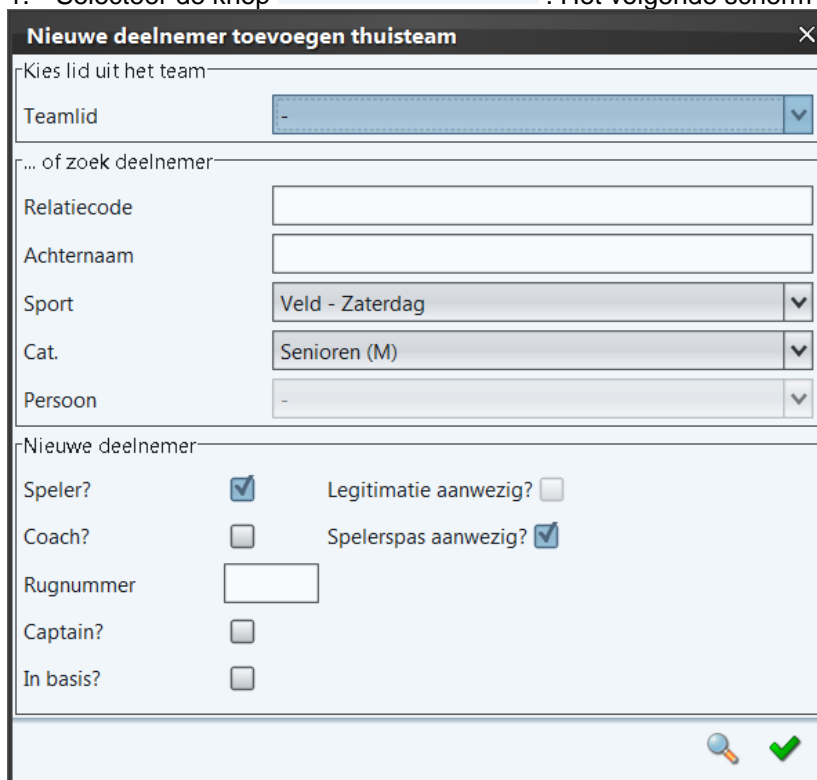
4.2.1 Vastleggen deelnemers


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.

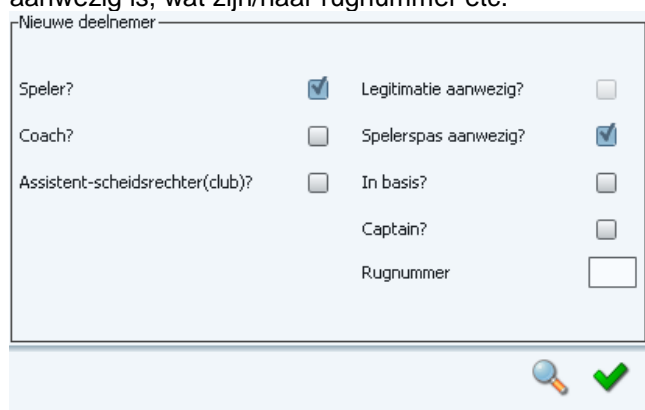
4.2.1.1 Toevoegen speler uit ander team op wedstrijdformulier:


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, zijn pas aanwezig is, wat zijn/haar rugnummer etc.

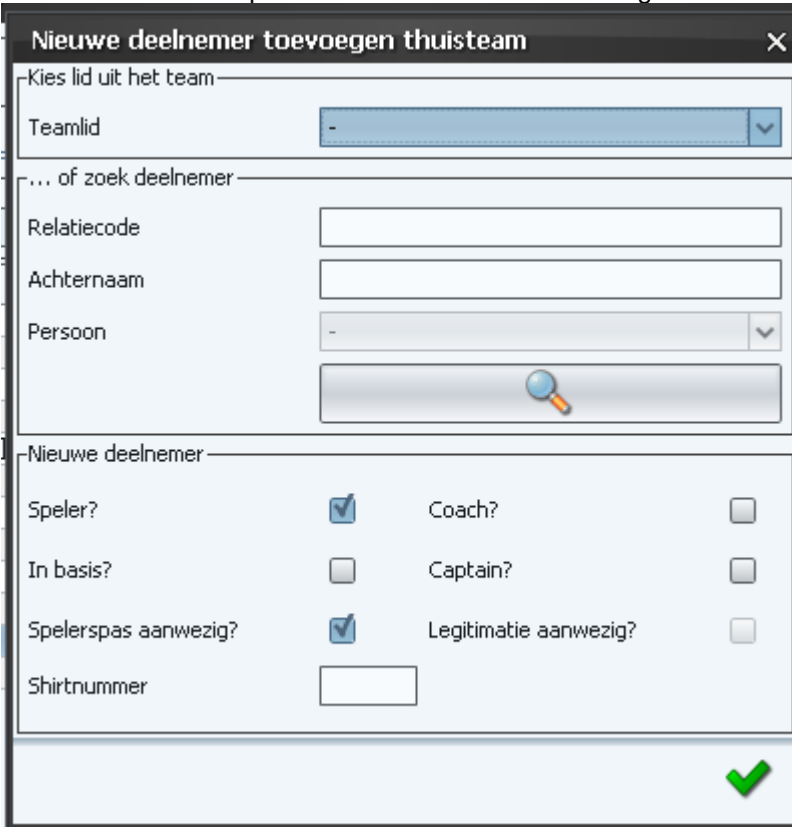



5. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren. De deelnemer is nu toegevoegd aan de wedstrijd.

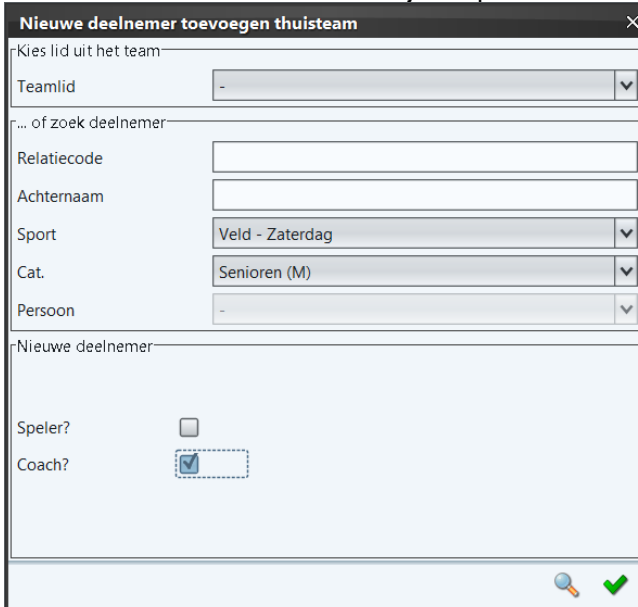
4.2.1.2 Toevoegen trainer op wedstrijdformulier:


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

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



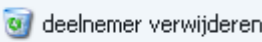
2. Vul de relatiecode in of (een deel van) de achternaam. Selecteer nu de knop .
3. Onder de knop Persoon worden nu de resultaten van de zoekactie getoond. Let op dit kunnen er meerdere zijn.
4. Activeer na het selecteren van de juiste persoon het vinkje bij Coach?



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


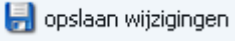
4.2.1.3 Verwijderen speler van formulier:

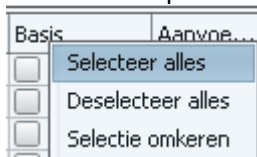
Wanneer een speler op vakantie is, geblesseerd, etc. kan deze worden verwijderd van het formulier. Voer hiervoor de volgende stappen uit:

1. Selecteer in de lijst met namen een speler.
2. Selecteer nu de knop . De deelnemer is nu verwijderd van het wedstrijdformulier. Let op: wanneer de speler aanwezig is in het bondsteam zal deze de volgende wedstrijd weer worden getoond op het formulier.

4.2.2 Vastleggen basisspelers


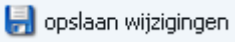
In de A-categorie moeten de basisspelers worden vastgelegd. **Let op! In de B-categorie is dit niet nodig.** Nadat de juiste spelers op het formulier staan, kan worden aangegeven dat een speler in de basis start. Er kunnen uiteraard maximaal 11 spelers in de basis staan. Om aan te geven of een speler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

1. Selecteer in de lijst met namen een speler.
 2. Selecteer nu in de kolom Basis bij de juiste speler nu 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.




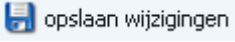
4.2.3 Vastleggen aanvoerder

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 nu het vinkje .
3. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.

4.2.4 Vastleggen aanwezigheid spelerspas (door scheidsrechter)

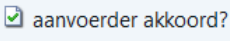
Alle spelers die bij een wedstrijd betrokken zijn moeten in het bezit zijn van een spelerspas. Om aan te geven welke spelers in het bezit zijn van een spelerspas, voer de volgende stappen uit:

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

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

4.2.5 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.

4.2.6 Vastleggen akkoord scheidsrechter

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

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

4.3 Aanpassen wedstrijdofficials

Bij een wedstrijd moeten op het wedstrijdformulier drie/vier officials aanwezig zijn. In de A-categorie worden de scheidsrechters aangesteld door de KNVB. De assistent-scheidsrechters, wedstrijdcoördinatoren en de assistent-scheidsrechters worden opgegeven door de thuisspelende vereniging. In onderstaande paragrafen wordt uitgelegd welke acties de vereniging moet uitvoeren.

Het tabblad officials ziet er als volgt uit:

Wedstrijdnummer : 18285

~Wedstrijdgegevens~

Nr: 18285, 27-11-2009 om 19:15, MOC C1 - Arch.b. Nieuweboer C2 (Zaal WK - E-Juniores, poule: H)

Thuis team X Uit team X Officials Wedstrijdverloop Vastleggen

Clubofficials

Clubscheidsrechter Wedstrijdcoördinator

Assistent-scheids thuis team Assistent-scheids uit team

Bondsofficials

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

opnieuw ophalen bondsofficial toevoegen bondsofficial verwijderen

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 in de lijst met officials de scheidsrechter die niet is komen opdagen.
3. Selecteer vervolgens de knop official verwijderen . 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 .
4. selecteer de knop bondsofficial toevoegen . Het volgende scherm wordt getoond:

Nieuwe official toevoegen

Selectie

Zoek op relatiecode

Zoek op achternaam



Details

Relatiecode

Naam


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

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

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

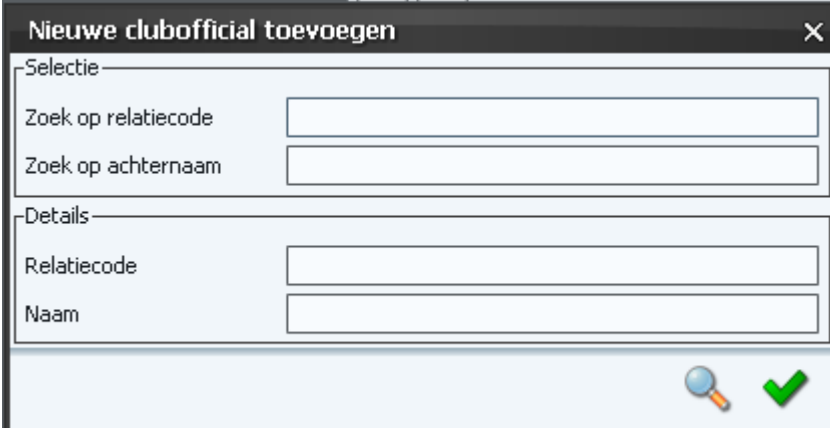
4.3.2 Opgeven Clubscheidsrechter


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

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




3. Het volgende scherm wordt getoond:



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

4.3.3 Opgeven assistent-scheidsrechter (uit / thuis)


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

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




3. Het volgende scherm wordt getoond:

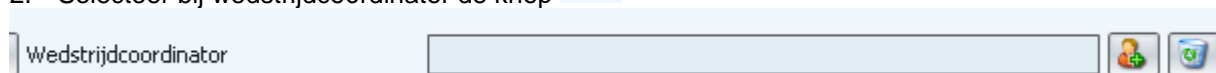


4. Vervolgens kan er worden gezocht op relatiecode of op achternaam.
 - c. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.
 - d. Vul anders de achternaam in van de assistent-scheidsrechter
5. Na het invullen van bovenstaande gegevens druk op de tabtoets. Wanneer de scheidsrechter is gevonden worden de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

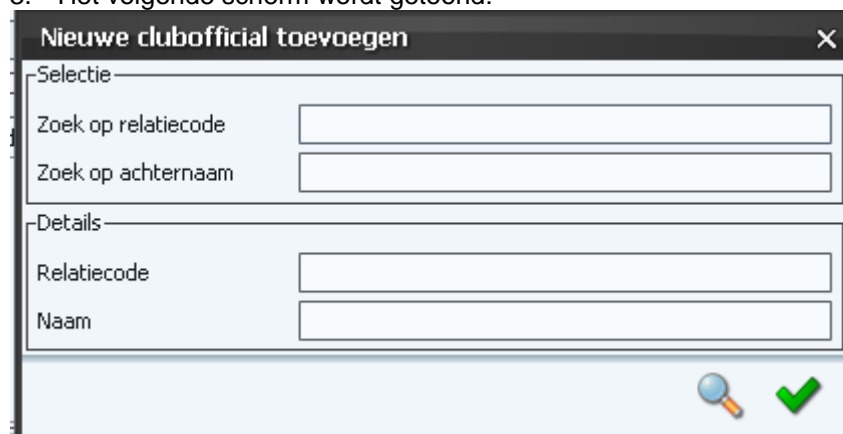
4.3.4 Opgeven Wedstrijdcoördinator



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

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



3. Het volgende scherm wordt getoond:




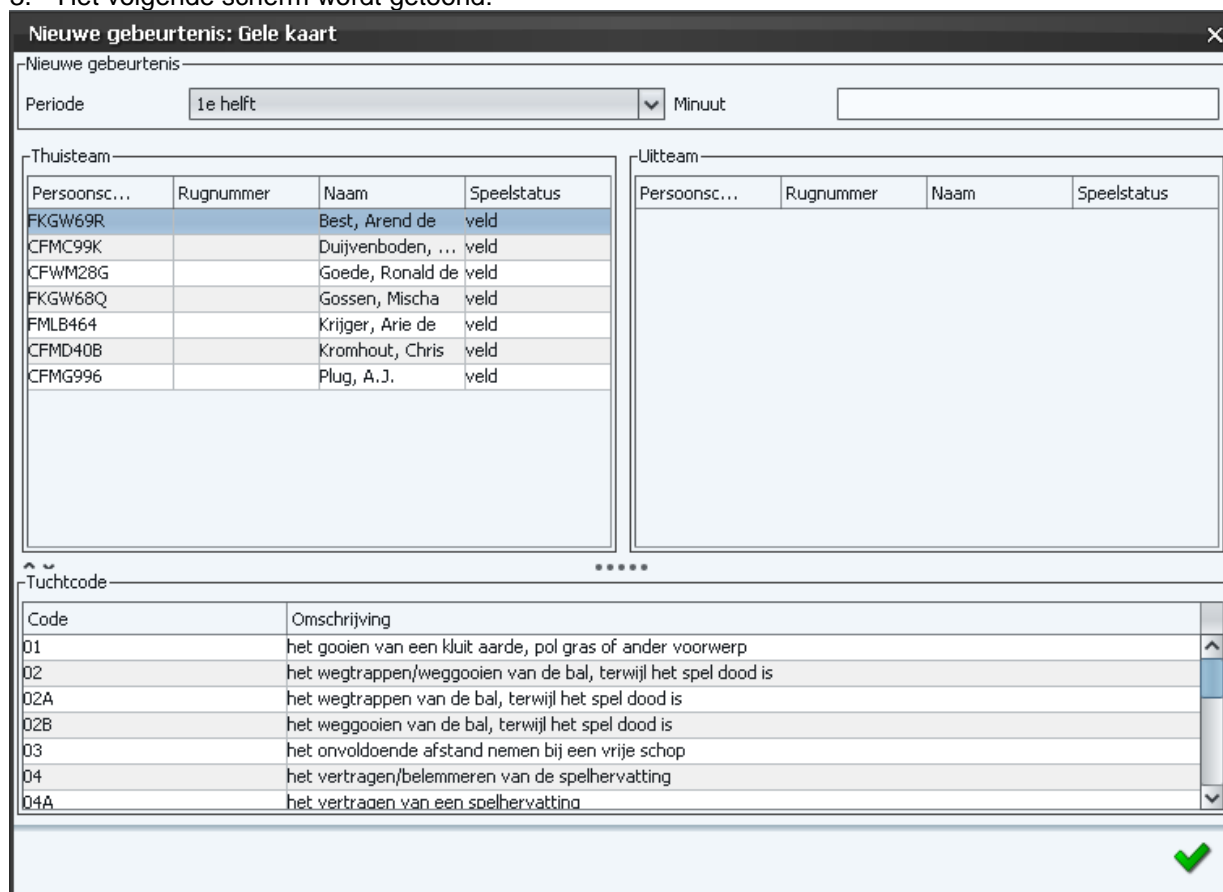
4. Vervolgens kan er worden gezocht op relatiecode of op achternaam.
 - a. Wanneer de relatiecode bekend is vul deze in.
 - b. Vul anders de achternaam in van de scheidsrechter
5. Na het invullen van bovenstaande gegevens druk op de knop . Wanneer de wedstrijdcoördinator is gevonden worden de details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

4.4 Stap 3 → Invoeren wedstrijdverloop (scheidsrechter)


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

4.4.1 Invoeren gele kaart


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



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.
5. Selecteer nu in het tabblad Thuis team de speler die de gele kaart heeft gekregen.
6. Selecteer vervolgens de Tuchtcode.
7. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.
8. Herhaal de stappen 2 tot en met 7 wanneer er meerdere spelers een gele kaart hebben ontvangen.

4.4.2 Invoeren rode kaart

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

Nieuwe gebeurtenis: Rode kaart ✕


Nieuwe gebeurtenis


Periode Minuut

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

Tuchtcode

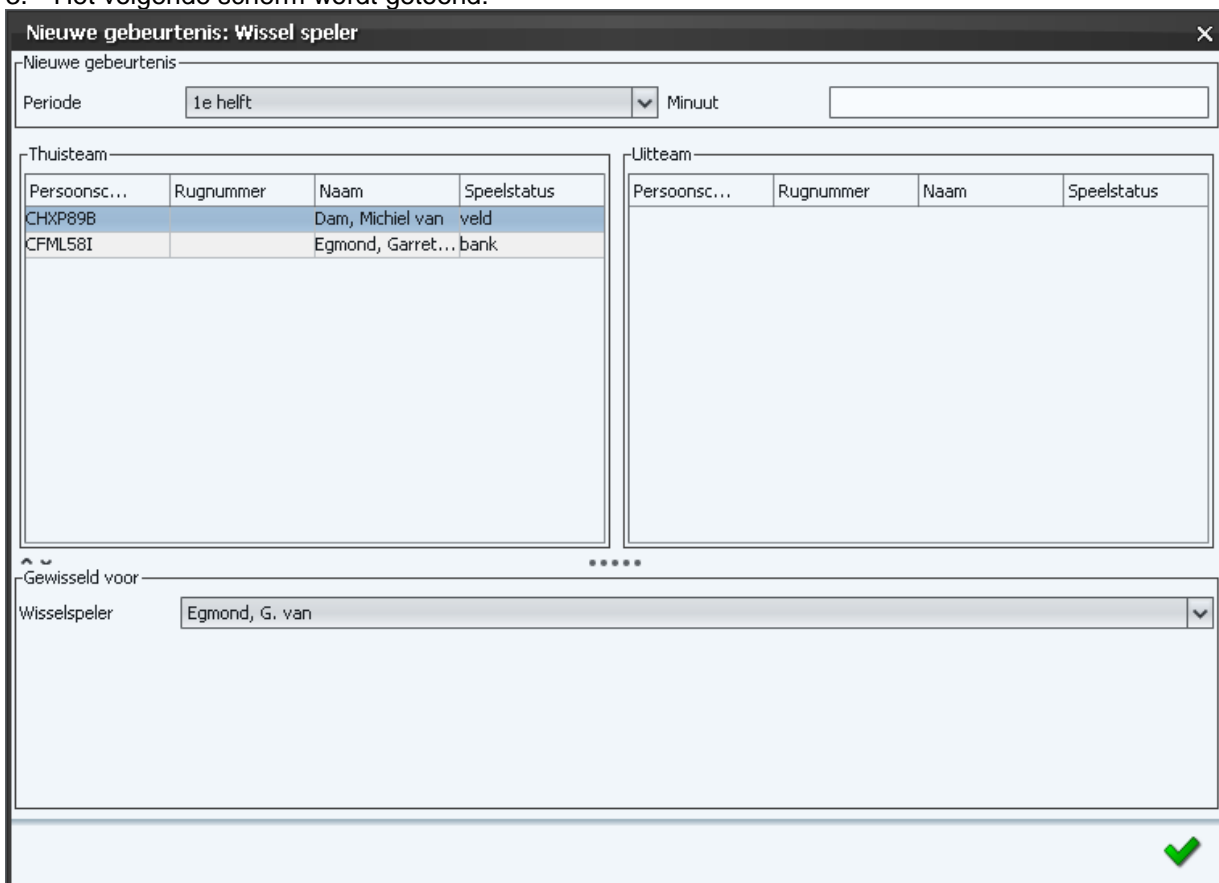
Code	Omschrijving
21A	het bedreigen van een tegenspeler (rood)
21B	het bedreigen van de scheidsrechter
21C	het bedreigen van een assistent-scheidsrechter
21D	het bedreigen van de secretaris
22A	het gebruiken van grove of beledigende taal en/of beledigend gebaar tegenover een tegenspeler
22B	het gebruiken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



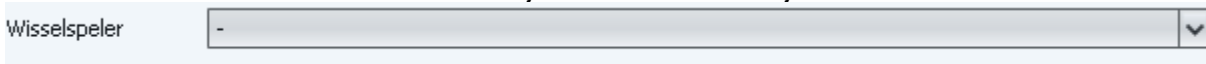
4. Selecteer nu in de kolom Periode de periode waarin de gele kaart is gegeven.
5. Selecteer nu in het tabblad Thuissteam de speler die de gele kaart heeft gekregen.
6. Selecteer vervolgens de Tuchtcode.
7. Sla de wijzigingen op door de knop  te selecteren.
8. Herhaal de stappen 2 tot en met 7 wanneer er meerdere spelers een rode kaart hebben ontvangen.

4.4.3 Invoeren wissel (alleen A-categorie)


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



4. Selecteer eerst de **Periode** waarin de wissel heeft plaatsgevonden.
5. Selecteer nu in de kolom **Thuis team** of **Uit team** de speler die is gewisseld.
6. In het onderdeel **Gewisseld voor** verschijnt nu een selectievakje:




Let op!

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

4.4.4 Ongedaan maken Gele kaart / Rode kaart / Wissel

Wanneer een fout is gemaakt bij het opgeven van een gele kaart, rode kaart 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 of wissel.
3. Selecteer nu de knop  gebeurtenis verwijderen .

4.5 Vastleggen wedstrijd

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

- Invoeren uitslag en status wedstrijd → de scheidsrechter voert dit in.
- 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
FKGW69R	Best, Arend de	Gele kaart	AM-14	Katwijk BBGZ52H-1-10	1e helft

4.5.1 Vastleggen uitslag

Om de uitslag vast te leggen voert men 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.

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.

Wedstrijdstatus

Status	Uitgespeeld	
Periode	-	Stakingsminuut
Omschrijving	-	

4.5.3 Vastleggen afgelasting

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

Wedstrijdstatus

Status	Gestaakt of veld afgekeurd	
Periode	-	Stakingsminuut
Omschrijving	Afgelast door vereniging	

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


4.5.4 Punten beste speler

Let op! Het doorgeven van de beste speler is alleen van toepassing op teams die uitkomen in de Nike A-junioren eredivisie en B-junioren eredivisie. Hier wordt door de tegenstander beoordeeld wie de beste drie spelers zijn bij de tegenstanders. 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:

Toekennen punten beste speler

Thuis team		Uit team	
Ken 3 punten toe aan	-	Ken 3 punten toe aan	-
Ken 2 punten toe aan	-	Ken 2 punten toe aan	-
Ken 1 punt toe aan	-	Ken 1 punt toe aan	-




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 .

4.5.5 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 het vinkje achter "Thuisteam akkoord".

Thuisteam akkoord? 

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

Vraag X

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


5. Selecteer de knop  om dit definitief te maken.

4.5.6 Akkoord geven uitteam

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


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

Uitteam akkoord? 

3. Sla dit 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.

4.5.7 Akkoord geven bondsscheidsrechter

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

1. Selecteer tabblad Vastleggen.
2. Vul bij onderdeel autorisatie het wachtwoord in. Zonder wachtwoord kan de bondscheidsrechter geen akkoord geven.
3. Selecteer bij onderdeel autorisatie het vinkje achter scheidsrechter akkoord?

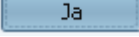

Scheidsrechter akkoord? 

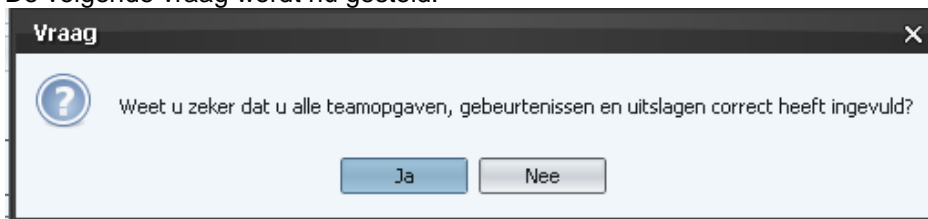
Scheidsrechter 

Wachtwoord

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



6. Selecteer de knop  om dit definitief te maken.
7. Maak het wedstrijdformulier nu definitief door de knop  te selecteren.
8. De volgende vraag wordt nu gesteld:

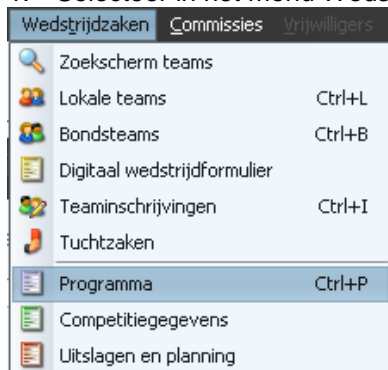


9. Selecteer de knop  om het wedstrijdformulier definitief te maken.

4.6 Opzoeken wedstrijdformulier (na invullen)

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


1. Selecteer in het menu Wedstrijdzaken de knop Programma



2. Het volgende scherm wordt getoond:

The screenshot shows a window titled 'Periode: 14-09-2009 t/m 20-09-2009 - thuis'. The window contains a table with the following data:

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

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

Wedstrijdsamenvatting

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

Officials

Naam	Relatiecode	Rol

Thuissteam

Naam	Relatiecode	Geslacht	Basis	Aanvoerder	Rol
Kromhout, Chris [28]	CFM40B	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Gossen, Mischa [29]	FKGW69R	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Best, Arend de [30]	FKGW69R	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Gugten, Martin van der [29]	CFM88B	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Duisenboden, P.A. van [20]	CFM99K	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Flug, A.J. [28]	CFM299E	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Krigger, Arie de [29]	FMLB464	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Goede, Ronald de [28]	CFM20G	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Plas, Ronald van der [31]	CFM98J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Rijn, W. van [28]	CFM304	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Brunink, Gees [42]	CHL70F	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trainer/Coach

Uitsteam

Naam	Relatiecode	Geslacht	Basis	Aanvoerder	Rol
Aarle, Jelle van [19]	FGY113	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Aarle, Sander van [21]	FQD73T	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Adriaanse, Miguel [38]	FMG237J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Adriaanse, Remy [37]	MLW260J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Alders, Maarten [38]	CFQ23Q	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Baan, Evert van der [25]	BCSY06G	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Beek, Roy van [31]	LWFC76S	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Behringer, Arshan [38]	CFP33H	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Berflokane, Mohammed [31]	CFV363	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 checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Bergers, Frank [22]	CF5880L	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

Waarschuwingen / Uit het veld gezonden

Naam	Relatiecode	Team	Type gebeurtenis	Tuchtcode	Periode
Flug, A.J.	CFM299E	Katwijk 88GZ52H-1-10	Gele kaart	AM-01	Voor de wedstrijd
Kromhout, Chris	CFM40B	Katwijk 88GZ52H-1-10	Gele kaart	AM-02B	1e helft
Best, Arend de	FKGW69R	Katwijk 88GZ52H-1-10	Rode kaart	AM-21A	1e helft

Scoreverloop

Thuis	Uit
Doelpunten	1
Strafschoppen	

Wedstrijdstatus

Status:

Periode? Mnuut

Omschrijving

Authorisatie

Thuissteam akkoord?

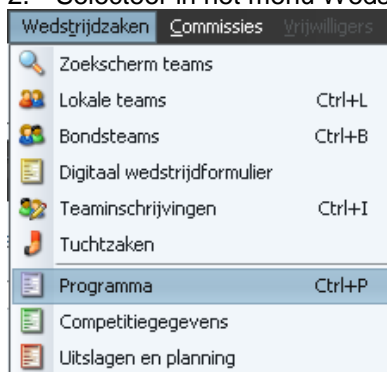
Uitsteam akkoord?

Scheidsrechter akkoord?

4.6.1 Printen wedstrijdformulier (na 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 **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**) als achteraf. Om na het versturen van het DWF het wedstrijdformulier te printen voer de volgende stappen uit:

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




3. Het volgende scherm wordt getoond:


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

Thuis Uit

Verenigingsprogramma en uitslagen

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

4. Selecteer nu de knop .

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:

