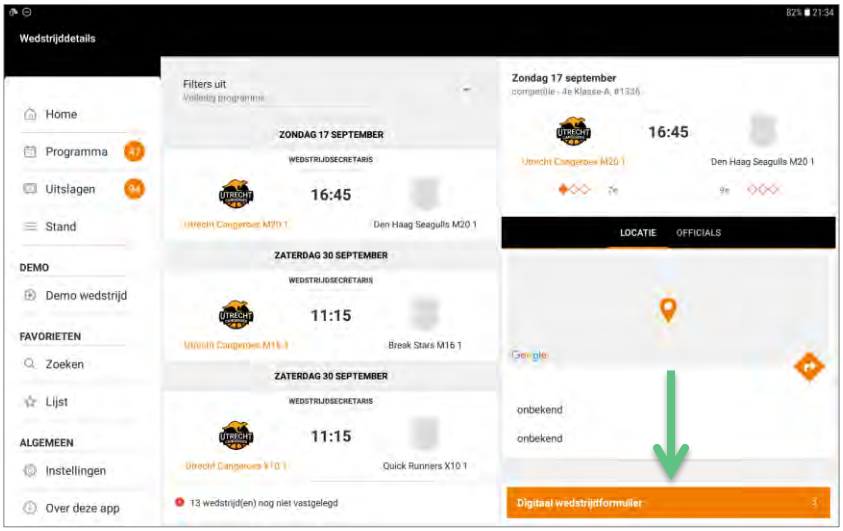
# Handleiding digitaal wedstrijdformulier

## Vóór de wedstrijd

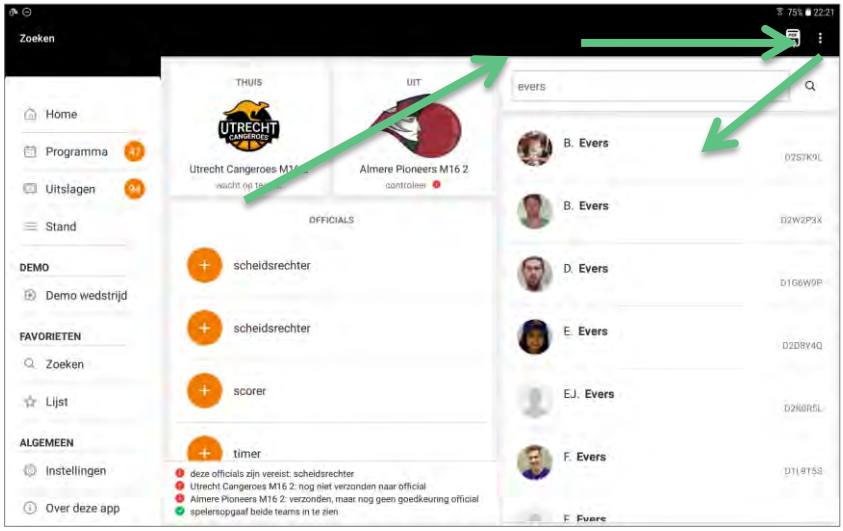
### Voorbereiding

- Pak een tablet uit de kast. Controleer of de tablet voldoende opgeladen is; leg hem eventueel aan de oplader tijdens het tafelen.
- Start de applicatie “Basketball.nl”.
- Druk links in het menu op “Programma” en selecteer de wedstrijd.
- Druk op de oranje knop “Digitaal wedstrijdformulier” rechts onderin.




### Scheidsrechters en tafelaars opgeven

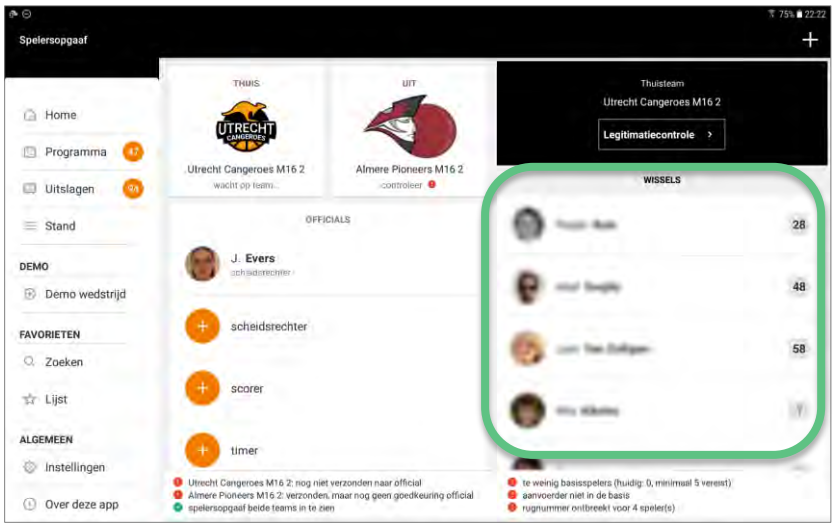
- Druk op de ‘+’ van de eerste scheidsrechter. Voer in het zoekveld rechtsboven de achternaam van de scheidsrechter in, druk op het zoek-icoon en selecteer de scheidsrechter uit de lijst met zoekresultaten.
- Doe hetzelfde voor de tweede scheidsrechter en de tafelaars.
  Om verder te kunnen met de teamopgave moet in elk geval de eerste scheidsrechter ingevuld zijn.




### TAAK COACH: Teamopgave

De coaches kunnen dit al vóór de wedstrijd zelf doen in de Basketball.nl applicatie, bijvoorbeeld op hun eigen smartphone of tablet. Is dat niet gebeurd, dan kan het ook op de tablet van de vereniging gedaan worden. Hou er wel rekening mee dat dit extra tijd kost.

Voor elk team moet de coach dit doen:

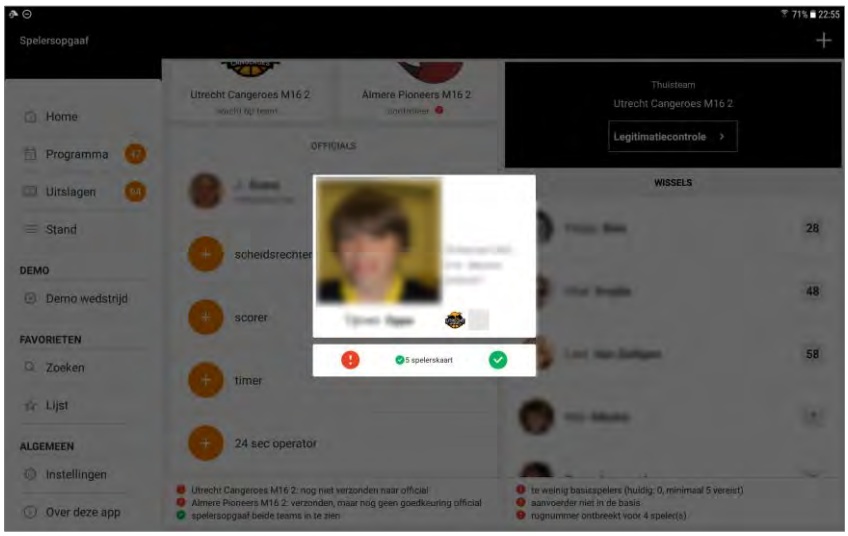



- Druk bij elke speler die meespeelt op het rugnummerveld en vul het rugnummer in.
- Om een speler uit een andere team toe te voegen: druk op het + icoon en zoek op achternaam.
- Verwijder de overige spelers uit de lijst door ze aan te klikken en rechts bovenin op het prullenbakje te klikken.
- Wijs vijf basisspelers aan: selecteer vijf spelers, en druk op het icoon met de twee kleine pijltjes rechts bovenin.
- Wijs een captain aan: selecteer een speler en druk op het icoon met de captainsband rechts bovenin.
- Verstuur de spelersopgaaf naar de official (alleen nodig vanaf de eigen telefoon of tablet).

## TAAK SCHEIDSRECHTER: Legitimatiecontrole

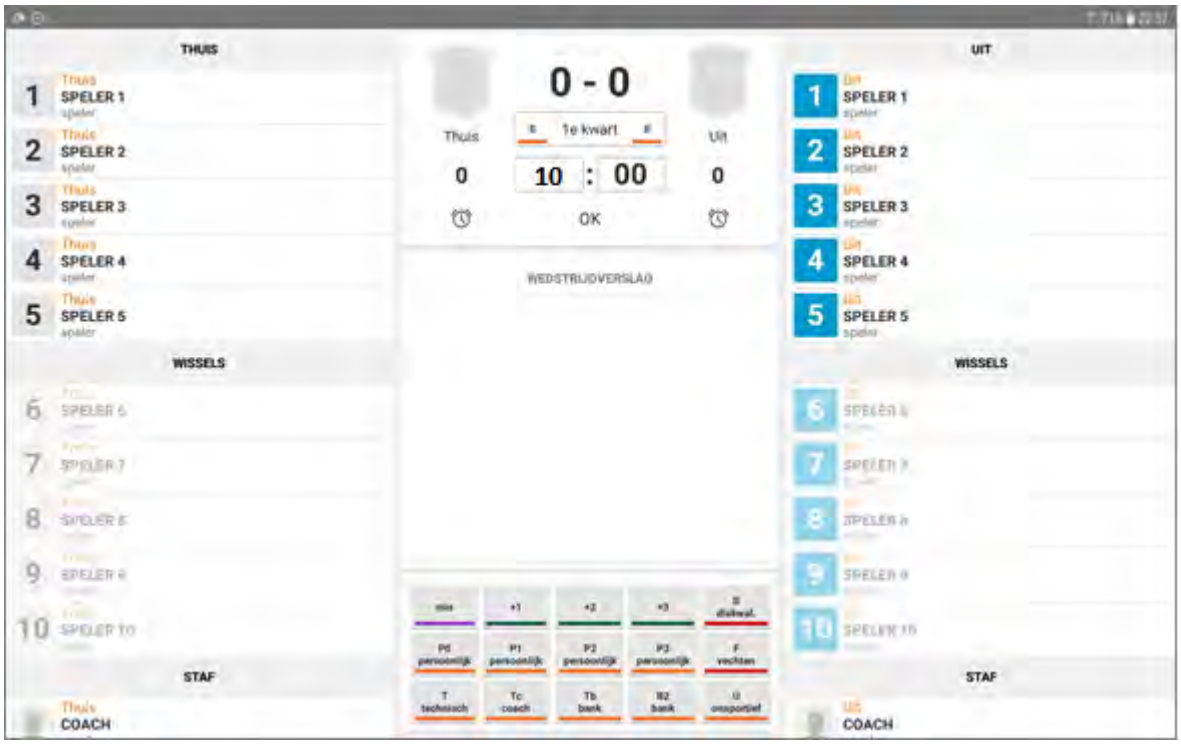
Voor elk team moet één van de scheidsrechters dit doen:

- Controleer of de opgestelde spelers aanwezig zijn en het juiste rugnummer hebben. De scheidsrechter kan dit ook op zijn of haar eigen smartphone doen.




Nadat deze taken (teamopgave en legitimatiecontrole) voor beide teams zijn uitgevoerd, komt het wedstrijdverslag in beeld.

# Tijdens de wedstrijd




## Aan het begin van de wedstrijd

- Controleer of “1e kwart” is ingesteld (onder de grote zwarte **0 - 0**)
- Bij de X10 en X12 : controleer of de 1e periode 4 minuten duurt.

# Bij een score, overtreding, vrije worp of timeout .

Bij elke gebeurtenis moet je drie dingen opgeven: de **tijd**, de **speler** (behalve bij een timeout) en de **gebeurtenis**. Dat mag in elke volgorde die je wilt.

- De **tijd** voer je in en selecteer je door op “OK” te drukken bij de klok.
- De **speler** selecteer je uit de lijst van het thuisteam (links) of de gasten ( rechts)
- De **gebeurtenissen** staan midden onderin het scherm ( verschillende scores, overtredingen enz)

Hieronder staan handige volgordes om te gebruiken bij de verschillende gebeurtenissen, maar je bent niet verplicht je daaraan te houden.

## Als er gescoord wordt

- Zet de **tijd** erin en druk op “OK”
- Druk op de **speler** die gescoord heeft (links van het thuisteam of rechts van de gasten).
- Druk op de **score**, bijvoorbeeld “+2” of “+3”

**Tip: Heb je niet gezien wie er scoorde, geef dan eerst de tijd aan, druk op "OK" , dan op "+2" of "+3", en vraag dan na wie er gescoord heeft. Vraag de timer om dit samen met jou in de gaten te houden.**

## Bij een fout

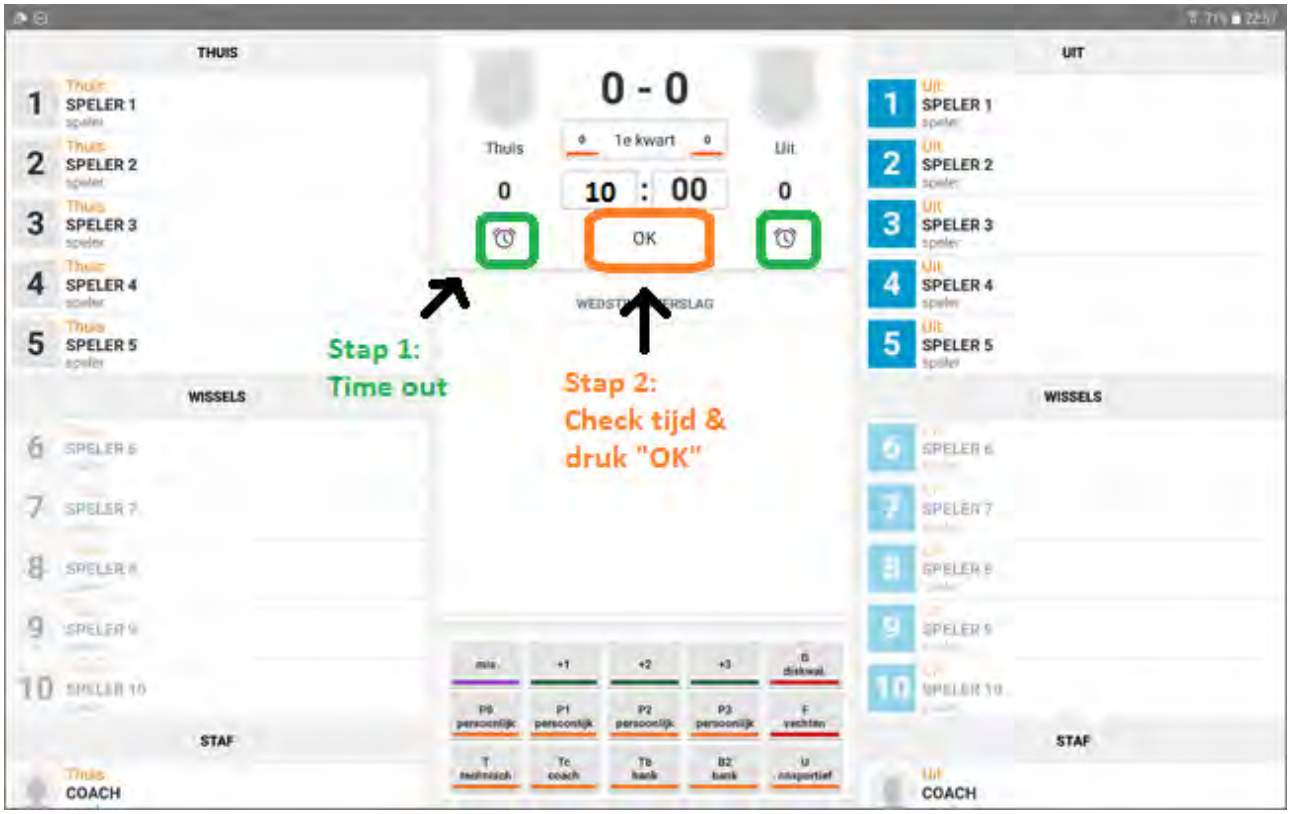
- Voer de **tijd** in en druk op "OK"
- Druk op de **speler** die de overtreding begaan heeft.
- Druk op de knop die bij de overtreding ( **gebeurtenis**) hoort: "P0" bij een persoonlijke fout als de bal van de zijlijn wordt ingenomen, "P1", "P2" of "P3" als er respectievelijk 1, 2 of 3 vrije worpen mogen worden genomen. Luister/kijk goed naar de scheidsrechter, die geeft dit aan.
- Naast het blokje met kwarten staan de teamfouten.
- Bij de X10 en X12 gaan de teamfouten per 2 perioden!

## Bij een vrije worp

- Voer de **tijd** in en druk op "OK"
- Druk op de **speler** die de vrije worp gaat nemen.
- Wacht het resultaat af en druk dan op **"+1" of "mis".**
- Doe voor de tweede worp hetzelfde: " **tijd** OK", **speler**, en dan "+**1" of "mis".**

## Bij een time-out

- Druk op het klokje onder het team dat de time-out heeft aangevraagd.
- Voer de tijd in en druk op "OK" voor de tijd. ( NIET eerst op tijd drukken)
- X10 en X12 hebben geen time-outs



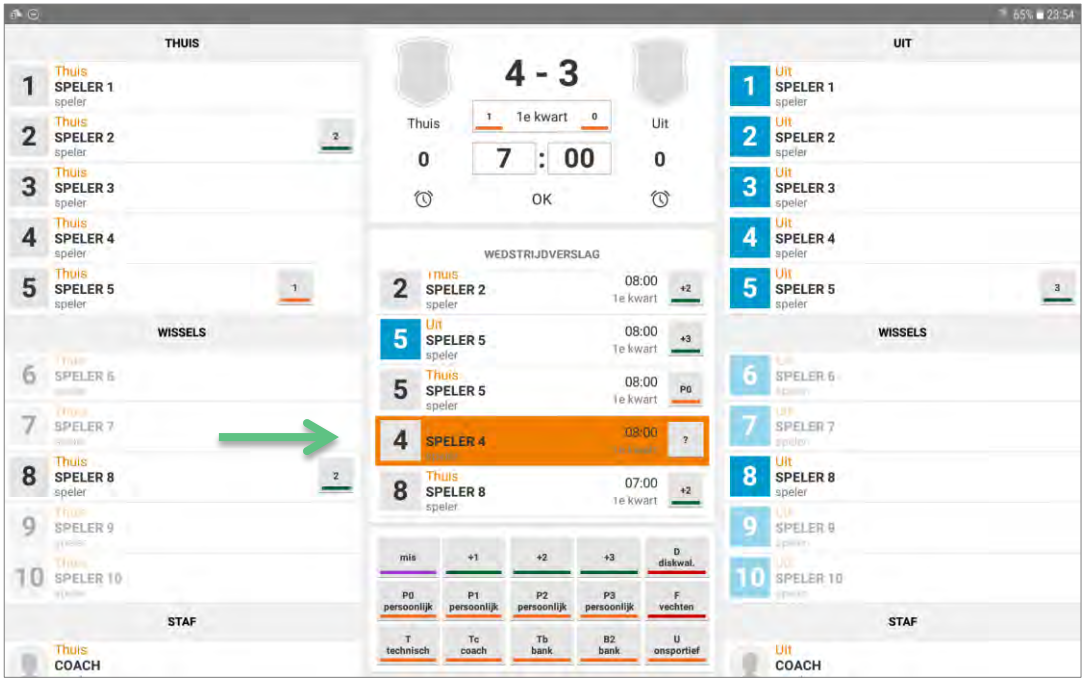

### Aan het einde van elk kwart ( periode bij X10 en X12)

- Kijk in de lijst van gebeurtenissen of er oranje gebeurtenissen bij zijn, en vul ze aan of haal ze weg (zie het hoofdstuk Problemen oplossen)
- Stel het volgende kwart in (druk “1e kwart” onder de stand, er verschijnt een menu).
- Bij de X10 en X12 worden 8 perioden gespeeld. Na het 4e kwart volgt dus weer een 1e kwart.

  Maak na ieder kwart een screenshot: houd POWER en HOME button tegelijk ingedrukt.

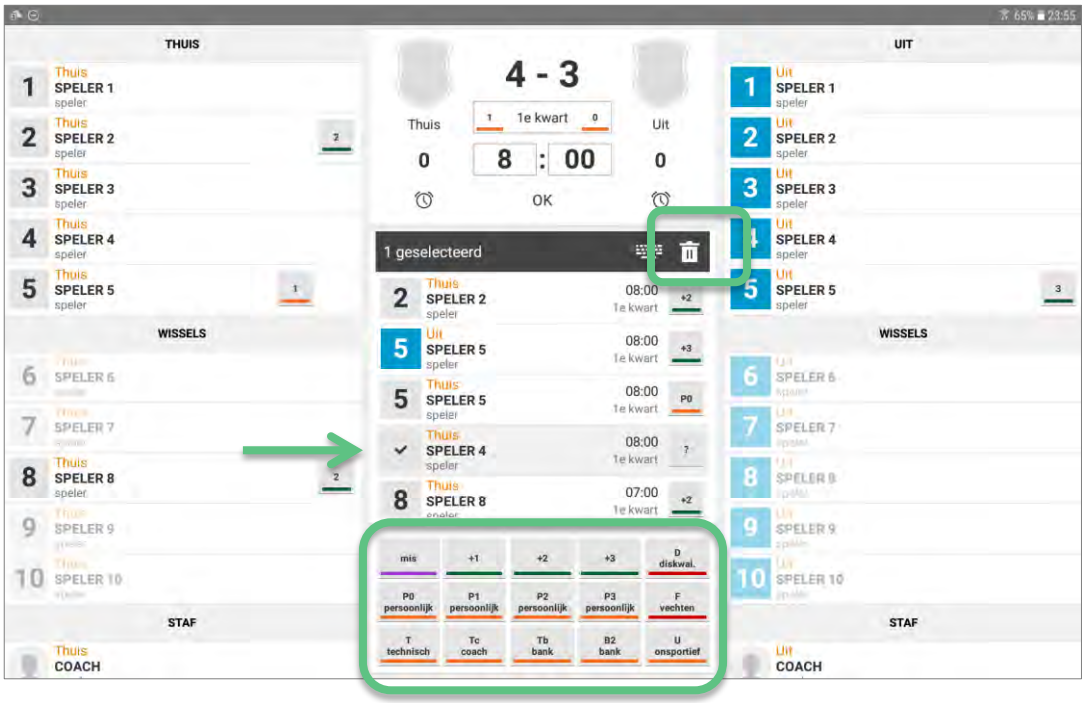
## Problemen oplossen

Voor elke gebeurtenis moet je achter elkaar drie dingen aangeven (tijd, speler en gebeurtenis). Als je per ongeluk één ding te weinig of teveel aangeeft, ontstaat er in de lijst een gebeurtenis die niet compleet is. Een incomplete gebeurtenis is **oranje**.




Druk op een oranje gebeurtenis om hem te selecteren. Hij wordt nu grijs en krijgt links een vinkje. In de gebeurtenis kun je aflezen wat er al wel bekend is, bijvoorbeeld speler en tijd. Druk op wat er nog ontbreekt (bijvoorbeeld “+2” of “P2”), en dan is de gebeurtenis wel compleet.

Had je per ongeluk ergens op gedrukt, dan kun je de gebeurtenis weghalen. Selecteer de gebeurtenis en druk op het vuilnisbak-icoon. Eventueel kun je meerdere gebeurtenissen tegelijk selecteren. Druk op elke gebeurtenis: ze worden grijs en krijgen links een ‘vinkje’. Bovenaan de lijst staat hoeveel er geselecteerd zijn. Je kunt ze nu tegelijk wijzigen of verwijderen.




Voorkom oranje (incomplete) gebeurtenissen door:

- Duidelijk 1x te drukken op speler en gebeurtenis.

- Niet nog een keer klikken wanneer je denkt dat je niet goed geklikt hebt, als je de drie dingen hebt gedaan en ziet dat je toch nog iets mist, dan kan je dan nog een keer klikken op hetgeen je mist.
- Jezelf te wennen aan een vaste volgorde om gebeurtenissen aan te geven.

Tip: gebruik time-outs en pauzes voor het controleren of verwijderen van oranje gebeurtenissen.

## Na de wedstrijd

- Druk op het menu met de kwart-aanduiding en selecteer “Naar vastleggen” (onderaan).
- Als de scheidsrechters en beide coaches akkoord zijn mag de wedstrijd vastgelegd worden. Let op of de tablet verbinding heeft met het internet, dan wordt de wedstrijd doorgestuurd naar de basketball bond.

Wanneer onderstaande melding in beeld komt, kies dan voor de optie ' EERDER INGEVULDE GEGEVENS'

