

Handleiding gebruik digitaal wedstrijdblad

1. Vorbereiding wedstrijdbladen.

- a. Zorg voor een laptop op surface waarmee je je naar de wedstrijd kan verplaatsen. Een gewone tablet is onvoldoende.
- b. **OPGELET**
 - i. Deze eerste stap moet je doen wanneer je laptop internet verbinding heeft.
 - ii. Dit kan je op voorhand doen, maar...
 - iii. Als het systeem eens gekoppeld is aan de database, kan je dit pas doen kortelings voor de wedstrijden, anders kan het zijn dat nog niet alle recent aangesloten leden terug te vinden zijn in het systeem.
 - iv. Je zet alle wedstrijden klaar die met de desbetreffende laptop of surface worden getagd.
- c. Ga naar <https://hbint-appsdemo.liga.nu/nuscore2/en>.
- d. Neem de 'GAMECODE' van je wedstrijd, voer in en log in. **De Gamcodes voor de testwedstrijden worden zo snel mogelijk aan iedereen bezorgd.**
- e. Je komt dan vervolgens automatisch op het desbetreffende 'wedstrijdblad'.
- f. Ga opnieuw naar <https://hbint-appsdemo.liga.nu/nuscore2/en>. En herhaal vorige 2 stappen d. en e. totdat alle je wedstrijden klaarstaan.

2. Invullen wedstrijd per ploeg. 'Team Lineup'

- a. Ga opnieuw naar het wedstrijdblad van de desbetreffende wedstrijd door te klikken op de wedstrijd die nu klaarstaat als je gaat naar <https://hbint-appsdemo.liga.nu/nuscore2/en>.
- b. Klik op **'Team Lineup'**. Je komt nu eerst op de pagina van de thuisploeg. Bovenaan kan je de uitploeg ook selecteren door op 'Away <naam club>' te klikken.
- c. Selecteer de juiste kleur truitjes. Dit maakt het taggen gemakkelijker.
- d. Klik op de '+' bij Court Players (veldspelers), Goalkeeper (keepers) en Officials (staf) om personen toe te voegen.
 - i. Je begint voor- of achternaam of lidnummer van de speler te typen en je kan daarna de speler selecteren uit de lijst.
 - ii. Klik op de juiste persoon.
 - iii. Vul het nr van het truitje in.
 - iv. Vink aan of het gaat om de kapitein 'Team Captain'
 - v. Vink aan of het gaat om een 'Official' – A-B-C-D
- e. **OPGELET**
 - i. Je kan maar 1 kapitein aanduiden. Als je een 2^{de} keer een kapitein aanduidt, zal de laatste die aangeduid werd als kapitein, onthouden worden.
 - ii. Indien van toepassing, kan je een speler ook het statuut van official geven of een official het statuut van speler. Als je dit doet, zal hij echter niet onder de rubriek van officials komen te staan. Je moet hem of haar dan nog een 2^{de} keer opnieuw invoeren bij 'Officials', maar dan NIET meer aangeven als speler.
 - iii. Speler toevoegen die niet in de lijst staat
 1. Als je een speler wil toevoegen die niet in de lijst staat, klik dan eerst op '+' en daarna op 'Create New Person'.

2. Vul de gevraagde persoonsgegevens in. Als deze persoon (bvb. bij jeugdreeksen) nog geen lidnummer heeft, vul dan een 2^{de} keer de geboortedatum in.
 - a. Voor samengestelde ploegen, zullen enkel de spelers van één van beide clubs in de lijst staan. Dit is de lijst waarvan het stamnummer waaronder de ploeg is ingeschreven. De andere spelers zullen manueel toegevoegd moeten worden.
 - b. Ook voor spelers die ev. te oud zijn, kunnen op deze manier worden toegevoegd.
- f. Als je klaar bent, klik je onderaan op 'Save Team Lineup'
- g. Geef je code in en druk op 'Sign' → Deze functie is in de testfase niet actief. Druk dus op de blauwe knop 'Signature does not exist of is not possible'
- h. Als er nadien twijfel is kan je met de rode knop 'revoke signature' die nu verschenen is, je handtekening terug intrekken.
- i. Herhaal nu stappen c. tot h. voor de uitploeg.

3. Invullen wedstrijdofficials. 'Officials and Fees'

- a. Ga opnieuw naar het wedstrijdblad van de desbetreffende wedstrijd (via menu links bovenaan)
- b. Klik op '**Officials and Fees**'.
- c. Voeg namen toe op dezelfde manier als bij de spelers en staf. **Op dit moment is er nog geen lijst toegevoegd van scheidsrechters of waarnemers. Je kan, om het helemaal correct te doen, hier manueel personen toevoegen.**
- d. Per official kan je hier ook onkosten ingeven. **Momenteel moet deze module niet helemaal afgestemd op onze werking en moet ze niet worden ingevuld.**
- e. **OPGELET**
 - i. Hierbij het overzicht van de in te vullen functies:
 1. Referee A = scheidsrechter 1
 2. Referee B = scheidsrechter 2
 3. Timekeeper = Tijdwaarnemer
 4. Secretary = wedstrijdsecretaris (taggen wedstrijdblad)
 5. Referee Observer = waarnemer
 6. Match Supervisor = Terreinafgevaardigde
 7. Technical Delegate = NIET VAN TOEPASSING

4. Start de wedstrijd. 'Match protocol'

- a. Ga opnieuw naar het wedstrijdblad van de desbetreffende wedstrijd (via menu links bovenaan)
- b. Klik op '**Match protocol**'.
- c. **Tijdsregistratie**
 - i. Druk bovenaan op de play knop zodra de wedstrijd start.
 - ii. Zet de tijd stil als de refs het timeout teken geven.
 - iii. Als je een team timeout aanklikt, zal de tijd automatisch stoppen. Je moet daarna wel aangeven als de tijd opnieuw moet starten.
 - iv. Tijdens de rust kan je eveneens een klok starten om de tijd bij te houden.
- d. **Registratie acties**

- i. Om een actie te registreren, klik je op de desbetreffende actie en op de desbetreffende speler. De volgorde van aanklikken, is niet van belang.
 - ii. De actie verschijnt links in het wedstrijdoverzicht en de score wordt bovenaan automatisch bijgewerkt.
 - iii. Indien je een actie vergeten bent, kan je via de blauwe knop 'Add Manually' een actie toevoegen.
 - iv. In het wedstrijdoverzicht kan je ook elke geregistreeerde actie wijzigen door rechts van de vermelding van de actie op het vinkje te klikken.
- e. **OPGELET**
- i. De tijdsregistratie moet niet exact zijn bij elk doelpunt, maar is wel heel belangrijk voor alle bestraffingen (waarschuwing, 2 minuten, rode en blauwe kaart).
 - ii. Een onervaren wedstrijdsecretaris zou dus het wedstrijdblad kunnen bijhouden, zonder dat het klokje loopt.
 - iii. De Tijdwaarnemer blijft sowieso verantwoordelijk voor het correct bijhouden van de tijd.
 - iv. Als het wedstrijd klokje niet meer gelijk loopt, kan je dit op een rustig moment aanpassen door op het potloodje te klikken dat langs het klokje staat.

5. Einde wedstrijd de wedstrijd.

- a. Klik bovenaan op het wedstrijdblad op 'Finish match'

6. Wedstrijdblad doorsturen. 'Release'

- a. Ga opnieuw naar het wedstrijdblad van de desbetreffende wedstrijd (via menu links bovenaan)
- b. Klik op '**Release**'.
- c. Onderaan moet iedereen het document tekenen door zijn paswoord in te geven en op de groene knop 'Sign' te klikken.
- d. Voorlopig kan je aanvinken 'Signature does not exist or is not possible'
- e. Druk daarna op 'release' om het wedstrijdblad door te sturen. Dit kan enkel als je opnieuw internet hebt!