

Het digitale wedstrijdformulier (DWF).

Handleiding voor de tafelaar.



assistassen.nl

Inhoudsopgave

Handleiding voor de tafelaar.

1.	Wedstrijd selecteren	pag. 1
	Voor aanvang van de wedstrijd	
2.	Het digitale wedstrijdformulier	pag. 2
	Wat staat er allemaal op	
3.	Type events / -scores	pag. 3
	Toekennen scores, fouten en time-out	
4.	Invoer normale score	pag. 4
5.	Invoer normale fout (geen vrije worpen)	pag. 5
6.	Invoer fout op doelende speler, score zit + bonus	pag. 6
	Hoe maak je snel drie events aan bij deze gebeurtenis	
7.	Invoer fout op doelende speler, geen score, 2x bonus	pag. 8
	Hoe maak je snel drie events aan bij deze gebeurtenis	
8.	Event wijzigen	pag. 10
9.	Event verwijderen	pag. 11
10.	Wissel activeren	pag. 12
11.	Event oranje, en nu?	pag. 13
12.	Invoer Time-out	pag. 14
13.	Nieuwe kwart	pag. 15
14.	Wedstrijd vastleggen	pag. 16
	Het afsluiten en opslaan van de events	

1. Wedstrijd selecteren.



Start de app

- 1 Klik op Programma
- 2 Klik op de wedstrijd die je gaat tafelen
- 3 Wedstrijddetails verschijnen
- 4 Klik op Digitaal wedstrijdformulier.

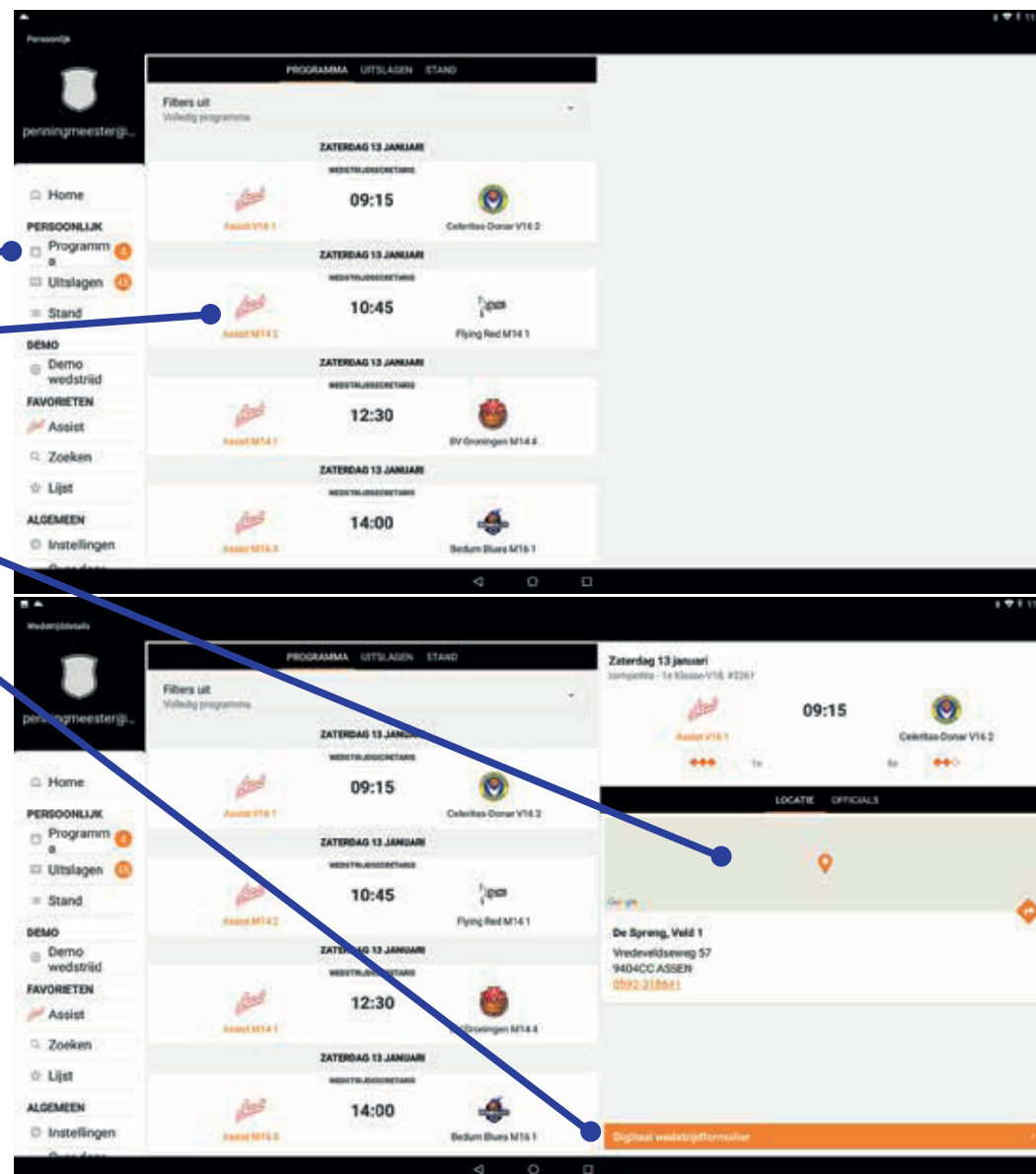
Als de wedstrijd begint, gaat de lopende tijd alsnog via het scorebord in de sporthal.

Het DWF heeft géén lopende klok.

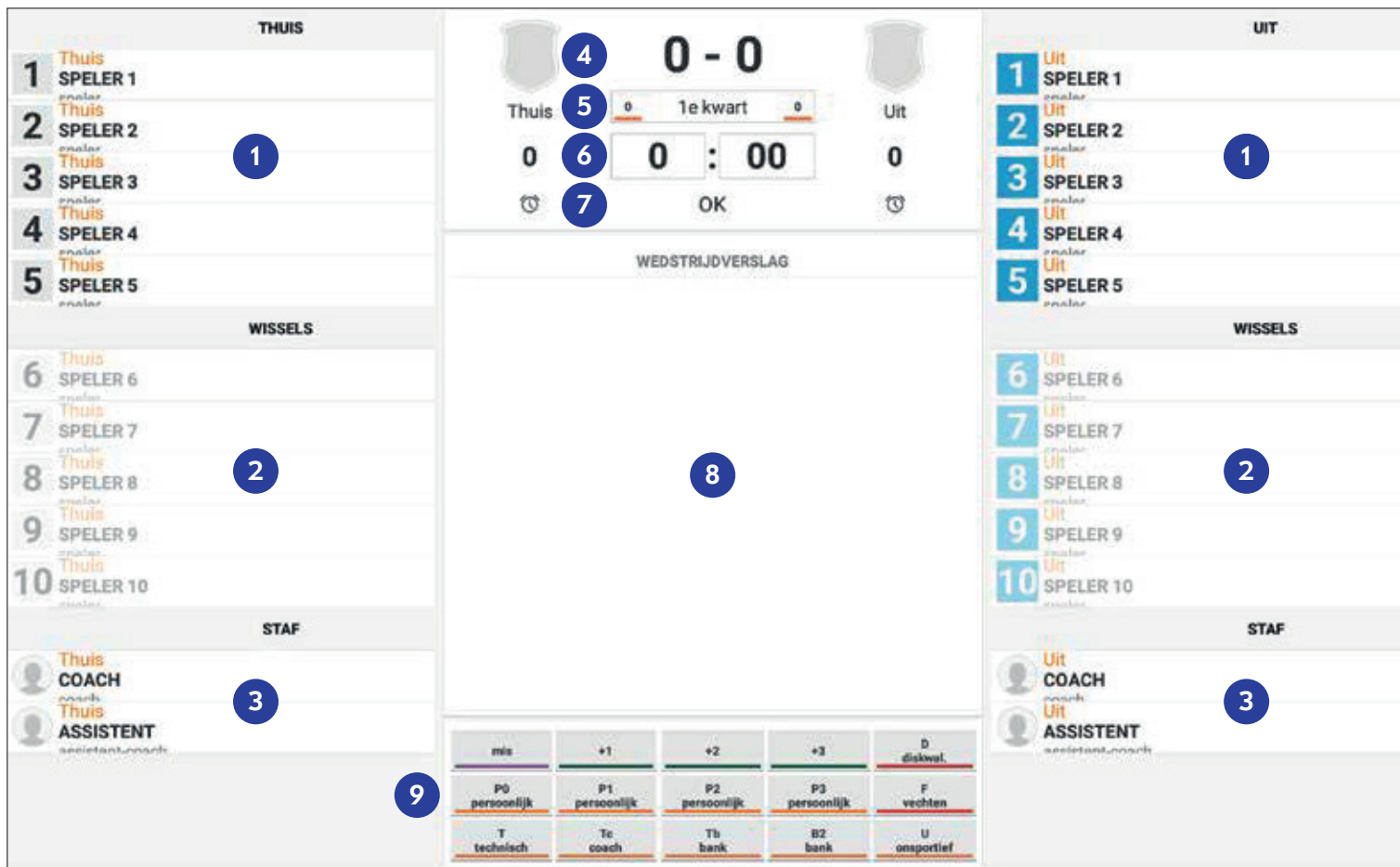
Alleen indien aangesloten op een digitaal scorebord in een sporthal.

De invoer van events: scores, fouten, bonusworpen, via het principe:

1. TIJD 2. WIE 3.WAT



2. Het digitale wedstrijdformulier (DWF)



- | | |
|--------------------------------------|-----------------------|
| 1 Starting 5: Spelers Thuis / Uit | 6 Tijdingave |
| 2 Wisselplayers: Spelers Thuis / Uit | 7 Time-out |
| 3 Coach(es): Thuis / Uit | 8 Eventoverzicht |
| 4 Stand | 9 Type event / -score |
| 5 Actieve kwart met teamfouten | |

3. Type events / - scores



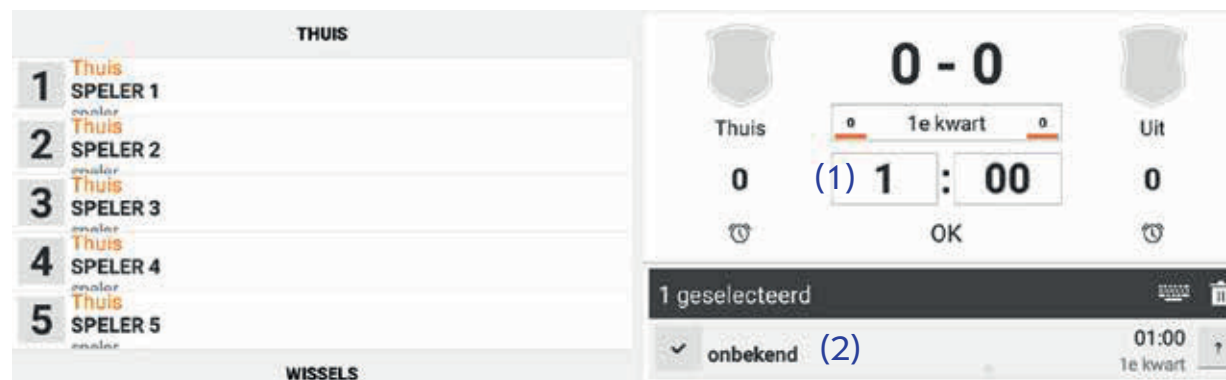
1 mis	2 +1	2 +2	2 +3	3 D diskwal.
4 P0 persoonlijk	5 P1 persoonlijk	6 P2 persoonlijk	7 P3 persoonlijk	8 F vechten
9 T technisch	10 Tc coach	11 Tb bank	12 B2 bank	13 U onsportief

- | | |
|------------------------------|---|
| 1 Vrije worp geen score | 8 Fout met vechten |
| 2 Score +1, +2 of +3 punten | 9 Technische fout speler |
| 3 Diskwalificerende fout | 10 Technische fout coach |
| 4 Fout (geen vrije worpen) | 11 Technische fout bank |
| 5 Fout met één vrije worp | 12 Diskwalificerende fout reglementair opgelegd aan coach |
| 6 Fout met twee vrije worpen | 13 Onsportieve fout |
| 7 Fout met drie vrije worpen | |

4. Invoer normale score (2 of 3 punten)

● TIJD

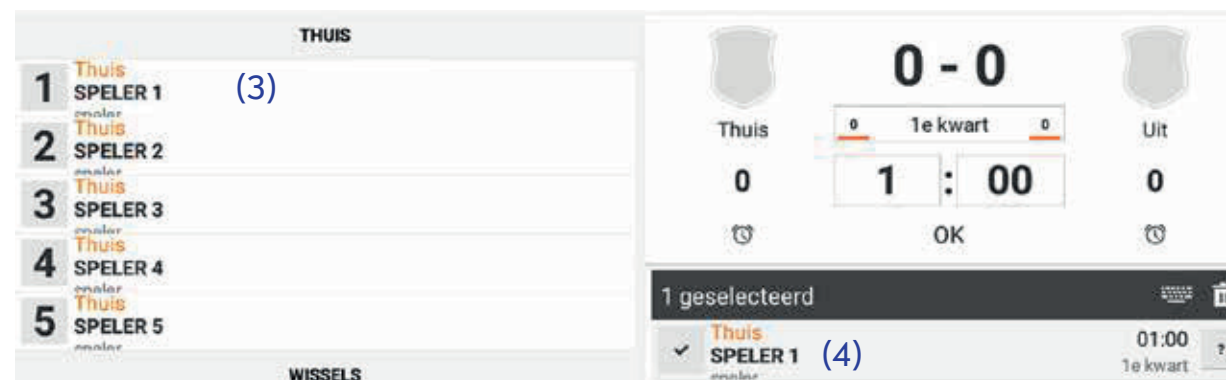
Klik op de minuut (1) van de tijdweergave en geef de minuut in waarin gescoord wordt en klik op **OK**.
Er wordt een nieuw event aangemaakt. (2)



● WIE

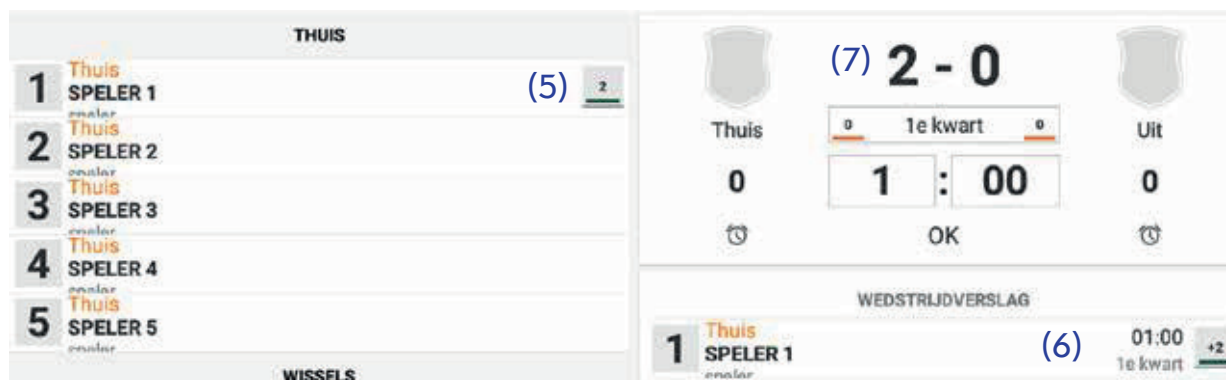
Klik op de speler die heeft gescoord (3). Bij de events wordt dit zichtbaar. (4)

In dit voorbeeld Speler 1 van de thuisploeg.



● WAT

Klik op de **+2** knop bij de soorten events.
Bij de scorende speler (5) wordt dit zichtbaar en bij het event. (6)



De activiteit is nu klaar. Je ziet de stand op 2-0 (7) staan.

5. Invoer normale fout (geen vrije worpen)

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave (1) en geef de minuut in waarin de fout wordt gemaakt en klik op **OK**. Er wordt een nieuw event aangemaakt (2).

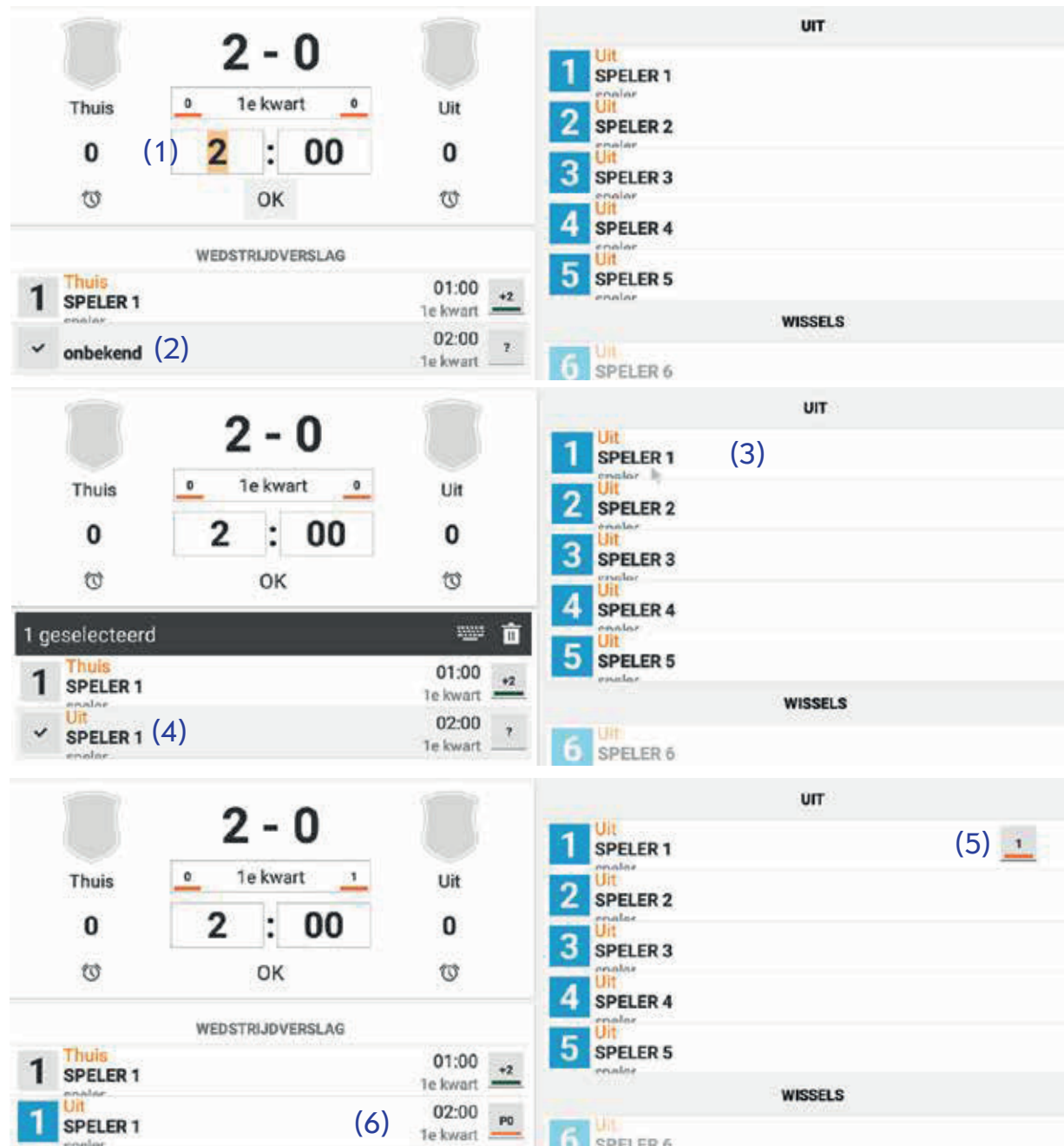
WIE

Klik op de speler die de fout heeft gemaakt (3). Wordt zichtbaar in events (4).

In dit voorbeeld **Speler 1** van de uitploeg.

WAT

Klik op de **P0 persoonlijk** knop bij de soorten events. Bij de speler (5) wordt dit zichtbaar en bij het event. (6)



The screenshot shows the ASSIST interface for a football match. The top section displays the score 2-0, with the home team (Thuis) at 0 and the away team (Uit) at 0. The time is 02:00. A red box highlights the minute input field (1) with the value 2. The OK button is visible. Below this is the 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Match Report) section, which shows a list of events. The first event is '1 Thuis SPELER 1' at 01:00. The second event is 'onbekend (2)' at 02:00. The right sidebar contains two lists: 'UIT' (Away team) and 'WISSELS' (Substitutions). The 'UIT' list shows players 1 through 6. Player 1 is highlighted with a red box (3). The 'WISSELS' list is empty. At the bottom of the sidebar, player 5 is highlighted with a red box (5). The bottom section of the interface shows the 'WEDSTRIJDVERSLAG' again, with the second event now showing '1 Uit SPELER 1' at 02:00, with a 'P0' icon next to it (6).

6. Fout op doelende speler, score zit + bonus

Er moeten nu **3 events** achter elkaar worden aangemaakt:

1 SCORE

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de score wordt gemaakt en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de score heeft gemaakt.

WAT

Klik op de **+2 knop** bij de soorten events.

2 FOUT

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de fout wordt gemaakt en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de fout heeft gemaakt. Referee geeft dit door aan de tafel!

WAT

Klik op de **P1 persoonlijk** knop bij de soorten events.

3 BONUS

TIJD

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de bonus wordt uitgevoerd en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

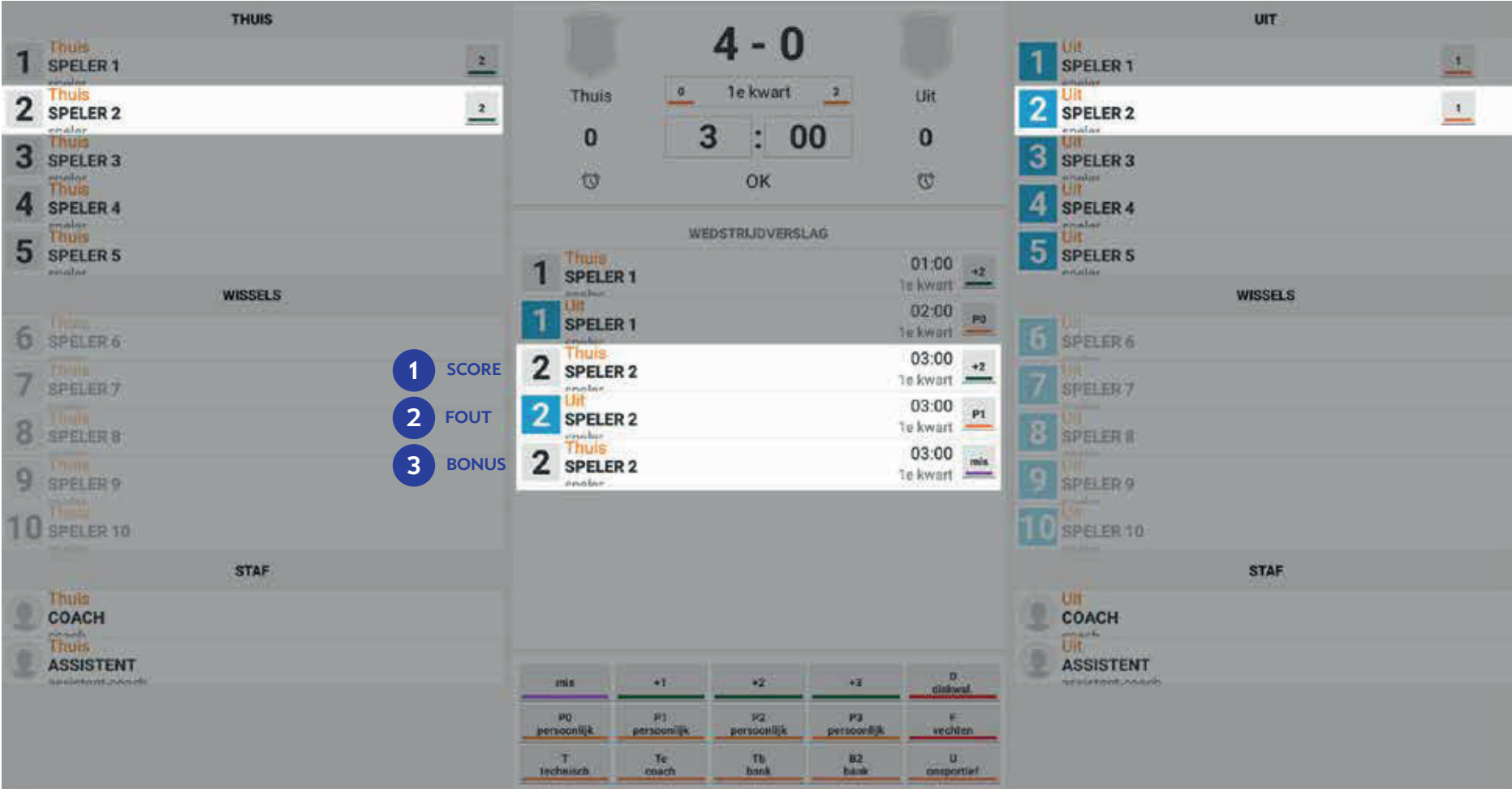
Klik op de speler die de bonusworp neemt.

WAT

Klik op de **mis** of **+1** knop bij de soorten events.

6. Fout op doelende speler, score zit + bonus

Resultaat van de invoer in het DWF.



The screenshot displays the ASSIST DWF interface for a match. The central scoreboard shows a 4-0 lead for the home team (THUIS) over the away team (UIT) in the 1st quarter (1e kwart). The time is 03:00. A foul (FOUT) is recorded on the home player SPELER 2 at 03:00, resulting in a bonus (BONUS) and a score (SCORE) of +2. The interface includes sections for player lists (SPELER 1-10), staff (STAF), and a bottom control panel with buttons for various actions like 'mis', '+1', '+2', '+3', '0', 'P0', 'P1', 'P2', 'P3', 'F', 'T', 'Te', 'Tb', 'B2', and 'U'.

THUIS

1 **Thuis** SPELER 1 **2**

2 **Thuis** SPELER 2 **2**

3 **Thuis** SPELER 3

4 **Thuis** SPELER 4

5 **Thuis** SPELER 5

WISSELS

6 **Thuis** SPELER 6

7 **Thuis** SPELER 7

8 **Thuis** SPELER 8

9 **Thuis** SPELER 9

10 **Thuis** SPELER 10

STAF

Thuis COACH

Thuis ASSISTENT

4 - 0

Thuis 0 1e kwart 2 Uit 0

3 : 00

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

1 **Thuis** SPELER 1 01:00 +2

1 **UIT** SPELER 1 02:00 P0

2 **Thuis** SPELER 2 03:00 +2

2 **UIT** SPELER 2 03:00 P1

2 **Thuis** SPELER 2 03:00 mis

UIT

1 **UIT** SPELER 1 **1**

2 **UIT** SPELER 2 **1**

3 **UIT** SPELER 3

4 **UIT** SPELER 4

5 **UIT** SPELER 5

WISSELS

6 **UIT** SPELER 6

7 **UIT** SPELER 7

8 **UIT** SPELER 8

9 **UIT** SPELER 9

10 **UIT** SPELER 10

STAF

UIT COACH

UIT ASSISTENT

mis +1 +2 +3 0
P0 P1 P2 P3 F
T Te Tb B2 U
technisch coach bank bank ongesteld

7. Fout op doelende speler, geen score, 2x bonus

Er moeten nu **3 events** achter elkaar worden aangemaakt:

1**DE FOUT****TIJD**

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de fout wordt gemaakt en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de fout heeft gemaakt. Referee geeft dit door aan de tafel!

WAT

Klik op de **P2 persoonlijk** knop bij de soorten events.

2**1E VRIJE WORP****TIJD**

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de vrije worp wordt genomen en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

Klik op de speler die de bonusworp neemt.

WAT

1e vrije worp raak: Klik op de **+1** knop bij de soorten events.

3**2E VRIJE WORP****TIJD**

Klik op de minuut van de tijdweergave en geef de minuut in waarin de vrije worp wordt genomen en klik op OK.

Nieuw event wordt aangemaakt.

WIE

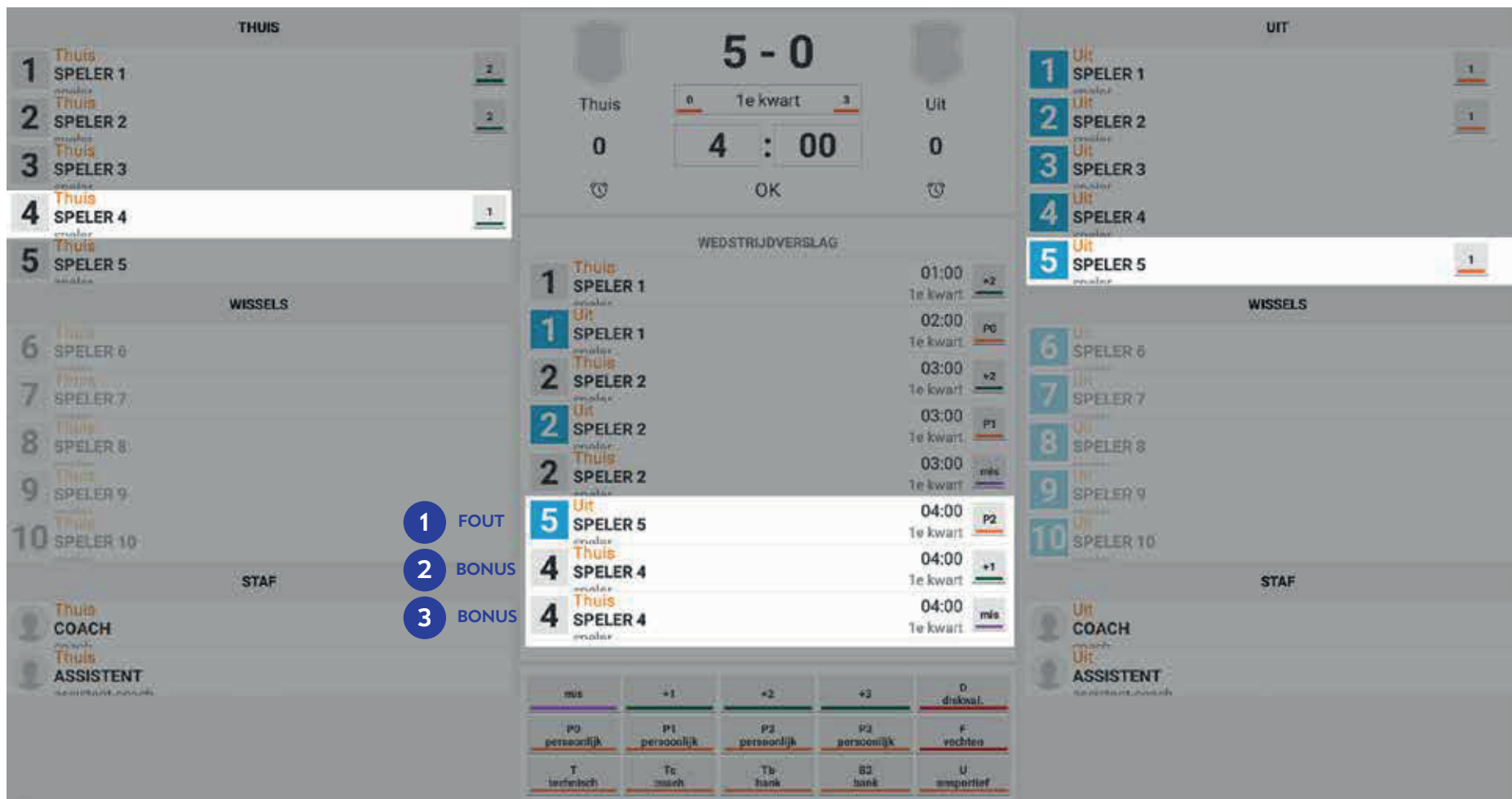
Klik op de speler die de bonusworp neemt.

WAT

2e vrije worp mis: Klik op de **mis** knop bij de soorten events.

7. Fout op doelende speler, geen score, 2x bonus

Resultaat van de invoer in het DWF.



The screenshot displays the ASSIST DWF interface for a match. The central panel shows the score 5-0, with 4 goals in the 1st quarter. The 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Match Report) panel lists the following events:

- 01:00 1e kwart: +2 (Goal)
- 02:00 1e kwart: P0 (Personal foul)
- 03:00 1e kwart: +2 (Goal)
- 03:00 1e kwart: P1 (Personal foul)
- 03:00 1e kwart: mis (Miss)
- 04:00 1e kwart: P2 (Personal foul)
- 04:00 1e kwart: +1 (Goal)
- 04:00 1e kwart: mis (Miss)

The 'THUIS' (Home) team list on the left shows players 1 through 10, with player 4 highlighted. The 'UIT' (Away) team list on the right shows players 1 through 10, with player 5 highlighted. The 'WISSELS' (Substitutions) section is empty. The 'STAF' (Staff) section shows the coach and assistant. A legend at the bottom indicates the following symbols:

- mis: mis
- +1: P0 persoonlijk
- +2: P1 persoonlijk
- +3: P2 persoonlijk
- 0: drakval
- P0: persoonlijk
- P1: persoonlijk
- P2: persoonlijk
- P3: persoonlijk
- F: vechten
- T: tactisch
- Tc: tactisch
- Tb: tactisch
- B3: tactisch
- U: tactisch

On the left side of the screenshot, there are three numbered circles with corresponding text:

- 1 FOUT
- 2 BONUS
- 3 BONUS

8. Event wijzigen

1

Klik één keer op het event.

Er verschijnt een vinkje voor het event. Het event kan nu worden gewijzigd.

2

In dit voorbeeld is de laatste vrij worp wél raak, maar was als 'Mis' ingegeven.

Klik op de +1 knop bij de soorten events.

Ná de klik op +1 wordt het event gewijzigd.

1 geselecteerd				
1	Thuis SPELER 1	01:00	+2	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
1	SPELER 1	02:00	P0	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
2	Thuis SPELER 2	03:00	+2	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
2	SPELER 2	03:00	P1	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
2	Thuis SPELER 2	03:00	mis	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
5	SPELER 5	04:00	P2	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
✓	Thuis SPELER 4	04:00	mis	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
<div> <div>mis</div> <div>+1</div> <div>+2</div> <div>+3</div> <div>0 diskwal.</div> </div> <div> <div>P0 persoonlijk</div> <div>P1 persoonlijk</div> <div>P2 persoonlijk</div> <div>P3 persoonlijk</div> <div>F vechten</div> </div> <div> <div>T technisch</div> <div>Te coach</div> <div>Tb bank</div> <div>B2 bank</div> <div>U onsportief</div> </div>				

1 geselecteerd				
1	Thuis SPELER 1	01:00	+2	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
1	SPELER 1	02:00	P0	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
2	Thuis SPELER 2	03:00	+2	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
2	SPELER 2	03:00	P1	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
2	Thuis SPELER 2	03:00	mis	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
5	SPELER 5	04:00	P2	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
✓	Thuis SPELER 4	04:00	mis	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
<div> <div>mis</div> <div>+1</div> <div>+2</div> <div>+3</div> <div>0 diskwal.</div> </div> <div> <div>P0 persoonlijk</div> <div>P1 persoonlijk</div> <div>P2 persoonlijk</div> <div>P3 persoonlijk</div> <div>F vechten</div> </div> <div> <div>T technisch</div> <div>Te coach</div> <div>Tb bank</div> <div>B2 bank</div> <div>U onsportief</div> </div>				

WEDSTRIJDVERSLAG				
1	Thuis SPELER 1	01:00	+2	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
1	SPELER 1	02:00	P0	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
2	Thuis SPELER 2	03:00	+2	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
2	SPELER 2	03:00	P1	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
2	Thuis SPELER 2	03:00	mis	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
5	SPELER 5	04:00	P2	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
4	Thuis SPELER 4	04:00	+1	
	<small>enkele</small>	1e kwart		
<div> <div>mis</div> <div>+1</div> <div>+2</div> <div>+3</div> <div>0 diskwal.</div> </div> <div> <div>P0 persoonlijk</div> <div>P1 persoonlijk</div> <div>P2 persoonlijk</div> <div>P3 persoonlijk</div> <div>F vechten</div> </div> <div> <div>T technisch</div> <div>Te coach</div> <div>Tb bank</div> <div>B2 bank</div> <div>U onsportief</div> </div>				

9. Activiteit verwijderen

1

Klik één keer op het event.

Thuis	6 - 0	Uit
0	0 1e kwart 3 4 : 00	0
	OK	
WEDSTRIJDVERSLAG		
1 Thuis SPELER 1	01:00 +2	
1 Uit SPELER 1	02:00 P0	
2 Thuis SPELER 2	03:00 +2	
2 Uit SPELER 2	03:00 P1	
2 Thuis SPELER 2	03:00 mis	
5 Uit SPELER 5	04:00 P2	
4 Thuis SPELER 4	04:00 +1	
4 Thuis SPELER 4	04:00 +1	

2

Er verschijnt een vinkje voor het event.

Nu kun je de event verwijderen door op het **prullenmandje** te klikken.

Thuis	6 - 0	Uit
0	0 1e kwart 3 4 : 00	0
	OK	
1 geselecteerd		
1 Thuis SPELER 1	01:00 +2	
1 Uit SPELER 1	02:00 P0	
2 Thuis SPELER 2	03:00 +2	
2 Uit SPELER 2	03:00 P1	
2 Thuis SPELER 2	03:00 mis	
5 Uit SPELER 5	04:00 P2	
4 Thuis SPELER 4	04:00 +1	
4 Thuis SPELER 4	04:00 +1	
✓ SPELER 4		

Na de klik op het prullenmandje wordt het event verwijderd.

Let op de stand. Die verandert mee! Er wordt tenslotte een score verwijderd!

Thuis	5 - 0	Uit
0	0 1e kwart 3 4 : 00	0
	OK	
WEDSTRIJDVERSLAG		
1 Thuis SPELER 1	01:00 +2	
1 Uit SPELER 1	02:00 P0	
2 Thuis SPELER 2	03:00 +2	
2 Uit SPELER 2	03:00 P1	
2 Thuis SPELER 2	03:00 mis	
5 Uit SPELER 5	04:00 P2	
4 Thuis SPELER 4	04:00 +1	

10. Wissel activeren

De 'starting 5' zijn actief. Deze kunnen scores en fouten toebedeeld krijgen.

Bij een wissel klik je één keer op een wisselspeler.
Deze wordt actief en kan gebruikt worden op het DWF.

In dit voorbeeld wordt **speler 6** van de thuis ploeg actief (veldspeler)

Je hoeft géén andere speler inactief te maken!

THUIS		
1	Thuis SPELER 1	2
2	Thuis SPELER 2	2
3	Thuis SPELER 3	
4	Thuis SPELER 4	1
5	Thuis SPELER 5	
WISSELS		
6	Thuis SPELER 6	Inactief
7	Thuis SPELER 7	
8	Thuis SPELER 8	
9	Thuis SPELER 9	
10	Thuis SPELER 10	

THUIS		
1	Thuis SPELER 1	2
2	Thuis SPELER 2	2
3	Thuis SPELER 3	
4	Thuis SPELER 4	1
5	Thuis SPELER 5	
WISSELS		
6	Thuis SPELER 6	Actief
7	Thuis SPELER 7	
8	Thuis SPELER 8	
9	Thuis SPELER 9	
10	Thuis SPELER 10	

11. Activiteit is oranje.... en nu?

Als een event oranje wordt weergegeven, is deze (nog) niet compleet. Een event bestaat uit drie ingaves. Er mist nog één of twee ingaves (**1. TIJD 2. WIE 3. WAT**).

In dit voorbeeld is **alleen de tijd** nog maar ingegeven en daarna een andere event aangemaakt, waardoor het event in dit voorbeeld oranje oplicht.



KLIK

Om een event te wijzigen klik je **één keer** op het event.



WIJZIG

Er verschijnt een vinkje voor het event.
Nu kan deze worden aangevuld/gewijzigd.
In dit voorbeeld een score van Thuis speler 6.



KLIK

Klik op Thuis speler 6.
Let op!! Het event wordt weer oranje, omdat er **nóg één** ingave mist!



WIJZIG

Om een event te wijzigen klik je **één keer** op het event.
Er verschijnt een vinkje voor de activiteit.



KLAAR

Nu kan de score **+2** worden aangeklikt.
Het event is nu compleet.

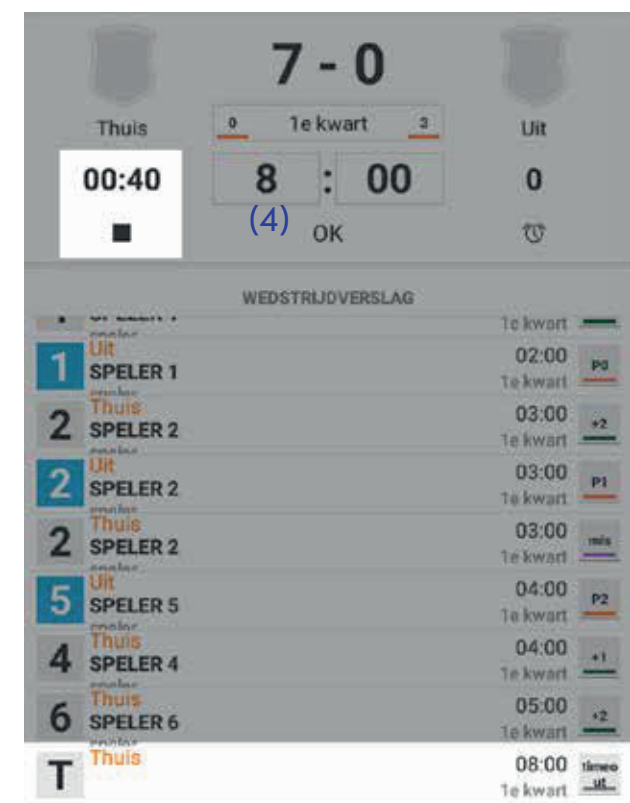
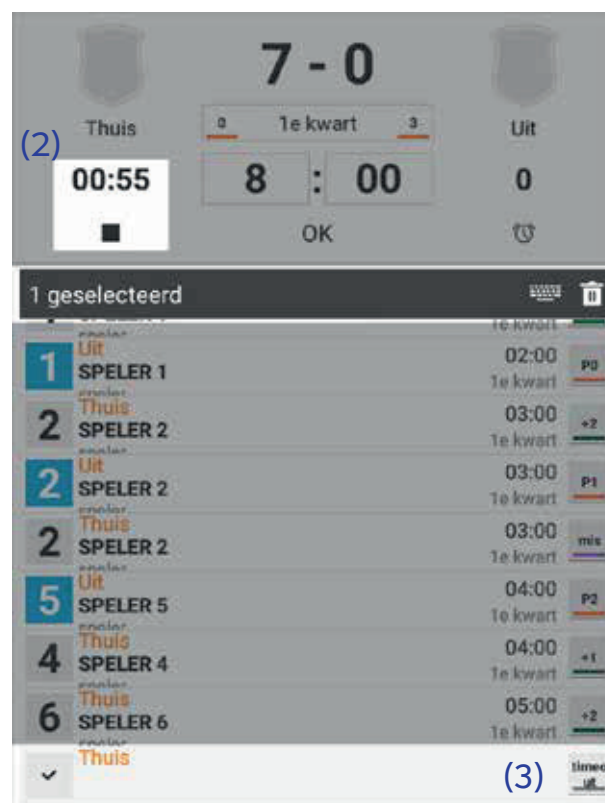
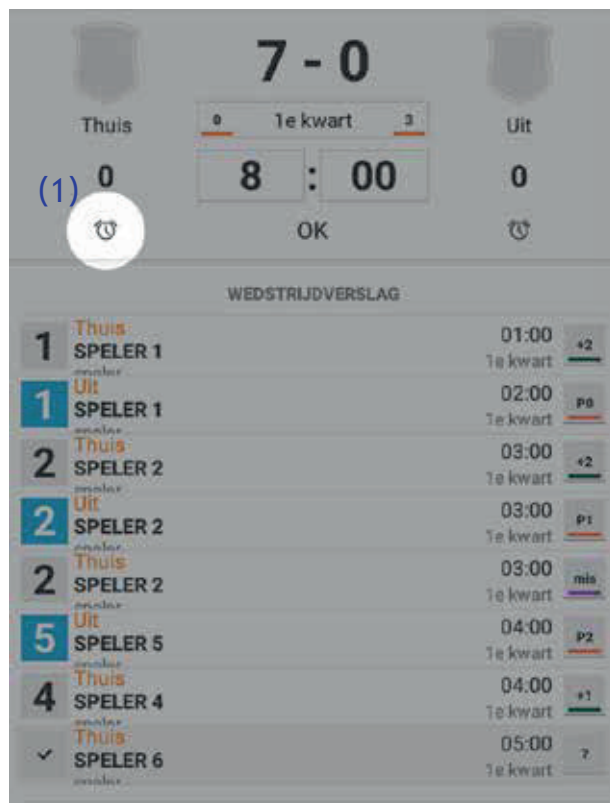
12. Time-out

Klik op het 'wekkertje' (1) onder het team die de time-out heeft aangevraagd.

De tijd gaat lopen (2) en er komt een event 'time out' in het eventsoverzicht (3).

Type nu direct de minuut in waarin de time-out wordt gegeven (4).

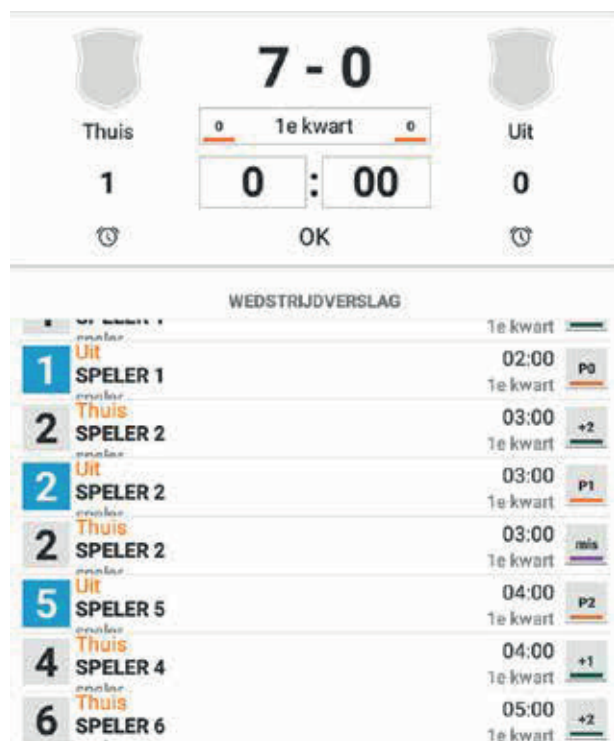
Het event is klaar.



13. Nieuwe kwart.

Als het 1e kwart is afgelopen, moet je in het DWF aangeven dat de '2e kwart' begint.

Klik op '1e kwart' (onder de stand) en kies voor '2e kwart'.



Thuis 7 - 0 Uit

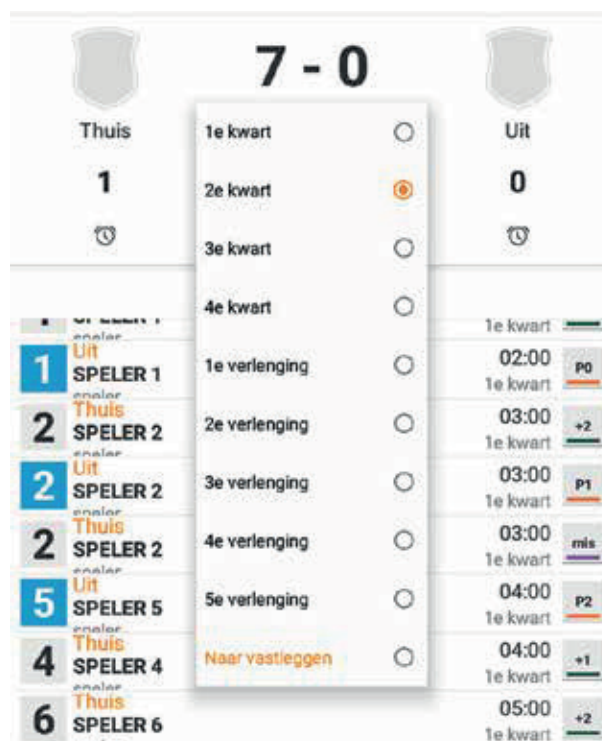
0 1e kwart 0

0 : 00

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

SPELER	1e kwart
1 SPELER 1	02:00 P0
2 SPELER 2	03:00 +2
2 SPELER 2	03:00 P1
2 SPELER 2	03:00 mis
5 SPELER 5	04:00 P2
4 SPELER 4	04:00 +1
6 SPELER 6	05:00 +2



Thuis 7 - 0 Uit

1e kwart

2e kwart

3e kwart

4e kwart

1e verlenging

2e verlenging

3e verlenging

4e verlenging

5e verlenging

Naar vastleggen

1e kwart

02:00 P0

1e kwart

03:00 +2

1e kwart

03:00 P1

1e kwart

03:00 mis

1e kwart

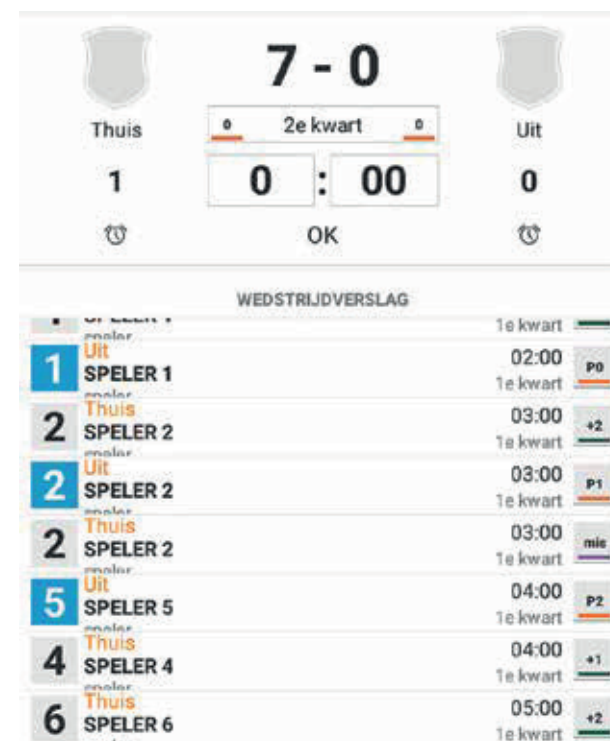
04:00 P2

1e kwart

04:00 +1

1e kwart

05:00 +2



Thuis 7 - 0 Uit

0 2e kwart 0

0 : 00

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

SPELER	2e kwart
1 SPELER 1	02:00 P0
2 SPELER 2	03:00 +2
2 SPELER 2	03:00 P1
2 SPELER 2	03:00 mis
5 SPELER 5	04:00 P2
4 SPELER 4	04:00 +1
6 SPELER 6	05:00 +2

14. Wedstrijd vastleggen.

Als de wedstrijd is afgelopen, moet het DWF worden vastgelegd (opgeslagen).

DE TAFELAAR DOET DIT PAS, als de hoofdscheidsrechter hierin heeft toegestemd.

Klik op '4e kwart' (onder de stand) en kies voor: 'Naar vastleggen'.

