

## Beknorte versie van de DWF-handleiding

Onderstaande is een beknopte handleiding over het DWF, in termen van de opeenvolgende stappen die men moet zetten om (a) gegevens over speelsters, coach, gedelegeerde en tafelofficials voor een wedstrijd in te brengen en aan te passen, (b) tijdens de wedstrijd zelf het DWF te gebruiken, en (c) om na afloop een verslag van de wedstrijd te kunnen bekijken.

- Een detailuitleenzetting, met printscreens, is als pdf en als ppt beschikbaar als 'deel 1' bij de documenten voor tafelofficials op onze website via

<https://www.damesbasketleuven.be/club/documenten.html>

- Nuttige info is ook te vinden op <https://www.basketbal.vlaanderen/digitaalwedstrijdformulier>

### **VOORAF:**

- Onze tablets: paswoord bij start (2x): ons stamnummer 2294

- Je moet eerst lid zijn van VBL om een functie als tafelofficial te kunnen opnemen.

(handleiding over hoe lid worden op onze site bij 'praktisch-documenten')

- Account gekoppeld aan lidnummer: een 'must' voor wie data wil inbrengen in het DWF

(handleiding over hoe te maken op onze site bij 'praktisch-documenten')

### **VOORBEREIDING VAN EEN WEDSTRIJD:**

Kan vanaf 5 dagen voor een wedstrijd. Kan ook vlak voor de wedstrijd zelf. Dit laatste is af te raden.

1. Ga naar website BVL: **www. basketbalvlaanderen.be** en klik op '**competitie**' en dan op '**resultaten en kalenders**'.

2. **Login**

Opm.: let op: 'case sensitive' respecteer dus hoofd- en kleine letters in gebruikersnaam/mailadres)

3. Klik op '**club**'

4. Vul '**notre dame**' in of ons stamnummer (**2294**). Klik dan op **onze naam** (in oranje/rood onderaan)

5. Kies uit de lijst met onze ploegen (links) **de ploeg** waarvoor je gegevens wil inbrengen en klik erop

6. Klik op '**programma**' .... alle wedstrijden verschijnen (volgens datum)

7. Klik links op **code van wedstrijd** waarvoor je DWF wil 'voorbereiden'

8. Klik op volgend scherm bovenaan op onze **clubnaam** (in het blauw!) – niet op naam in oranje die links of rechts staat (*eventueel eerst scrollen op scherm om het geheel te zien*)

9. Op nieuw scherm klik op **oranje icoontje** en voeg speler na speler toe. Tik de **naam** in (voor- of familienaam) en juiste naam verschijnt in drop down list. Klik erop. Ook **rugnummer** wordt gevraagd. Idem voor coach, evtl. assistant coach en gedelegeerde.

Opm.: *helemaal rechts 2 icoontjes: eentje om te verwijderen van een ingebrachte persoon en eentje om te 'editen': aanpassing naam of aanpassing rugnummer.*

Opm.: *1<sup>ste</sup> wedstrijd moeten alle personen ingebracht worden; later verschijnt automatisch de lijst van vorige keer; evtl. editen wat moet gewijzigd worden.*

10. Klik dan op '**officials**' om hetzelfde te doen.

Bij een persoon voor het eerst invoeren zijn er 2 wegen of mogelijkheden:

10.1. via '**officials**': voor die wedstrijd (vanaf dan ingevuld voor altijd)

10.2. via '**tafel**': in het algemeen – vaste tafelpersonen tegelijk inbrengen en voor altijd

Opm.: in beide gevallen enkel opgeslagen als official voor 'de ploeg in kwestie' (dus niet voor alle ploegen). Opslag bij meerdere ploegen vereist opslag bij elk ervan.

10.1. Weg 1: via '**officials**'

- Klikken op een oranje icoontje (bij een van de functies) brengt je bij een leeg scherm of een scherm met ook een drop downlist van wie al vroeger is ingebracht.

- Ga naar '**zoeken**' bovenaan en vul je volledige naam in.

- Je krijgt dan een nieuw scherm waar je eerst je volledige naam intikt en dan je lidnummer bij BVL. Klik pas daarna op '**opzoeken**'.

- Op daarop volgend scherm klik je op '**opslaan**'. Je ziet het resultaat: je staat in de lijst en blijft er.

## 10.2. Weg 2: via 'tafel'

*opm.: dit kan je op elk moment doen, ook > 5 dagen voor een wedstrijd*

- Zet stappen 1 tot en met 5 (zie hierboven)

- Klik op 'tafel' en klik dan in nieuw scherm op het **oranje icoontje**

- In daarop volgend scherm: ga naar '**zoeken**' en vul je naam in

- In daarop volgend scherm verschijnt nu je naam in het rood. Klik op je **rode naam. Je wordt nu automatisch ingebracht bij 'tafel' en eveneens als official bij alle wedstrijden van die ploeg.**

*opm.: lidnummer niet invullen! Niet klikken op 'opzoeken'! Alleen als je lid bent van een andere club, dan lidnummer intikken en dan op 'opzoeken'.*

## **EINDE VAN DE VOORBEREIDING**

Je kan nu uit het systeem gaan en je pc uitzetten. Alle informatie is opgeslagen.

## **OPSTART VAN DE WEDSTRIJD**

Vooraf:

De tablet wordt bediend door de uitploeg. Opstarten gebeurt na inloggen. Dit kan zowel door iemand van de thuisploeg als van de uitploeg. Eens ingelogd kunnen beide – elk in hun 'veld' - dingen doen (spelers toevoegen, rugnummers wijzigen enz.). Iemand met een account van een 'externe' club (andere dan de spelende ploegen) kan niet inloggen, maar kan wel in 'eigen veld' dingen doen na inloggen door iemand met een account van de andere spelende ploeg.

Werkwijze (onderstaande is meestal al gedaan door iemand van de thuis- of uitclub)

1. **Login** (door jezelf of iemand van de thuisploeg)

2. Doorloop **de voorbereidingsstappen** 1 tot en met 7 (jij of iemand van de thuisploeg).

3. Je zal op hetzelfde scherm komen als bij de 'voorbereiding' en, zoals toen, kan je bovenaan op je eigen ploeg klikken en dan bij spelers (+ coach+ gedelegeerde) nog **aanpassingen** doen (via '**edit-icoontje**' om te wijzigen; via '**vuilbak-icoontje**' om te verwijderen. Bij '**officials**' kan je eveneens zo te werk gaan.

*Opn.: als je de voorbereiding niet op voorhand gedaan hebben, kan alles nu gebeuren, maar dit vraagt tijd. Beter vermijden dus!*

*Opn.: De namen van de BVL-scheidsrechters verschijnen automatisch. namen van eigen youth officials bv. bij U12): zelf invullen*

4. Klik daarna op '**uitslag**'.

5. Klik in daarop volgend scherm onderaan op '**Ga naar digitaal wedstrijdformulier (DWF)** (in grijs gedrukt)

6. In nieuw scherm toont klikken op respectievelijk de thuisploeg, de uitploeg en officials alle ingevoerde gegevens. Zij worden nu gecontroleerd door de scheidsrechter.

7. Aansluitend duiden de coaches de eerste vijf aan (via klikken op 'nee' in kolom '1<sup>ste</sup> vijf' of via 'edit') en bevestigen voor akkoord.

8. Onderaan klikken op 'ga naar het digitaal wedstrijdformulier (DWF) – in het groen – brengt je naar het eigenlijke wedstrijdformulier. Alternatief: klik op 'wedstrijd' en dan op 'ga naar ...'

*Opn.: 'in theorie' kan je off line werken tot vlak voor 'einde wedstrijd', maar niet aan te raden!*

## **Gebruik van het eigenlijke wedstrijdformulier**

### Vooraf:

- Op onze website is een handleiding beschikbaar via

<https://www.damesbasketleuven.be/club/documenten.html>

- Op de website van BVL kom je via <https://vbldev.wisseq.eu/?guid=test1> bij een demowedstrijd waarin je naar hartenlust kan experimenteren (klik daar eerst op 'wedstrijd' (links boven) en daarna onderaan op (in het groen) 'ga naar het digitaal wedstrijdformulier'.

1. **Starters en andere spelers:** Links (en rechts) bovenaan staan de starters van de ploegen (met kapitein duidelijk zichtbaar). Daaronder staan de andere speelsters/spelers en C voor coach en A voor een eventuele assistent coach.

2. **Vervangingen:** klik eerst op vervanger (onderaan) en dan pas op speler die vervangen wordt (niet omgekeerd). De wissel wordt op scherm automatisch doorgevoerd.

3. **Scoren:** klik op nr. van de speler en dan op 1,2 of 3 (midden van het scherm); stand wordt automatisch aangepast.

4. **Individuele fouten:** klik op nr. van de speler en dan op soort fout, met als standaardfouten P, P1, P2 en P3 (midden scherm onder waarden van een korf). Klikken op het omslagje rechts toont een bijkomende reeks fouten.

5. **Registratie van individuele fout:** verschijnt automatisch naast nummer van de speler; na 5 fouten: aanduidingen bij de speler worden rood en speler verdwijnt automatisch naar de bank (blijft rood); vervanger aanduiden.

6. **Ploegfouten:** na elke individuele fout wordt automatisch een ploegfout toegevoegd in balkje onder de scorestand. Na de 4<sup>de</sup> ploegfout kleurt dit balkje rood.

7. **Fout van de coach (of de bank):** klik op 'C' en selecteer fout uit de lijst in het midden (C1, B1, B2, D, D2).

8. **Time-outs:** klik op knop 'time out' (links of rechts bovenaan) . Je krijgt dan een pop-up die je bevestigt.

De Time-out knop wordt dan vervangen door een count-down klok (is niet de officiële time clock en speelt geen rol). Onderaan de klok verschijnt het aantal time-outs en in welke periode deze werden genomen.

**BELANGRIJK:** Bij een time out worden alle spelers terug op de bank gezet en moet je de spelers op het veld opnieuw aanduiden door erop te klikken. Dit verloopt vlotst door de spelers voorbij de tafel laten komen.

9. **Klok bovenaan (midden):** is geen wedstrijdklok!

- Ze moet niet gebruikt worden. Je kan er, indien gewenst, de minuut (van een periode) in aangeven. Gewenst dit te doen, omdat men via die weg het verloop (zie hieronder) van een wedstrijd gemakkelijker kan reconstrueren.

10. **Periodes/kwarts:** bevinden zich onder de klok. Een klik op een volgende periode toont de volgende periode (je kan zelfs terugkeren naar een vorige periode).

**BELANGRIJK:** na het wisselen van periode worden, zoals bij een time out, alle spelers terug op de bank gezet en moet je de spelers op het veld opnieuw aanduiden door erop te klikken. Dit verloopt vlotst door de spelers voorbij de tafel laten komen.

### **BELANGRIJK:**

**na de 2<sup>de</sup> periode (bij aanvang rust) onmiddellijk periode 3 instellen. Dit voorkomt dat iemand nog wijzigingen zou aanbrengen in de gegevens van de eerdere periodes. bovendien moet de scheidsrechter de tablet dan niet meenemen naar de kleedkamer.**

11. **Het menu:** midden op het scherm getoond met als topics: deelnemers, verloop, opmerkingen, einde wedstrijd.

- **Deelnemers:** Via deze knop keer je terug naar het vorige blad en verlaat je het wedstrijdblad. Indien je enkel het wedstrijdblad wil verkleinen, zodat je de browser-pagina's ziet, dan klik je op de Esc-knop.

- **Verloop:** Via deze knop kan je eerder gemaakte acties ongedaan maken. Je ziet hier een volledige audit van alle acties. Klik op een regel en dan heb je de mogelijkheid om een “tegenboeking” te maken (bv. een score ongedaan maken). Na bevestiging door jou zie je de vorige boeking (2 maal) doorstreep. Alle gegevens worden automatisch aangepast. Je kan aansluitend een gecorrigeerd gegeven inbrengen.

- **Opmerkingen:** Via deze knop kunnen de bezoekers, thuisploeg of refs een opmerking ingeven.

- **Einde wedstrijd:** zie hieronder

12. **Einde van de wedstrijd:** thuisploeg, bezoekende ploeg en scheidsrechters geven hun akkoord (eventueel met opmerkingen). Via een pincode van de refs wordt de wedstrijd officieel afgesloten en worden alle gegevens doorgestuurd naar BVL. Afzonderlijk opsturen (via post) is niet meer nodig.

Opm.: indien geen VBL-scheidsrechter, maar youth official: clubcode inbrengen en dan verzenden.

13. **Wat bij een technische storing van het apparaat?**

- andere tablet inschakelen (gegevens werden immers tussentijds opgeslagen)

- overstap op papieren wedstrijdformulier

## Verslag van een wedstrijd bekijken

Vooraf: kan enkel gebeuren door leden van een van de 2 ploegen, met een account van die ploeg

1. Ga naar website BVL: **www. basketbalvlaanderen.be** en klik op ‘**competitie**’ en dan op ‘**resultaten en kalenders**’.

2. **Login**

3. Klik op ‘**club**’

4. Vul ‘**notre dame**’ in of ons stamnummer (**2294**). Klik dan op **onze naam** (in oranje/rood onderaan)

5. Kies uit de lijst met onze ploegen (links) **de ploeg** waarvoor je gegevens wil inbrengen en klik erop

6. Klik op ‘**uitslagen**’ en selecteer de wedstrijd waarvan je verslag wil bekijken

7. Klik op daarop volgend scherm op ‘**verslag**’. Je krijgt het verslag te zien.

8. Wil je verslag opslaan op je pc, klik dan op ‘print’ links op scherm

9. Klik op de printpagina van pdf bij ‘**destination**’ ... op drop down menu. Selecteer daar ‘**save as pdf**’ en klik erop.

10. Klik in volgend scherm op ‘save’ en je kan opslaan op een gewenste bestemming

Opm.: de standaardnaam van het verslagbestand is altijd ‘*Resultaten en kalender - Basketbal Vlaanderen.pdf*’ Individualiseer daarom naam van bestand voor je het opslaat.