

Demowedstrijd: handleiding voor scorekeeper

Vooraf:

“In het echt” (= bij echte wedstrijden) worden vóór de wedstrijd (bv. de avond ervoor) door de secretaris (voor Notre Dame) of via de ploegverantwoordelijke, of andere ploegbegeleider (voor de Leuven Bears) van thuis- en uitploeg al allerhande gegevens ingebracht. Ter plaatse kan nog een en ander, indien nodig, worden aangepast. De scheidsrechter voert zijn controles uit (identiteit etc.) en de coach zegt wie de starters zijn.

Onderstaande demowedstrijd begint nadat dit allemaal gebeurd is. Eigenlijk vat op dit moment de eigenlijke taak van de scorekeeper aan.

Om nu de demowedstrijd in te oefenen

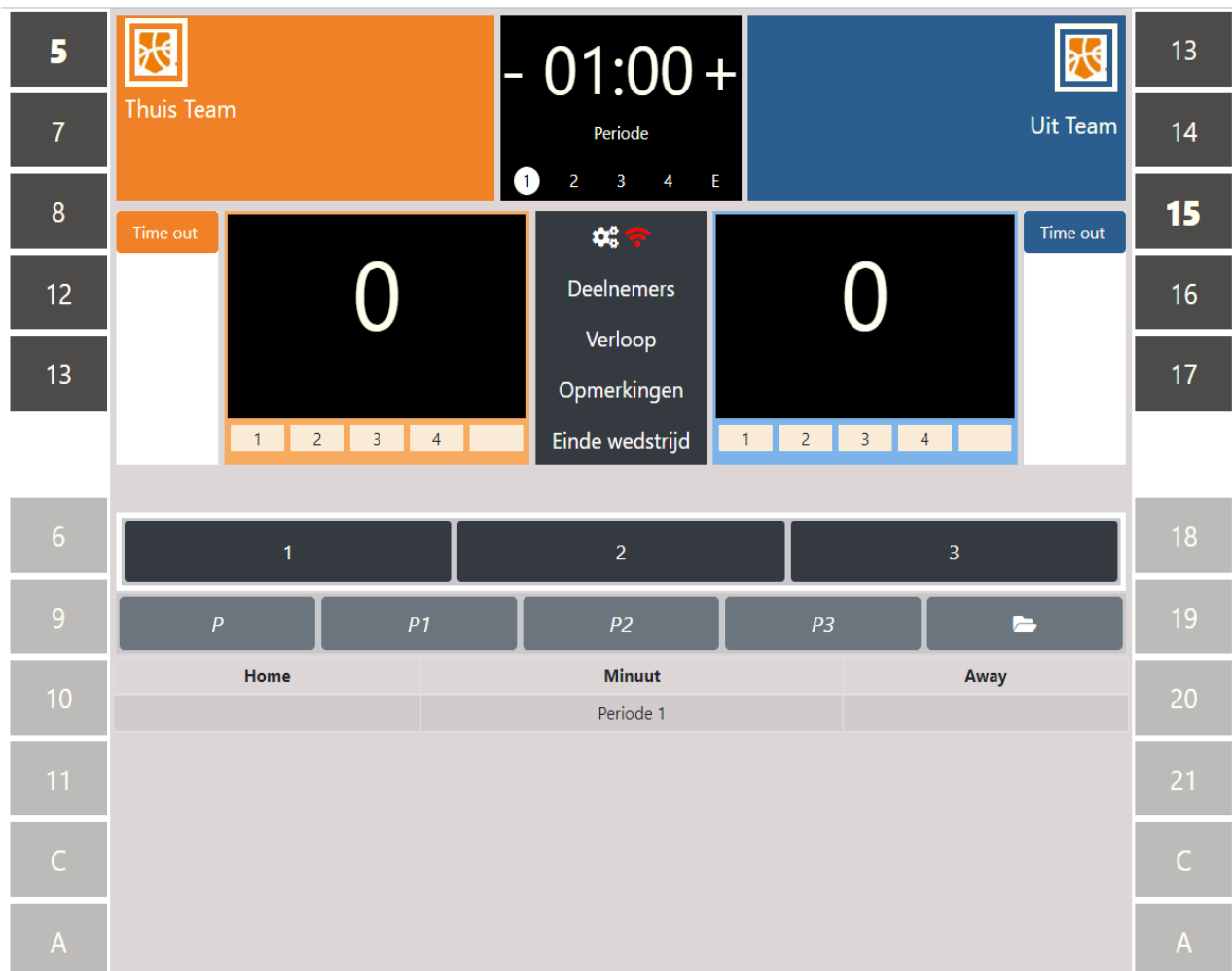
1. Surf vanuit Chrome naar

<https://www.basketbal.vlaanderen/digitaalwedstrijdformulier>

klik links onder op scherm op **DWF testen in de demoversie**

klik in groene balk op ‘ga naar het formulier’

2. Je krijgt dan onderstaand scherm te zien (via ‘Esc’ – op laptop/PC – of via naar boven scrollen op en ‘terugkeren’- op tablet - kan je altijd de demo verlaten)



Voor deze demo zijn al vooraf de deelnemende spelers ingebracht. Ook de starters (in het zwart) zijn al ingebracht.

We zijn er klaar voor ... de wedstrijd start!

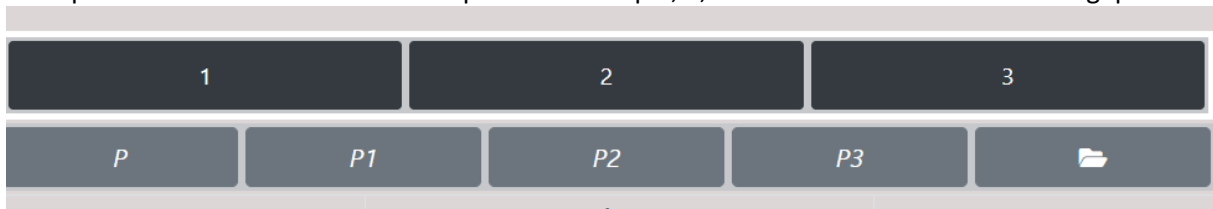
3. Vervangingen van spelers

Klik eerst op de vervanger (die staan onderaan in een lichte kleur) en daarna op de speler die vervangen wordt. De vervanger verschijnt automatisch bovenaan en de vervangen speler verhuist 'naar de bank' (onderaan).

Als je per vergissing een 'verkeerde' vervanger aanklikte, klik er opnieuw op en alles is weer 'neutraal'.

4. Scoren

Klik op het nummer van de scorende speler en dan op 1, 2, of 3. De tussenstand wordt aangepast.

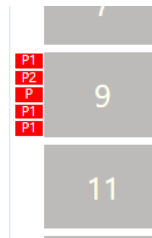


5. Individuele fouten

- Klik op het nummer van de speler en dan op het soort fout (P, P1 enz.)

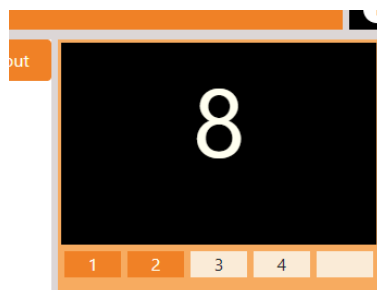
opm.: klikken op het omslagje rechts toont een lijst met extra, minder vaak voorkomende, soorten fouten. Indien van toepassing, klik daar dan op.

- Nadat je de fout intikt verschijnt ze automatisch naast het nummer van de speler. Als een speler 5 persoonlijke fouten heeft gemaakt, dan worden de naast zijn nummer aangeduide fouten rood en de speler verdwijnt automatisch 'naar de bank'. Aansluitend klik je een vervanger aan. Die wordt automatisch overgebracht naar boven.

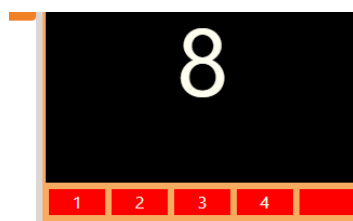


6. Ploegfouten

- Na het inbrengen van een individuele fout wordt automatisch een ploegfout toegevoegd in het balkje onder de scorestand.



- Bij de vierde ploegfout kleurt het balkje rood.



7. Time out

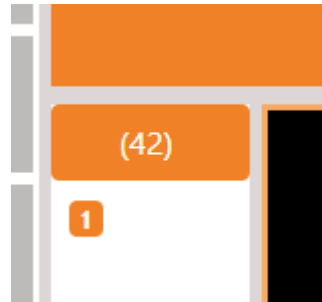
- klik eerst boven in het midden van het scherm (via + of -) de minuut aan waarin de Time out wordt aangevraagd.

- klik dan op time out; je bevestigt dan dat je een time out aanvraagt.

Er verschijnt een '1' (of een '2 ... naar gelang de hoeveelste time out)

opm.: er zal op de plaats van de time out knop een klokje beginnen lopen, maar dat heeft verder geen belang. Erop klikken brengt opnieuw het gewone 'time out' bericht.

..



Onderaan (midden scherm) wordt alles bijgehouden ... daar zie je nu 'TO' (Time Out) in minuut 1.

P	P1	P2	
Home		Minuut	
TO		1	
9 P1		1	

BELANGRIJKE OPMERKING:

Bij een time out worden door het systeem alle spelers terug 'naar de bank' gebracht. Bij hervatten van het spel moeten dus de spelers opnieuw worden ingebracht.

8. Periodes (kwarts)

De periodes staan aangegeven in het balkje onder het klokje bovenaan (1, 2, 3, 4, E voor verlenging)



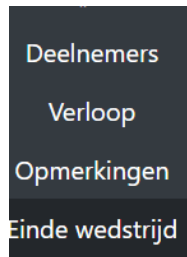
Bij aanvang van de wedstrijd staat dit automatisch op '1'. Als een nieuwe kwart begint, klik dan op het betreffende cijfer. Je kan, indien je je vergiste, terugkeren naar een vroegere kwart.

BELANGRIJKE OPMERKING (zelfde als bij Time Out):

Bij een nieuwe kwart/periode worden door het systeem alle spelers terug 'naar de bank' gebracht. Bij hervatten van het spel moeten dus de spelers opnieuw worden ingebracht.

9. Vergissingen rechtzetten

- Klik op 'verloop'.



Je krijgt dan het wedstrijdverloop te zien.

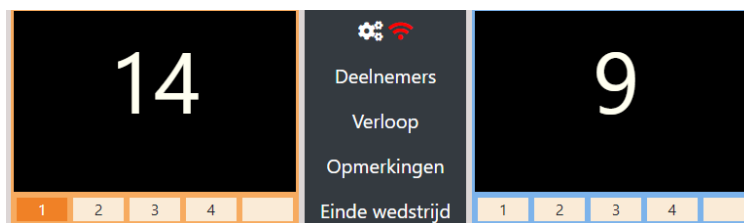
voorbeeld: je had ingetikt dat speler 6 van de thuisploeg 2 punten had gescoord (tussenstand van het spel werd daardoor 16-9). Je hebt je vergist, want de scheidsrechter kende de punten niet toe.

Home	Minuut	Away
6 2 (16-9)	1	
	1	2 (14-9)

- Klik op de handeling die je wil ongedaan maken (in het voorbeeld dus bovenaan links). Je wordt gevraagd dit te bevestigen. Doe dat en op het scherm wordt wat je eerder inbracht nu doorstreept.

Home	Minuut	Away
6 2 (16-9)	1	
6 2 (16-9)	1	

- Op het scorebord wordt de stand automatisch teruggebracht tot de correcte stand van 14-9.



10. Opmerkingen/protesten

In geval van een opmerking door de scheidsrechter, een protest van een ploeg of wat dan ook, klik dan op 'opmerking' (zie ook screenshot hierboven). Naar gelang van wie de opmerking of het protest komt, wordt dit aangeklikt en de opmerking wordt ingetikt.

Einde wedstrijd

Uitslag: 14 - 14

Opmerking

Opmerkingen

Akkoord

Thuis Team
 Uit Team
 Official

Pincode

Pincode

Versturen en afsluiten

Opmerking / protesten

Thuis Team
 Uit Team
 Algemeen / Official

niet akkoord met niet toekennen van korf

Opslaan

11. Einde wedstrijd

De scheidsrechter en de 2 coaches verklaren zich akkoord met het geheel. Er moet dan nog een afronding van het geheel gebeuren (via een pincode).