

# DIGITAAL WEDSTRIJD FORMULIER

RICHTLIJNEN

# Wat heb je nodig om “het blad” te kunnen invullen ?

- Internetverbinding ! ( zeker voor en na de wedstrijd )
- Laptop of tablet
- Een account gekoppeld aan je lidnummer :
- 1) Ga naar : <https://www.basketbal.vlaanderen/>
- 2) Klik op : COMPETITIE
- 3) Klik op : RESULTATEN EN KALENDER
- Je hebt tevens je lidnummer nodig om je account te koppelen. Dit kan je opzoeken door op deze pagina op LEDEN te klikken en je naam in te geven. Als je op het vergrootglas klikt komt je lidnummer achter je naam tevoorschijn. Noteer je lidnummer ! .
- Als je de app van Basketbalvlaanderen al geïnstalleerd hebt op je GSM gebruik dan in de volgende stappen dezelfde inloggegevens .

- 4) Klik op : LOGIN
- 5) klik op : ACCOUNT AANMAKEN
- Geef bij gebruikersnaam je E-mailadres in en kies een wachtwoord .
- Je hebt nu een account bij basketbalvlaanderen
- 6) Sluit de website af , start terug op herhaal stap 1 tot 4 en klik op log in
- Geef je gebruikersnaam en wachtwoord in
- 5) Klik nu op : LIDNUMMER KOPPELEN ( in dit veld moet je ook jou lidnummer invullen )
- Je zal nu een code krijgen via E-mail die je moet invullen , waarna je account gekoppeld is aan je lidnummer .
- Vanaf nu kan je op elke computer , laptop of tablet die connectie heeft met internet bij stap 4 inloggen met je e-mail adres en wachtwoord en ben je klaar om het wedstrijdblad in te vullen.

# De week voor de wedstrijd

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

- Een lijst met officials van Clem voor je eigen team kan je zelf aanmaken ; klik in de rangschikking op jou ploeg en klik op tafel. Zet iedereen in deze lijst waarvan je weet dat hij/zij gedurende het seizoen mee zal fungeren aan de wedstrijdtafel ( éénmalig )
- Vanaf 5 à 6 dagen voor de wedstrijd kan je de voorbereiding starten ;
- Inloggen , op wedstrijdnummer klikken (via programma van je team)
- Klik op Clem Scherpenheuvel HSA , G14C , J16A , .....
- Spelers - coach - delegee selecteren
- Officials selecteren ( klok + 24" of scorekeeper )

# Dag van de wedstrijd

- Inloggen , op wedstrijdnummer klikken (via programma van je team)
- Op uitslag klikken
- Klik op “Ga naar digitaal wedstrijdformulier”
- Nu kan je als je klikt op jou team nog wijzigingen aanbrengen
- Coaches kijken spelerslijst na en duiden de 5 starters aan en klikken op “het hangslotje” . ( ong. 5 min voor de wedstrijd )
- Hierna zijn er enkel nog wijzigingen van het rugnummer mogelijk !
- Klik op “ga naar het formulier”

# Tijdens de wedstrijd

- Verloop van de wedstrijd kan altijd worden aangepast wanneer je iets verkeerdelijk hebt aangeduid
- Minuten dien je zelf ( ongeveer ) bij te houden op het dig. wedstrijdblad . Hiervoor is een klokje voorzien dat je zelf kan aanpassen.  
vb : time out in de 6 min ; zet je klokje op 6 en tik dan op time out , maar probeer elke gespeelde minuut op de + van het klokje te klikken ( samenwerken met klokbedienaar ! )
- Het programma is zo gemaakt dat :
  - vervangers niet kunnen scoren of fouten maken
  - spelers na hun 5<sup>de</sup> fout niet meer kunnen opgesteld worden
  - na de 4<sup>de</sup> ploegfout wordt het balkje van de ploegfouten rood
  - na elke periode/time out moet je opnieuw de 5 starters aanduiden (samenwerken aan tafel)
  - na einde van elke periode deze afsluiten door op 2 , 3 of 4 te klikken.
  - er is een toets om eventuele opmerkingen te noteren op het blad

# Na de wedstrijd

- 3 partijen moeten akkoord geven bij einde wedstrijd
  - Thuisploeg , bezoekende ploeg en de hoofdref als laatste
- Refs krijgen een aan hun toegewezen unieke code van 4 cijfers om de wedstrijd volledig af te sluiten
- Clubrefs dienen hiervoor het stamnummer van hun club te gebruiken
- Het toestel mag niet mee naar de kleedkamer worden genomen
- Ook tijdens de rust blijft het toestel op de wedstrijdtafel
- Afsluiten van het blad moet gebeuren door de Refs + akkoord van thuis en uitploeg
- De wedstrijduitslag moet niet meer apart worden doorgegeven

## Raadplegen van het digitaal wedstrijdverslag

- Via website basket Vlaanderen
- Log in
- Surf naar het team in hun respectievelijke reeks
- Klik op uitslagen
- Klik op het wedstrijdnummer van de gespeelde wedstrijd
- Klik op verslag



## Bijkomende info

- Vanaf U10 verplicht
- Tablet of Laptop wordt ter beschikking gesteld door de thuisploeg
- Een ( goedkope ) stylus pen werkt beter op een touchscreen
- Clem heeft 3 tablets aangekocht
- opstarten van de wedstrijd gebeurt door de thuisploeg
- Vanaf U12 moet er geen licentieboek meer worden aangemaakt
- Medische attesten die door de club niet/nog niet werden geüpload moeten nog steeds visueel voorgelegd worden aan de Refs
- Er staat een groen vinkje achter naam speler indien deze geüpload is

- Indien geen toestel aanwezig : papierversie gebruiken
- Toestel defect tijdens wedstrijd : 15min tijd om over te schakelen op ander toestel of papieren versie .
- Verloren data tijdens wedstrijd ; coaches beslissen om verder te spelen ( bij jeugd verplicht verder spelen ) . Indien zij beslissen om niet verder te spelen zal de bond beslissen over herspelen/boetes enz..
- Deze digitale versie wordt nog niet gebruikt in de nationale reeksen
  
- De code van de kluis is dezelfde als vorig seizoen
- Indien nieuwe gebruiker of je code vergeten van de kluis ; aanvragen bij Van Dyck Rudy :
- [rudy@kbbc-clem.be](mailto:rudy@kbbc-clem.be) of GSMnr 0498 850448

Vermelding tekst : Code kluis ?

NAAM + VOORNAAM en GSM NUMMER

## Oefenen kan je via :

- <https://www.basketbal.vlaanderen/>
- Home
- Scroll down naar vaak gezocht : [\*\*Digitaal wedstrijdformulier\*\*](#)
- Scroll down naar : [\*\*DWF testen in de demoversie\*\*](#) vanaf U12 !  
of voor U10 : [\*\*DWF voor U10 testen in demo\*\*](#)
- Klik links op wedstrijd
- Klik onderaan : Ga naar het formulier
- In het pop up venster : Ga naar het formulier

Nog vragen of aanvraag code kluis : [rudy@kbbsc-clem.be](mailto:rudy@kbbsc-clem.be)

# AFSPRAKEN GEBRUIK KLUIS EN TABLETS

## INHOUD KLUIS :

- 3 tablets
- 3 adapters met oplaadkabels voor de tablets
- 1 verlengkabel van 6 meter
- 1 verdeelstekker met 2 stopcontacten
- 1 powerbank met USB kabel
- 4 reserve batterijen voor de kluis
- Styluspennen ( tot ze op zijn )
- 1 standaard om de tablet in te plaatsen

## **GEBRUIK :**

- De kluis hangt omhoog in het berghok van Clem (achteraan cafetaria)
- Er is enkel Wifi bereik in de sportzaal ( niet in de cafetaria ! )
- Er wordt normaal gezien bij opstart automatisch verbinding gemaakt met de WIFI
- Voor alle zekerheid staan usernaam en wachtwoord op de desktop van elk tablet .
- De verlengkabel **moet** worden gebruikt bij een wedstrijd over het volledige terrein. Steek het mannelijk gedeelte in het stopcontact achter de betonnen paal . Indien tegelijk de discobar wordt gebruikt heb je ook de verdeelstekker nodig. Plaats het vrouwelijk uiteinde van de verlengkabel bovenkant tussen de 2 tafels en duw deze tegen mekaar. Je kan daar de adapter van het tablet insteken.
- Als de wedstrijd doorgaat over de breedte van het terrein kan je geen verlengkabel gebruiken . Moest de batterij van het tablet toch bijna leeg zijn , kan je de powerbank met de oplaadkabel van het tablet inpluggen.
- Na gebruik **ALLES** terug opbergen in de kluis en de tablets uitschakelen !!!!