

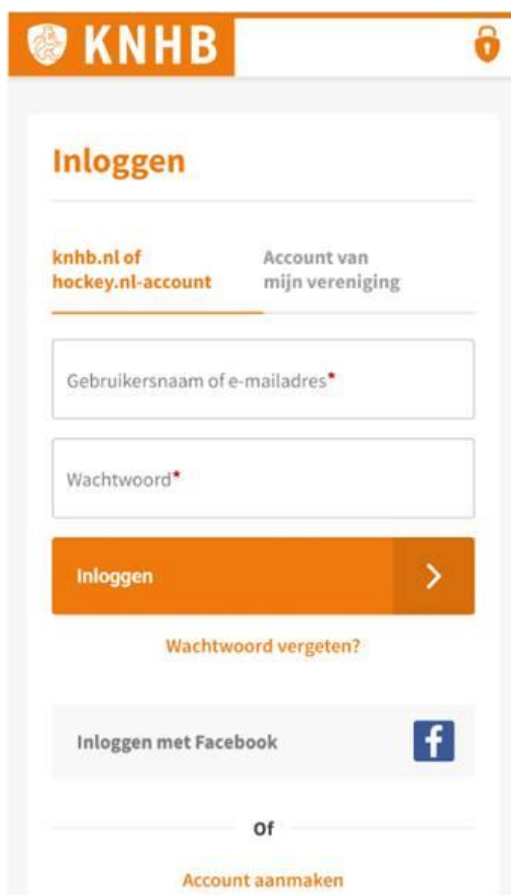
## Handleiding invullen & afronden DWF Teambegeleiders

### Voorafgaand aan de wedstrijd

Voorafgaand aan een vastgestelde competitiewedstrijd dienen beide teams de spelerslijst volledig in te vullen. Dit kan via de link die je toegestuurd hebt gekregen van je vereniging. Wanneer je in het overzicht van de wedstrijden een wedstrijd nog niet ziet staan, vul je de verificatiecode van de betreffende wedstrijd in. Daarna heb je toegang tot het formulier.

Het invullen van de spelerslijst doe je door:

1. in te loggen met je verenigingsaccount of je hockey account;
2. te klikken op de betreffende wedstrijd;



The screenshot shows the KNHB login interface. At the top left is the KNHB logo. Below it, the word 'Inloggen' is displayed in orange. There are two options for login: 'knhb.nl of hockey.nl-account' and 'Account van mijn vereniging'. Below these are input fields for 'Gebruikersnaam of e-mailadres\*' and 'Wachtwoord\*'. An orange 'Inloggen' button with a right-pointing arrow is positioned below the password field. A link 'Wachtwoord vergeten?' is located below the button. At the bottom, there is a section for 'Inloggen met Facebook' with the Facebook logo, and a link 'Account aanmaken' at the very bottom.

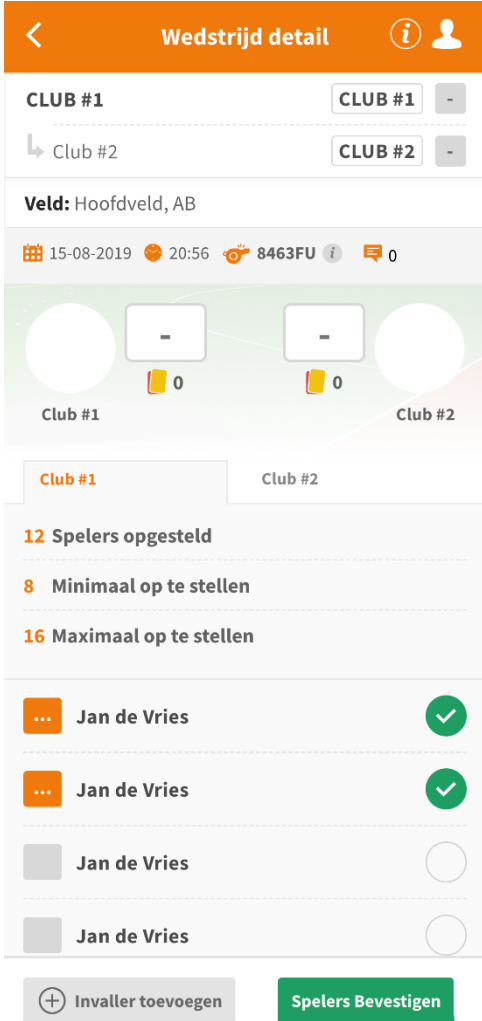


The screenshot shows the 'Wedstrijden' (Matches) page. At the top is an orange header with the word 'Wedstrijden' and an information icon. Below the header is a section for 'Wedstrijdverificatie code invoeren' with an input field for 'Typ verificatie code' and a grey 'Wedstrijd koppelen' button with a right-pointing arrow. Below this is a section for 'Gespeelde wedstrijden' (Completed matches) with a dropdown arrow. It lists two matches: 'Club #1' vs 'Club #2' on 15-08-2019 at 20:56, and 'Club #3' vs 'Club #4' on 01-08-2019 at 08:00. Each match has a score and an 'Openen' button. Below the completed matches is a green section for 'Wedstrijden van vandaag' (Today's matches) with a dropdown arrow. At the bottom is a section for 'Toekomstige wedstrijden' (Future matches) with a dropdown arrow.

3. per speler aan te geven of deze speler wel/niet aanwezig is door deze speler aan te vinken op het DWF. Klik hiervoor op het rondje achter de naam van de speler. Er verschijnt een groen vinkje en de speler krijgt een oranje blok voor zijn of haar naam.

Ter verduidelijking: alleen de spelers die aangevinkt staan op het DWF, mogen aan de wedstrijd deelnemen. Spelers die niet zijn aangevinkt mogen dus niet meedoen. Dit is ook van toepassing op eventuele invallers. Ook zij moeten aangevinkt staan op het formulier.

Voorbeeld toevoegen spelers:



**Wedstrijd detail**

CLUB #1 CLUB #1 -

Club #2 CLUB #2 -

Veld: Hoofdveld, AB

15-08-2019 20:56 8463FU 0

Club #1 0 Club #2 0

Club #1 Club #2

**12 Spelers opgesteld**

**8 Minimaal op te stellen**

**16 Maximaal op te stellen**

... Jan de Vries ✓

... Jan de Vries ✓

Jan de Vries ○

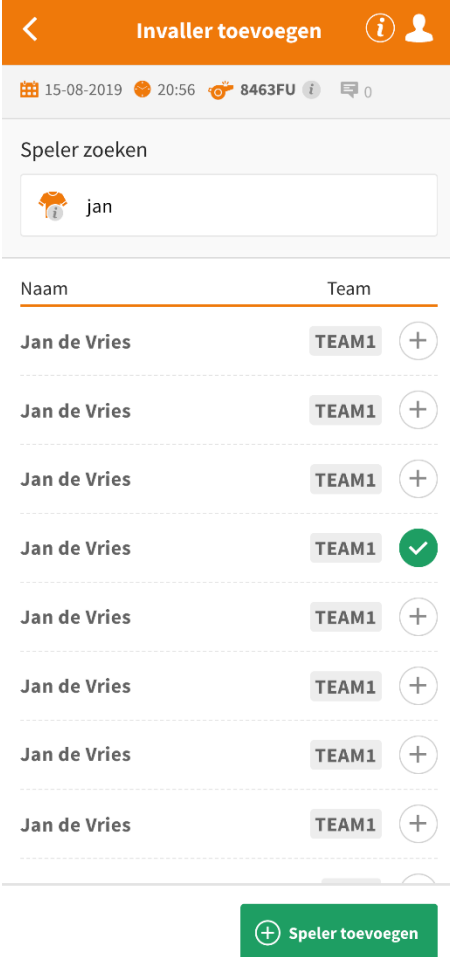
Jan de Vries ○

+ Invaller toevoegen Spelers Bevestigen

Je kunt invallers toevoegen door:

1. te klikken op 'invaller toevoegen';
2. de naam van de betreffende speler(s) in te voeren en te klikken op de ingevoerde naam;
3. te klikken op het plusje om de speler(s) op het DWF te laten verschijnen;
4. en indien noodzakelijk het rugnummer toe te voegen;
5. tot slot klik je op speler toevoegen om de toegevoegde spelers op te slaan

Voorbeeld toevoegen invaller:



Voorbeeld toevoegen rugnummer:



Mocht het toevoegen van invallers vooraf niet lukken, geef dit dan aan bij de scheidsrechters en de tegenstander en vermeld ze in ieder geval achteraf in het opmerkingenveld op het DWF.

Bovenaan zie je (naast het icoontje van het fluitje) een verificatiecode staan. Dit is de scheidsrechterscode. Teambegeleiders kunnen deze code doorgeven aan een (inval)scheidsrechter zodat deze het scheidsrechtersformulier kan invullen.

**Belangrijk**

Wanneer je een invaller op het formulier zet, betekent dit niet automatisch dat deze speler speelgerechtigd is. Er vindt geen automatische controle plaats op leeftijd en het invalreglement. De teams zijn er zelf verantwoordelijk ervoor te zorgen dat spelers speelgerechtigd zijn.

**Na afloop van de wedstrijd**

Na afloop van de wedstrijd dienen de scheidsrechters en beide teams zo spoedig mogelijk, bij voorkeur direct na de wedstrijd, het DWF af te ronden.

1. Beide scheidsrechters registreren na de wedstrijd de eventuele kaarten en de eindstand.
2. Beide coaches/aanvoerders ronden het DWF af.

Advies is om het DWF gezamenlijk af te ronden en ervaringen over de wedstrijd met elkaar te delen/uit te spreken.

Afronden als coach gaat als volgt:

1. Controleer de eigen spelerslijst.
2. Plaats eventuele (relevante) opmerkingen in het opmerkingenveld.
3. Controleer de uitslag en (eventuele) kaarten. Deze zie je alleen als de scheidsrechters het formulier al afgerond hebben.
4. Ben je het niet eens met de uitslag of gegeven kaarten? Maak daar dan een opmerking over in het opmerkingenveld. Je kunt zelf de uitslag of ingevoerde kaarten niet aanpassen.
5. Rond de wedstrijd af en verzend het DWF.

NB: Kaarten worden door de scheidsrechters toegevoegd.

Voorbeeld scherm waarin gevraagd wordt de score te bevestigen:



Is het formulier ingevuld door het eigen team, dan verschijnt er een groen vinkje achter de teamnaam. Bovendien laten we in onderstaand voorbeeld ook zien hoe een ingevulde shoot-out score er uitziet.

Voorbeeld scherm ingevulde shoot-out score



**Wedstrijd detail**

CLUB #1  4

Club #2  3

Veld: Hoofdveld, AB

15-08-2019 20:56 8463FU 0

4 - 3

Club #1 0 Shootouts Club #2 0

0 1

Club #1 Club #2

**13** Spelers opgesteld

8 Minimaal op te stellen

16 Maximaal op te stellen

15 Jan de Vries

4 Jan de Vries

6 Jan de Vries

10 Jan de Vries

Score Bevestigen

Voorbeeld volledig afgeronde DWF:



**Wedstrijd detail**

CLUB #1  4 ✓

Club #2  3 ✓

Veld: Hoofdveld, AB

15-08-2019 20:56 8463FU 0 S1 S2

4 - 3

Club #1 0 Club #2 1

Club #1 Club #2

**14** Spelers opgesteld

8 Minimaal op te stellen

16 Maximaal op te stellen

15 Jan de Vries

4 Jan de Vries

6 Jan de Vries

10 Jan de Vries

Afgerond ✓

Wanneer de wedstrijd is gespeeld, zie je deze in het openingsscherf van het DWF staan. De status van het afronden is daar eveneens zichtbaar. De blokjes S1 en/of S2 verschijnen als de scheidsrechters het formulier hebben afgerond. Er verschijnt een groen vinkje achter de teamnaam wanneer de coach of teamondersteuner heeft afgerond.

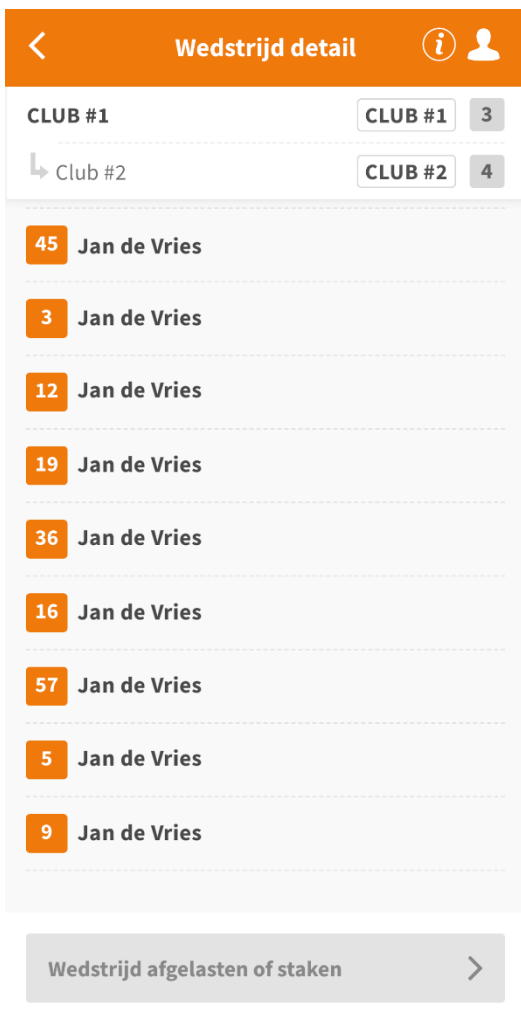
### Extra informatie

Wanneer je in het DWF bent, kun je rechtsboven, naast het profielplaatje, op de **i** klikken. Daarmee open je in het formulier een handleiding en legenda.

### Afgelasten/staken wedstrijd

Wedstrijden die worden afgelast of gestaakt kunnen door de scheidsrechter in het DWF afgelast dan wel gestaakt worden. Onderaan het DWF (onder de spelerslijst) klikt de scheidsrechter op de grijze button 'Wedstrijd afgelasten/staken'. In het vervolgscherm vermeldt de scheidsrechter de reden en het tijdstip en klikt op de groene button.

Voorbeeld schermen afgelasten of staken wedstrijd:



The screenshot shows the 'Wedstrijd detail' screen. At the top, there is a back arrow, the title 'Wedstrijd detail', and an information icon. Below the title, there are two club selection fields: 'CLUB #1' with a dropdown menu and a '3' button, and 'Club #2' with a dropdown menu and a '4' button. Below these fields is a list of players, each with a number in an orange box and the name 'Jan de Vries'. The numbers are 45, 3, 12, 19, 36, 16, 57, 5, and 9. At the bottom of the screen, there is a grey button with the text 'Wedstrijd afgelasten of staken' and a right-pointing arrow.

Afronden



The screenshot shows the 'Wedstrijd afgelasten of staken' screen. At the top, there is a back arrow, the title 'Wedstrijd afgelasten of staken', and an information icon. Below the title, there is a question: 'Wil je de wedstrijd afgelasten of staken?'. Underneath the question are two buttons: 'Afgelasten' and 'Staken'. At the bottom of the screen, there is a large grey button with the text 'Wedstrijd staken' and a right-pointing arrow.



# KNHB

**Wedstrijd afgelasten of staken**  



Wil je de wedstrijd afgelasten of staken?

**Afgelasten** Staken

 Selecteer een reden 



Opmerkingen

**Wedstrijd afgelasten** 


**Wedstrijd afgelasten of staken**  


Wil je de wedstrijd afgelasten of staken?

Afgelasten **Staken**

 Selecteer een reden 

Opmerkingen

 Minuut van staking

 De score moet ingevuld worden zoals hier

**Wedstrijd staken** 