

Korte handleiding Digitaal Wedstrijd Formulier

1. Voorbereiding

Het digitale wedstrijd formulier (DWF) is qua opzet gelijk aan het bekende papieren formulier.

De leider van het team verzorgt het invullen van de namen (en bijbehorende knvb-nummers) van de spelers, wisselers en overige staf (leiders, trainer, verzorger). Het grote verschil met de oude werkwijze is dat de namen en nummers niet meer ingevuld hoeven te worden, maar vanuit een database beschikbaar zijn en klaar staan op het formulier.

Het voorbereidende werk bestaat uit het aangeven welke 11 spelers de basisopstelling vormen. De overige spelers van het team zijn automatisch wisselers. Teamgenoten die niet aan de wedstrijd deelnemen moeten van het formulier worden verwijderd.

De voorbereidingen kunnen (ruim) voor de aanvang van de wedstrijd plaatsvinden en kunnen eventueel ook thuis op de eigen pc worden gedaan. Zes dagen vóór de wedstrijd is het formulier beschikbaar. De werkwijze is als volgt.

1. Zorg dat Java is geïnstalleerd op je PC!

2. Ga naar de site van Sportlink via de volgende link: <https://club.sportlink.com/apps/club-production/knvb.jnlp>
3. Als je de eerste keer deze site bezoekt moet even gecontroleerd worden of de juiste versie van Java op je pc aanwezig is. Volg hiervoor de aanwijzingen op het scherm.
4. Na het verschijnen van het inlogscherf moeten de volgende gegevens worden ingevoerd. Er hoeft geen gebruik te worden gemaakt van de shift- of caps-lock toets.
 - Verenigingscode: **BBFZ73H**
 - Gebruikersnaam: Is bekend bij geleiders
 - Wachtwoord: Is bekend bij geleiders
 - Vervolgens moet de gepresenteerde beveiligingscode worden ingevoerd. Hierbij worden alle cijfers en letters gebruikt. Let dus op met de 1, i, j, o en 0 ! Bij een foute invoer volgt een herkansing met een nieuwe code. Het is ook mogelijk een eventueel slecht leesbare code te vervangen door te klikken op de groen cirkelpijlen naast de code.
5. Klik in de kopregel op “Wedstrijdzaken” en vervolgens op “Digitaal wedstrijdformulier”.
6. Er verschijnt nu een overzicht met de wedstrijden voor het (komende) weekeinde. Kies hier je eigen wedstrijd.
7. Via de tab “Voorbereiden” kunnen gegevens voor wedstrijden worden ingevuld. Op de speeldag moet worden gewerkt via de tab “In te vullen”. Dubbeklikken op de desbetreffende regel opent het gewenste wedstrijdformulier.

2. Invullen formulier

Thuis- of uitwedstrijd.

Afhankelijk van waar de wedstrijd wordt gespeeld moet worden gekozen voor het tabblad “*Thuis*team” of “*Uit*team”. Op de dagen voorafgaand aan de wedstrijd is via de bovenbeschreven weg alleen het tabblad van het FC Medemblik-team beschikbaar.

Basispelers

De (minimaal 7 en maximaal 11) basispelers kunnen worden geselecteerd door het aanvinken van de betreffende naam. Ook de aanvoerder moet d.m.v. een vinkje worden aangegeven. De overige spelers zijn automatisch wisselers (maximaal 7).

Toevoegen andere speler

Een speler uit een ander team kan worden toegevoegd door te klikken op de knop “*toev. deel*n.” linksonder op het scherm. Er verschijnt dan een nieuw invulveld waarin de naam van de gewenste speler kan worden ingevuld (derde regel, “*Achternaam*”, in veel gevallen is het voldoende de eerste vier letters van de naam in te vullen). Vervolgens te klikken op het vergrootglas. In het veld “*Persoon*” verschijnt de gevraagde naam (eventueel meer personen met dezelfde naam, waaruit de juiste persoon kan worden gekozen). Onder in het invulveld kan worden aangegeven of de betreffende persoon behoort tot de basispelers. Zo niet dan wordt hij/zij toegevoegd aan de wisselers. Met het groene vinkje rechtsonder kan vervolgens de toevoeging worden bevestigd.

Let op ! Sportlink maakt een strikt onderscheid tussen de zaterdag en de zondag en bij de jeugdspelers op zaterdag ook nog in leeftijdscategorieën. De invulregels (“*Sport*” en “*Leeftijdscategorie*”) moeten dus eventueel worden aangepast, anders wordt de gezochte persoon niet gevonden.

Verwijderen speler

Een teamlid die niet aan de betreffende wedstrijd deelneemt moet van het formulier worden verwijderd. Hiervoor wordt de regel met de naam van de speler aangeklikt (de regel kleurt nu lichtblauw) en wordt vervolgens op de knop “*verw. deel*n.” Onder op het formulier geklikt.

Opslaan wijzigingen

Vooraf ingevoerde wijzigingen kunnen worden opgeslagen door te klikken op de knop “*(tussentijds) opsl.*” Onder aan het formulier.

Opnieuw beginnen

Bij vergissingen in het invullen kan eventueel worden teruggedaan naar het oorspronkelijke teamindeling door te klikken op de knop “*ververs*” onder aan de pagina. Alle ingevoerde wijzigingen worden dan gewist.

3. Voor de wedstrijd

Voor aanvang van de wedstrijd kunnen nog mutaties worden ingevoerd. Let hierbij op het gebruik van het juiste tabblad thuis- of uitteam. Ze zijn nu beide beschikbaar.

Akkoord aanvoerder

De aanvoerder dient de spelersopgave met de knop "*aanv. akkoord?*" onder op het scherm te accorderen. Dit kan alleen als een aanvoerder is geselecteerd uit de spelerslijst en het juiste aantal spelers op het formulier is vermeld (min. 7 en max. 11 basisspelers en max. 7 wisselers).

Controle spelerspassen

De scheidsrechter controleert de spelerspassen van de op het formulier voorkomende spelers en geeft per speler in de kolom "*spelerspas*" akkoord. Indien de aanvoerder de spelersopgave heeft geaccordeerd kan ook de knop "*pasjes akkoord?*" worden gebruikt, waarmee de pasjes van alle basisspelers in één keer worden geregeld.

Officials

De wedstrijd coördinator is verantwoordelijk voor het invullen van de

- scheidsrechter
- assistent scheidsrechter thuisclub
- wedstrijd coördinator.

De uit spelende club moet de assistent scheidsrechter van de uitclub invullen. Het invullen van deze gegevens gebeurt op het tabblad "*Officials*". Naast het betreffende invulveld kan op de knop met het plusje worden geklikt. Er verschijnt dan een nieuw invulveld. Omdat bij officials (m.u.v. de wedstrijd coördinator) kan worden gekozen uit het volledige knvb-bestand, moet hier de volledige naam (met de juiste schrijfwijze) worden ingevuld. Uit de lijst kan vervolgens de juiste persoon worden gekozen en via het groen vinkje aan het formulier worden toegevoegd.

Indien het team over een -vaste- assistent scheidsrechter beschikt, kan die via de ledenadministratie aan het team worden toegevoegd. Hij/zij komt dan standaard op het formulier en hoeft niet meer elke week te worden ingevuld. Een eventuele wijziging is mogelijk via het vakje verwijderen en vervolgens toevoegen.

In wedstrijden van de categorie A wordt door de knvb een bondsscheidsrechter aangesteld. Voor het aanbrengen van een eventuele mutatie door de wedstrijd coördinator wordt verwezen naar de DWF-handleiding.

Controle

In het bovenste deel van het formulier zijn 5 controle items vermeld. Deze moeten alle zijn voorzien van een groen vinkje. De schermen "*wedstrijdverloop*" en "*vastleggen*" zijn pas beschikbaar als zowel bij het thuis- als het uitteam deze vijf vinkjes aanwezig zijn.

4. Na de wedstrijd

De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het invullen van de uitslag, gele-en rode kaarten en wissels (**alleen in categorie A dus vooralsnog bij FC Medemblik alleen voor Zondag 1 en Zaterdag 2**)).

Kaarten vermelden

Voor het invoeren van kaarten worden de volgende stappen doorlopen;

- Selecteer tabblad "*Wedstrijdverloop*"
- Selecteer knop "*gele kaart toevoegen*"
- Het invoeren van de periode kan worden overgeslagen
- Selecteer in het tabblad "*Thuissteam*" of "*Uitsteam*" de speler die de kaart heeft gekregen Selecteer de tuchtcode (onder aan het scherm)
- Sla de invoer op met het groene vinkje onder aan het scherm.

Rode kaarten gaan op dezelfde wijze. Alleen maak je nu in stap 2 gebruik van de knop "*rode kaart toevoegen*".

Let op ! Twee keer geel, geeft twee vermeldingen voor een gele kaart. De getoonde rode kaart wordt niet op het formulier vermeld.

Vastleggen wedstrijd

Na het vermelden van de eventuele kaarten en wissels worden uitslag en status van de wedstrijd Ingevuld en wordt de wedstrijd vastgelegd. Dit gebeurt door de scheidsrechter in het scherm "*vastleggen*". Beide teams moeten daarbij akkoord geven .

Uitslag

Links boven worden de door beide teams gescoorde doelpunten ingevuld. Alleen in geval van beker- of beslissende competitiewedstrijden worden de doelpunten na verlenging en eventueel na strafschoppen vermeld.

Status

Voor de status van de wedstrijd wordt in normale gevallen "*uitgespeeld*" ingevuld. In geval van een afgelasting of staking moeten scheidsrechter en/of wedstrijd coördinator aanvullende informatie invullen. Hiervoor wordt verwezen naar de handleiding DWF.

Akkoord geven

Het thuissteam, het uitsteam en de scheidsrechter moeten een akkoord geven op het wedstrijdformulier. Rechts boven op het tabblad kunnen beide teams aangeven of ze akkoord gaan met het formulier. Na het invoeren van Ja of NEE wordt de keuze bevestigd met de knop naast het invoerveld. Er verschijnt nu een pop-up scherm met de vraag of je akkoord gaat met de ingevoerde keuze. Als hier JA wordt aangeklikt is het akkoord definitief.

Na het invoeren van de akkoordverklaringen van beide teams kan de scheidsrechter op vergelijkbare wijze (ook in twee stappen) het formulier definitief vastleggen.

Verzenden formulier

Nadat alle zakken op de juiste wijze zijn ingevuld en akkoord verklaard, kan de scheidsrechter met de knop "*wedstrijdformulier vastleggen*" het formulier verzenden naar de knvb. Er verschijnt een controle scherm met de belangrijkste items van het formulier. Het aanklikken van het groene vinkje op dit scherm verzend het formulier definitief naar de knvb.

Daarmee wordt ook de uitslag in het knvb-systeem opgenomen. Deze hoeft dus niet meer in de uitslagenlijst te worden vermeld.