Handleiding digitaal wedstrijdformulier

Er zijn twee mogelijkheden om het digitaal wedstrijdformulier te gaan gebruiken:

- 1. Online alles doorgeven tijdens de wedstrijd (live bijhouden)
- 2. Tellen met een vereenvoudigd formulier en na de hand alleen het resultaat invoeren. Dit moet overigens wel voor de wedstrijd aangegeven worden

Volga kiest voor optie 1 live bijhouden :

Alle tellers moeten 20 minuten van tevoren aanwezig zijn! Om te kunnen tellen moet je een nevobo-account hebben (login.nevobo.nl). Hier heb je je relatiecode (staat op je spelerspasje) voor nodig.

De samenstelling van de teams moeten goed doorgegeven worden, ook de rugnummers en de naam van de spelers.

Spelers beheren aan het begin van de wedstrijd: spelers toevoegen met zelf het goede nummer toevoegen. Bijvoorbeeld van een ander team. Zodra de wedstrijd gestart is (knop live bijhouden) kan dit niet meer gewijzigd is. Wanneer iemand nog niet aanwezig is, maar wel komt wel in het formulier zetten en melden bij de scheidsrechter met pasje.

		(T)opdı	uikers HS 3	00	:00	Netsmas	hers HS 4		
Rugnr.	Naam	Relatiecode	Geb.datum	ID akkoord	Rugnr.	Naam	Relatiecode G	eb.datum	ID akkoord
2	Basisspeler, Test	AABBT06		\bigcirc	1	Basisspeler, Test	AACCT01		\bigcirc
3	Basisspeler, Test	AABBT07		\bigcirc	2	Basisspeler, Test	AACCT02		\bigcirc
5	Basisspeler, Test	AABBT03		\bigcirc	3	Basisspeler, Test	AACCT03		\bigcirc
7	Basisspeler, Test	AABBT01		\bigcirc	4	Basisspeler, Test	AACCT04		\bigcirc
9	Basisspeler, Test	AABBT05		\bigcirc	5	Basisspeler, Test	AACCT05		\bigcirc
12	Basisspeler, Test	AABBT02		\bigcirc	6	Basisspeler, Test	AACCT06		\bigcirc
415	Basisspeler, Test	AABBT04		\bigcirc	7	Basisspeler, Test	AACCT07		\bigcirc
Spelers beheren			Geef minimaal	5 ID's akkoord	8	Basisspeler, Test	AACCT08		\bigcirc
Standaardteam opnieuw ophalen				9	Basisspeler, Test	AACCT09		\bigcirc	
						Geef minimaal	5 ID's akkoord		

Aanvoerder en coaches zijn <u>zelf</u> verantwoordelijk voor wat er op het formulier staat. Let op: vooral de rugnummers! Wanneer je iemand wilt wisselen met nummer 10 en nummer 10 staat er niet tussen, dan kan diegene ook niet gewisseld worden.

De opstelling gaat automatisch van rechtsachter naar midachter. Wanneer de scheidsrechter weet wie er begint met serveren (niet meer de tos) wordt dit doorgegeven aan de tellers. Tellers kunnen dit aangeven op het formulier.

	(T)opduikers HS 3	00:00	Netsmashers	s HS 4	
Verzorger	Nog te bepalen	Verzor	ger Nog te bepal	en	
	Official	s van deze we	dstrijd		-
	1e Scheidsrecht	er Official 1, T	Fest (NEVO301)		×
	2e Scheidsrecht	er Official 2, T	Fest (NEVO302)		×
	Tell	er Nog niet be	paald		
	Niet alle officia	als voor deze wedstr	ijd zijn aanwezig.		
	Live bijhouden Resultaat	invoeren	liet gespeeld Afdru	ikken	

Zowel scheidsrechter als teller(s) moet in de gaten houden wie er serveert. Voordeel van het digitaal wedstrijd formulier is dat het formulier aangeeft welk nummer er moet serveren, wanneer dit fout is laat je diegene gewoon serveren en geef je daarna bij de scheidsrechter aan dat diegene fout serveert. De verantwoording ligt ook bij tellers.

(T)opduiker	rs HS 3 + 2	- 3 + Netsma	shers HS 4 鱼
① Tir	Se + 2 ne-out O Time-out	et 1 3 + O Time-out O Tim	Serveert 2
Straf toekennen Opstellin	Spelophouden (0)	Spelophouden (0) Opstellin	ngsfout Straf toekennen
	Opst	celling	
9	7	3	2

Er is ook een knop 'opstellingsfout', punt gaat automatisch naar het andere team.

(T)opdı	ikers HS 3 🔸 🛛 2 ·	- 3 + Netsmas	hers HS 4 👄
Straf toekennen 0	Se + 2 Time-out O Time-out pstellingsfout Spelophouden (0)	t 1 3 + © Time-out © Time- Spelophouden (0) Opstelling	Serveert 2 out sfout Straf toekennen
	Opsto	elling	-
9	7	3	2

Bruine kleur is aanvoerder

I

(T)opduikers HS	53 + 2 ·	· 3 + Netsm	nashers HS 4 鱼
Straf toekennen Opstellingsfout	Spelophouden (0)	Time-out T Spelophouden (0) Opste	ime-out Ilingsfout Straf toekennen
	Opste	əlling	
9	7	3	2
(415)	3	7 6	9
12 5	0 / 0	4 5 8	0 / 6
12 5	0 / 0	4 5 8	0 / 6

Lichtblauwe kleur is liberospeler

Via Setverloop: punten corrigeren. Op het rode kruisje geeft die het punt gelijk terug. Laatste actie kun je ongedaan maken.



Spelerswissel: klik het nummer aan dat je wil wisselen, hij geeft zelf aan welk nummer je er in kunt zetten. Dit nummer klik je aan. Uitzonderlijke wissel is wissel bij blessures



Aan het begin van de set en dezelfde opstelling als de vorige set? Klik op deze knop: Links is voor het linkerteam, rechts is voor het rechterteam.

Laatste bladzijde: akkoord aanvoerder(s) akkoord official. Versturen!

(T)opduikers HS 3 3 - 1 Netsmashers HS 4
+ Meer
Opmerkingen over deze wedstrijd
Geen ~ Opmerkingen
Akkoord aanvoerder (T)opduikers H5 3 Akkoord aanvoerder Netsmashers HS 4 Akkoord official