

Digitaal wedstrijdformulier

2024



Agenda

- Verwelkoming
- Basketbal.vlaanderen
- Navigatie
- Voorbereiding voor de wedstrijd
- Login en controle DWF
- Het digitaal wedstrijdblad
- Einde wedstrijd
- Tips

Basketbal.Vlaanderen



Website: basketbal.vlaanderen

- Te vinden in menu onder “Compititie & Resultaten”
- Kies voor “Sportsbeheer Online”
- Zorg dat je een login hebt
- <https://www.basketbal.vlaanderen/>

Navigatie



Navigatie naar de wedstrijd

1. Ga naar het tabblad “club” bovenaan de pagina
2. Zoek jouw club
3. Klik op jouw club en bekijk de teams
4. Klik op het juiste team
5. Ga naar “Programma” en klik op de wedstrijdcode

Vorbereiding voor de wedstrijd



Vorbereiding voor de wedstrijd

Taken voorafgaand aan de wedstrijd

- Controleer de spelers
- Duid de kapitein, coach en afgevaardigde aan
- Controleer officials: Score, Time en 24 sec (personen in het bezit van een licentie)*
- Officials duiden zichzelf aan (indien niet automatisch zichtbaar)



Alles ingevuld? Dan is de volgende stap de knop DWF uitslag.

*Word nu lid van Basketbal Vlaanderen (licentie als tafelofficial)

<https://www.basketbal.vlaanderen/word-nu-lid-van-basketbal-vlaanderen>

Login en controle - DWF



Login en controle - DWF

Wedstrijd

 Thuis Team

 Uit Team

 Officials

Lokaal

Login  (sso:v.5h)

NB. Indien geen versie v.5h, Leeg 'cache' in browser en/of gebruik Ctrl-F5.

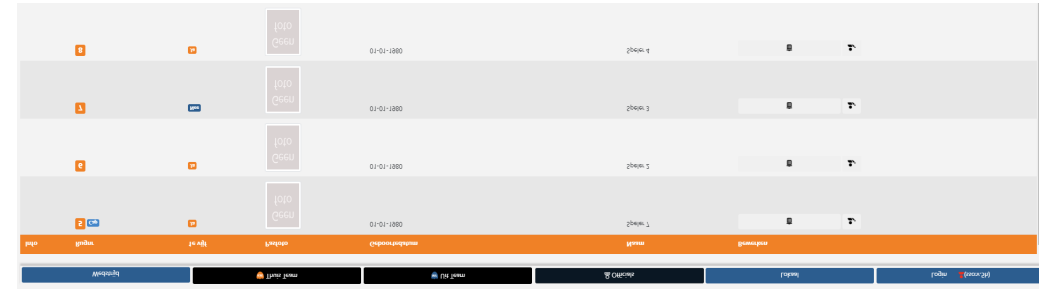
Wedstrijden lokaal op device

Status	Wedstrijd	Datum	Tijd	Thuis	Uit	Kies	Reset	Support	Delete
Gestart	TestDemo	31-07-2019	23.59	Thuis Team	Uit Team				
-	TestDemo U08	31-07-2021	23.59	Thuis Team U08 A	Uit Team U08 B				
-	TestDemo U10	31-07-2021	23.59	Thuis Team U10 A	Uit Team U10 B				

Login rechtsboven, klik nadien op Thuis Team/Uit Team

- Officials (scheidsrechters) controleren elke speler en vinken aan
- Zorg dat de foto's van de spelers zijn opgeladen (meld aan de club)
- Indien geen foto, vraagt de referee de identiteitskaart van de speler

Login en controle - DWF



Starters aanduiden en akkoord vragen

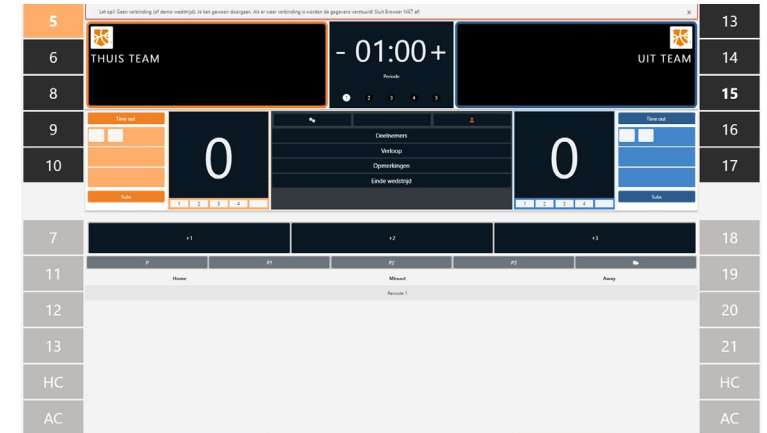
- . Coach van thuisploeg duidt de 5 starters aan en geeft akkoord
- . Bezoekende ploeg doet hetzelfde
- . Na akkoord zijn er geen aanpassingen meer mogelijk
- . Klik op Wedstrijd en “Ga naar formulier”

*Spelers en coaches: Alle namen moeten voor aanvang van de wedstrijd op het wedstrijdformulier staan. Spelers mogen ook na het begin van de wedstrijd aankomen, wanneer hun naam voor de wedstrijd op het wedstrijdformulier staan.

Het digitaal wedstrijdblad



Het digitaal wedstrijdblad



Gebruik van het digitaal wedstrijdblad

- Starters worden automatisch ingevuld (via aanduiding DWF)
- (CAP) van de ploeg is het nummer in het vet.
- Je bent klaar en de wedstrijd kan van start



Het digitaal wedstrijdblad

Enkele stappen:

- Speler die scoort
 - Klik op de speler en kies +2, +3 of +1 (bij fout op doelpoging met score)
- Speler maakt een fout
 - Ref duidt aan wie de fout maakt
 - Klik op de speler en markeer de persoonlijke fout
 - Andere fouten: U, D, T, F of fout met kleine c zijn te vinden in het mapje



- GD speler moet de zaal verlaten



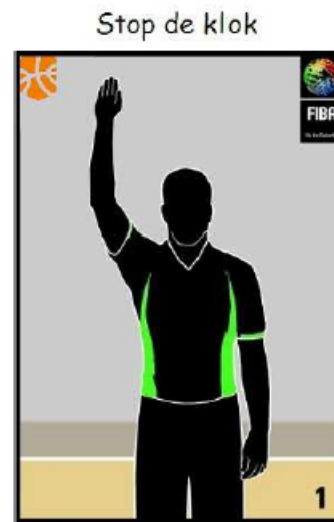
Het digitaal wedstrijdblad

- Fout bij de HC (Head Coach)
 - C1: Een technische fout die ten laste komt van de coach
 - B: Voor elke andere reden (spelers op de bank, assistent-coach, vervanger of ploegbegeleider).

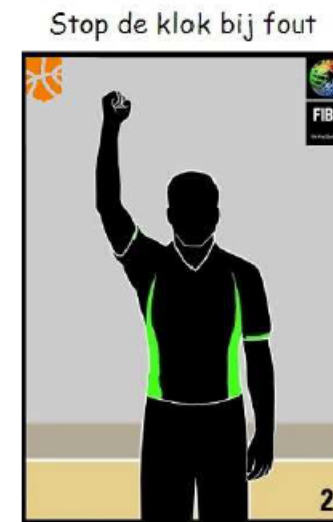
Het digitaal wedstrijdblad

Signaal van de official:

- Aanduiding fout
- Aanduiding stop de klok
- Aanduiding start de klok



Open handpalm



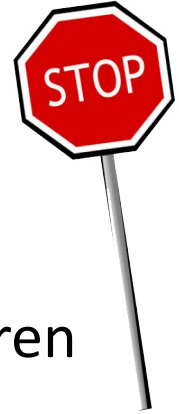
Eén gesloten vuist



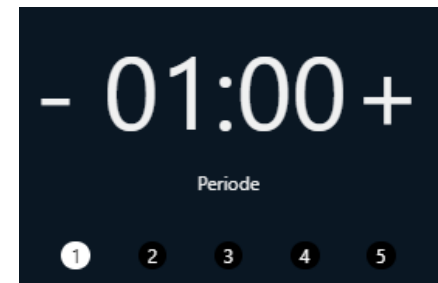
Beweeg de hand snel
naar beneden

Het digitaal wedstrijdblad

- Vervangingen doorvoeren
 - Klik op de speler die op de bank zit
 - Klik vervolgens op de speler die het veld verlaat
 - Subs-knop voor dezelfde spelers na een Time out
 - Vraag aan de spelers om één voor één op te komen, durf communiceren
- Tijd en periodes
 - Opgelet klik handmatig en tijdig op het + teken naast de tijd (na elke minuut)
 - Na periode 2: wissel van speelhelpt en balbezit aangeven



Tijd op het scorebord versus tijd wedstrijdblad



Het digitaal wedstrijdblad

- Corrigeren van fouten
 - Gebruik het mapje “Verloop” om acties te corrigeren
 - Fout gemaakt? Geen probleem, Klik op de actie verwijder en vervangen door de juiste
 - Signaleer tijdig naar de referee als het spel stil ligt of bal dood

Wedstrijdverloop  		
	Minuut	
70	1	
	1	19 in
	1	18 in
	1	16 in
	1	15 in

Opgelet: Correcties kunnen tot aan de 38 min. In de laatste 2” 4Q tot het spel aan de eerste keer dat het spel stil ligt om de correctie te herstellen. Bij verlening tot de eerste spelstilstand.

Einde wedstrijd



Einde wedstrijd

- Vraag of iedereen akkoord is
- Indien opmerkingen kunnen die in het vak opmerkingen genoteerd worden
- Official sluit af met Pincode

Einde wedstrijd

DWF

Uitslag: 0 - 0

Opmerking

Opmerkingen

Akkoord

☐ Thuis Team

☐ Uit Team

☐ Official

Pincode

Pincode

NA

Versturen en afsluiten

Tips



Tips

- Communiceer luid met de collega's aan tafel
- Geef fouten of onduidelijkheden aan de official door bij stil spel
- Durf te vragen bij onduidelijkheden
- Oefenen digitaal wedstrijdblad in testomgeving (geen licentie nodig)
<https://www.basketbal.vlaanderen/kennishub/tafelofficial/dwf>

Vragen? Shoot!

Wouter Van Hoorne

Wouter.vanhorne@basketbal.vlaanderen

Kelly Ott

Kelly.ott@basketbal.vlaanderen

