

Voor het gebruik van de versie Live bijhouden kunnen verschillende devices gebruikt worden; smartphones, tablets, laptops en PC's. voor deze versie is echter wel een goede WiFi verbinding in de sporthal nodig. Er zijn vier momenten waarop er gegevens in het DWF ingevoerd dienen te worden en per persoon is aangegeven wat zijn/haar verantwoordelijkheden zijn:

1. Aan het begin van het seizoen
2. Voorafgaand aan de wedstrijd
3. Tijdens de wedstrijd
4. Direct na afloop van de wedstrijd

### 1. Aan het begin van het seizoen (en bij wijzigingen)

#### Rol coaches

- Ga naar [www.dwf.volleybal.nl](http://www.dwf.volleybal.nl) en log hier in;
- Onder het kopje 'Teambeheer' vul je de rugnummers, spelers en libero van het standaardteam in;

Zodra bovenstaande is ingevuld heb je de gegevens aan het begin van het seizoen compleet en hoef je per wedstrijd alleen maar invallers toe te voegen, afwezig te verwijderen en eventuele wijzigingen door te voeren.

### 2. Voorafgaand aan de wedstrijd

Diegene die de tablet opstart, logt in op [www.dwf.volleybal.nl](http://www.dwf.volleybal.nl) met de volgende gegevens.

- gebruikersnaam: secretariaat@vcpoploo.nl
- wachtwoord: teller1

#### Rol coaches

- Ga naar de betreffende wedstrijd en klik op 'standaardteam ophalen';
- Controleer bij 'Spelers' of de juiste spelers van jouw team er correct in staan. Let op: van de aanvoerder is het rugnummer oranje en van de libero grijs;
- Controleer bij 'Begeleiding' of de coach van jouw team er in staat;
- Staan de juiste coach en spelers er niet in? Dan kun je spelers toevoegen en/of verwijderen door op 'spelers beheren' te klikken. Voeg dan de juiste spelers met rugnummer toe of verwijder de onjuiste speler;
- Kun je een speler niet vinden? Ga dan naar 'spelers toevoegen' en klik op 'voeg een niet geregistreerde speler toe'. Op basis van naam en geboortedatum kun je de betreffende speler zoeken en alsnog toevoegen aan de wedstrijd;

De gegevens van het team en begeleiding staan voor de betreffende wedstrijd correct ingesteld.

### Rol scheidsrechter

- Controleer of de coach alle spelers en begeleiding heeft ingevuld op het DWF, laat dit anders alsnog doen;
- Controleer de spelerskaarten van alle spelers en begeleiders. Indien alles akkoord is, klik dan op het rondje onder de kolom 'ID akkoord' waar dan een groen vinkje komt te staan;
- Controleer de rugnummers met de daadwerkelijke rugnummers,
- Voer bij 'Officials van deze wedstrijd' de naam van de betreffende scheidsrechter in.
- Laat de teller dáárna pas de wedstrijd starten.

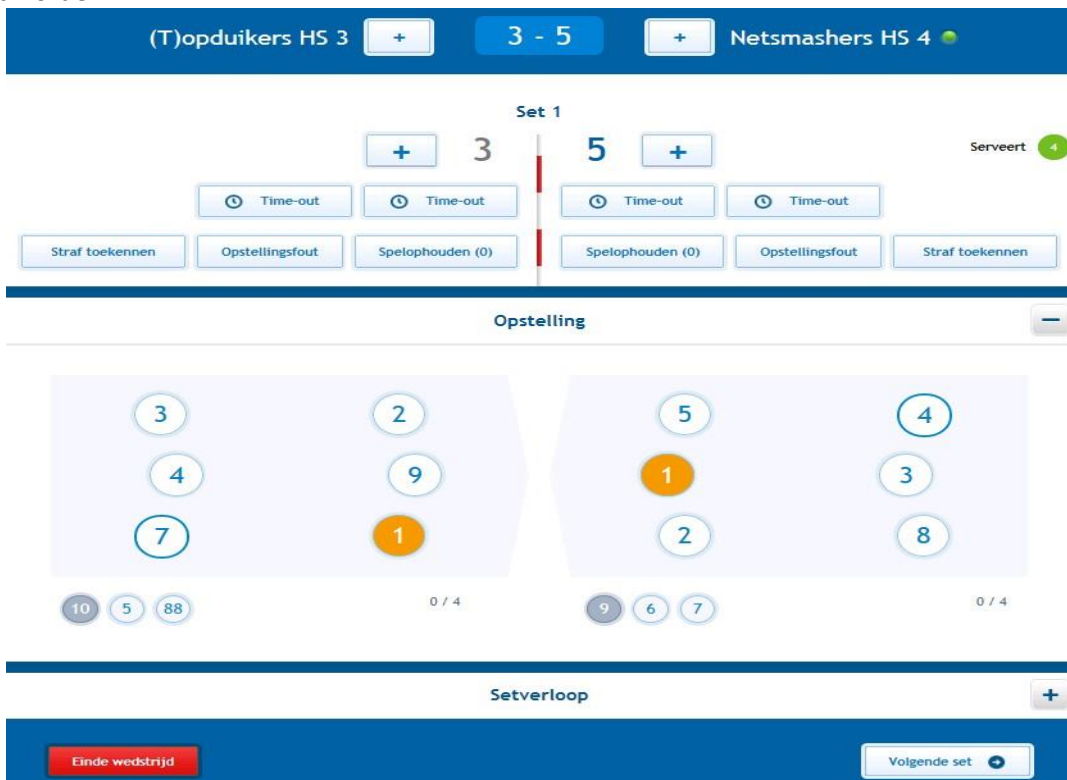
Nadat de scheidsrechter alles gecontroleerd heeft start de wedstrijd door te kiezen voor 'Live bijhouden'.  
Let op: daarna kunnen er geen spelers meer toegevoegd worden.

### 3. Tijdens de wedstrijd

#### Rol teller

- Vul de opstelling in van Rechts Achter (RA) naar Midden Achter (RA) door één voor één op de betreffende rugnummers te klikken;
- Vink aan wie de beginservice heeft;
- Klik op 'start set';
- Per gescoord punt wordt de stand bijgewerkt.

Bij een stand van 3-5 in de eerste set ziet het scherm er zoals hieronder uit. Hier kunnen ook de time-outs aangeklikt worden.

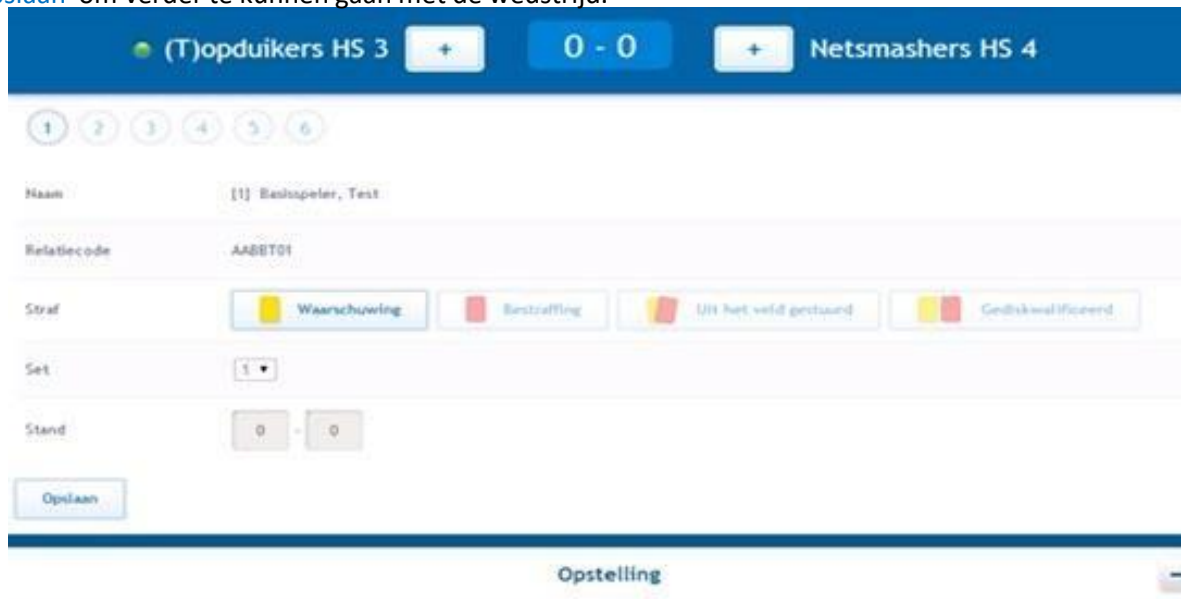


The screenshot displays the DWF interface during a match. At the top, it shows the teams '(T)opduikers HS 3' and 'Netsmashers HS 4' with a score of '3 - 5'. Below this, it indicates 'Set 1' with a score of '3 - 5' and 'Serveert 4'. The interface includes buttons for 'Time-out', 'Straf toekennen', 'Opstellingsfout', and 'Spelophouden (0)'. The 'Opstelling' section shows two teams' lineups with player numbers in circles. The bottom bar has 'Setverloop' and buttons for 'Einde wedstrijd' and 'Volgende set'.

### Straf toekennen

Wanneer de scheidsrechter een kaart trekt dient deze toegekend te worden. Dit doe je door op het vakje 'straf toekennen' te klikken. Het onderstaande scherm is dan zichtbaar.

Klik dan op het rugnummer van de speler die de straf heeft ontvangen. Geef aan wat voor een soort bestraffing het is geweest (waarschuwing, bestraffing, kaart), in welke set en wat de setstand is. Klik dan op 'opslaan' om verder te kunnen gaan met de wedstrijd.



The screenshot shows a form for assigning a penalty. At the top, the match is identified as (T)opduikers HS 3 vs Netsmashers HS 4, with a score of 0-0. Below this are six numbered buttons (1-6) for selecting a player. The form fields include:
 

- Naam:** [1] Basisspeler, Test
- Relatiecode:** AABBT01
- Straf:** Four buttons: Waarschuwing (yellow), Bestrafing (red), Uit het veld gestuurd (yellow/red), and Gediskwalificeerd (yellow/red).
- Set:** A dropdown menu currently showing '1'.
- Stand:** Input fields for '0' and '0'.
- Opslaan:** A button to save the entry.

 At the bottom of the form, there is a tab labeled 'Opstelling'.

### Punt terug draaien

Mocht er tijdens de lopende set een punt teruggedraaid moeten worden, klik dan op de '+' bij 'setverloop'. Je ziet dan onderstaand scherm. Door op het rode kruisje te klikken wordt de laatste actie verwijderd.



The screenshot shows the 'Setverloop' screen. At the top, the match is (T)opduikers HS 3 vs Netsmashers HS 4, with a score of 12-13. Below the score are two rows of player numbers: (4, 7) and (1, 2). Underneath these are two rows of ball numbers: (10, 5, 88) and (9, 6, 7). The 'Setverloop' section shows a list of points:
 

- 12 - 13: 1+ Punt gemaakt (with a red 'x' button)
- 12 - 12: 1+ Punt gemaakt
- 12 - 11: 1+ Punt gemaakt
- 11 - 11: [2] Basisspeler, Test gewaarschuwd (with a warning icon)

### 4. Direct na de wedstrijd

Direct na de wedstrijd dienen een aantal gegevens gecontroleerd te worden:

- Setstanden en uitslag van de wedstrijd;
- Spelers die gespeeld hebben;
- Toegekende kaarten.

### Rol aanvoerder en scheidsrechter

#### Setstanden en uitslag van de wedstrijd controleren

Aan het einde van de wedstrijd dienen alle gegevens gecontroleerd te worden. De uitslag staat al aangegeven. Dit is de stand zoals de teller hem gedurende de wedstrijd heeft ingevuld.

(T)opduikers HS 3		1 - 3	Netsmashers HS 4	
WEDSTRIJDCODE: 91747bc1400	POULE: DEMO	LOCATIE:	VELD: 1	TIJD: Vrijdag 13 Juni 2014 14:00
Setstanden van deze wedstrijd				
12	1	25		
11	2	25		
4	3	25		
25	4	20		
52	totaal	95		
		1 - 3		
Spelers gespeeld				
Begeleiding				
Officials van deze wedstrijd				
Toegekende straffen				
Wedstrijdverloop				
Opmerkingen over deze wedstrijd				

### Spelers die gespeeld hebben

Er dient gecontroleerd te worden welke spelers allemaal hebben gespeeld.

(T)opduikers HS 3 1 - 3 Netsmashers HS 4

1 - 3

**Spelers gespeeld**

Rugnr.	Naam	Relatiecode	Geb.datum	Uitgekomen
1	Dixon, Bob	CDV4H48		✓
2	Groot, Arjan de	CFK3R3B		✓
3	Veldhuizen, Thijs-Jan	CDX4Q6H		✓
4	Steenhuis, Harald	CC54Z02		✓
5	Melsen, Olaf	CGV8P8L		✓
7	Iersel, Joep van	CGX8V3E		✓
9	Everaert, Michel	CFK2H8F		✓
10	Lodérus, Frans	CHL2H0C		✓
88	Sosef, Leon	CHL3W2K		✓

Rugnr.	Naam	Relatiecode	Geb.datum	Uitgekomen
1	Basisspeler, Test	AACCT01		✓
2	Basisspeler, Test	AACCT02		✓
3	Basisspeler, Test	AACCT03		✓
4	Basisspeler, Test	AACCT04		✓
5	Basisspeler, Test	AACCT05		✓
6	Basisspeler, Test	AACCT06		✓
7	Basisspeler, Test	AACCT07		✓
8	Basisspeler, Test	AACCT08		✓
9	Basisspeler, Test	AACCT09		✓

### Toegekende straffen

Indien er gedurende de wedstrijd kaarten zijn gegeven staan deze vermeld bij 'Toegekende straffen'.

(T)opduikers HS 3 1 - 3 Netsmashers HS 4

Opmerkingen...

Opmerkingen...

**Begeleiding** +

**Officials van deze wedstrijd** +

**Toegekende straffen** -

9 Waarschuwing Set 2 7-12

2 Waarschuwing Set 1 11-11

**Wedstrijdverloop** +

**Opmerkingen over deze wedstrijd** -

Geen
▼

Opmerkingen

Akkoord aanvoerder (T)opduikers HS 3

Akkoord aanvoerder Netsmashers HS 4

Akkoord official

Versturen

Wanneer alles akkoord is bevonden, ondertekenen beide aanvoerders en de scheidsrechter het formulier door op het rondje naast hun functie te klikken. Als laatste dient het formulier verzonden te worden via de knop 'verzenden'.