

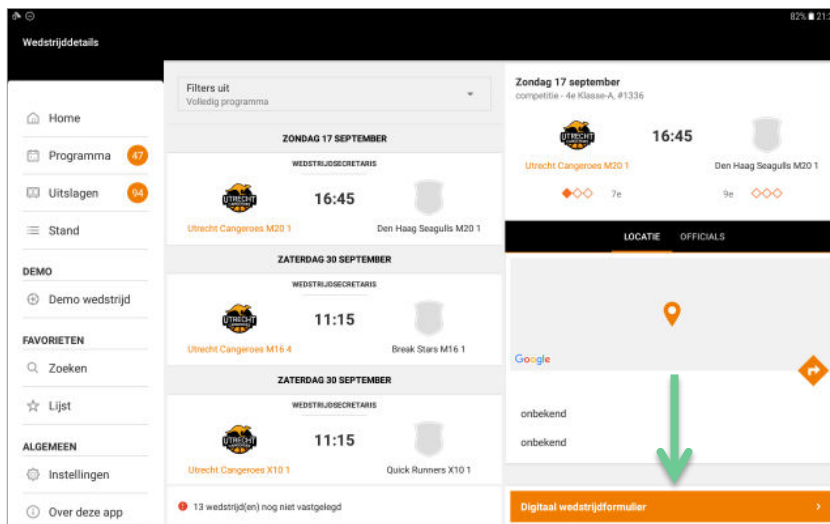


Handleiding digitaal wedstrijdformulier

Vóór de wedstrijd

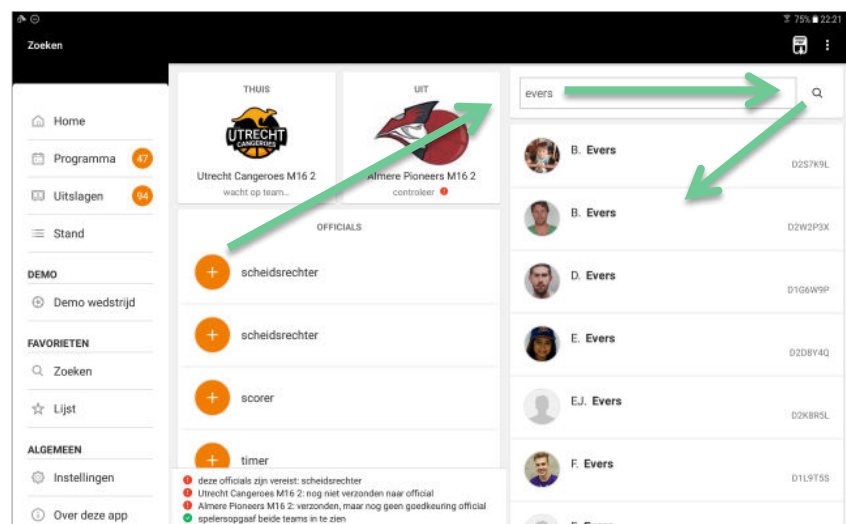
Vorbereiding

- Pak een tablet (wachtwoord: Cangeroes) uit de kast of de plastic bakken die op de wedstrijdtafel klaar staan. Controleer of de tablet voldoende opgeladen is; leg hem eventueel aan de oplader tijdens het tafelen. Maak de tablet bij voorkeur vast aan de tafel met het slot uit de plastic bak.
(Let op: Op de tablets van de vereniging is de applicatie ingesteld op het account van Utrecht Cangeroes. Je kunt niet tafelen op een eigen tablet.)
- Start de applicatie "Basketball Nederland".
- Druk links in het menu op "Programma" en selecteer de juiste wedstrijd.
- Druk op de oranje knop "Digitaal wedstrijdformulier" rechts onderin.



Scheidsrechters en tafelaars opgeven

- Druk op de '+' van de eerste scheidsrechter. Voer in het zoekveld rechtsboven de achternaam van de scheidsrechter in, druk op het zoek-icoon en selecteer de scheidsrechter uit de lijst met zoekresultaten.
- Doe hetzelfde voor de 2e scheidsrechter en de tafelaars, als deze lid zijn van Utrecht Cangeroes. Zijn ze geen lid (bijv. ouders) dan kan dit leeggelaten worden; de namen worden dan na de wedstrijd ingevuld.
- Deze stap is belangrijk, **voor onvolledig ingevulde sheets krijgen we een boete van de NBB!**

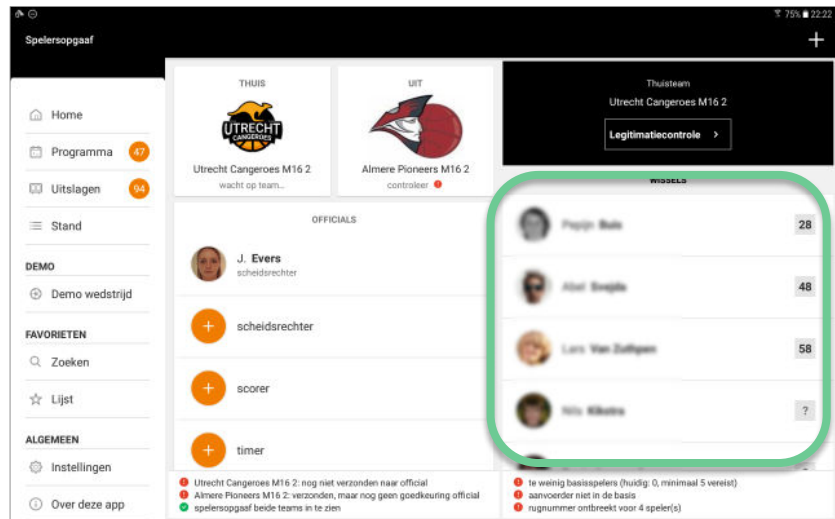


TAAK COACH (of teammanager): Teamopgave

De coaches (of teammanagers) moeten dit al vóór de wedstrijd zelf doen in de Basketball Nederland app, op hun eigen smartphone of tablet. Is dat niet gebeurd, vraag ze dit alsnog met spoed te doen! Gebruik hiervoor bij voorkeur niet de tablet van Utrecht Cangoeroes, alleen als er geen andere mogelijkheid is.

Voor elk team moet de coach dit doen:

- Druk bij elke speler die meespeelt op het rugnummerveld en vul het rugnummer in.
- Om een speler uit een ander team toe te voegen: druk op het + icoon en zoek op achternaam.
- Verwijder de overige spelers uit de lijst door ze aan te klikken en rechts bovenin op het prullenbakje te klikken.
- Wijs vijf basisspelers aan: selecteer vijf spelers, en druk op het icoon met de twee kleine pijltjes rechts bovenin.
- Wijs een captain aan: selecteer een van de vijf basisspelers en druk op het icoon met de captainsband rechts bovenin.
- Als er wordt gevraagd om spelersfuncties in te vullen: selecteer een speler, druk op het icoon met de drie puntjes bovenin, en selecteer Speler, Center, Guard of Forward.
- Verstuur de spelersopgave naar de official (alleen nodig vanaf de eigen telefoon of tablet).

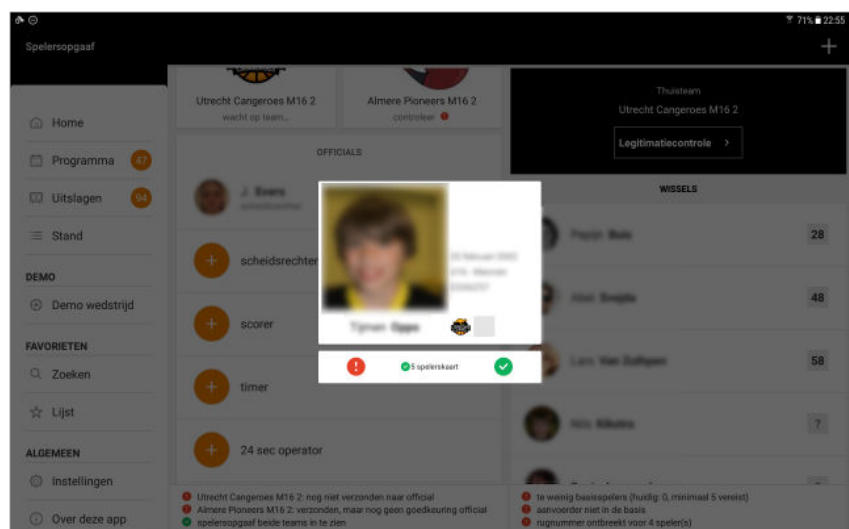


TAAK SCHEIDSRECHTER: Legitimatiecontrole

Voor elk team moet een van de scheidsrechters dit doen:

- Controleer of de opgestelde spelers aanwezig zijn en het juiste rugnummer hebben. De scheidsrechter kan dit ook op zijn or haar eigen smartphone doen.
- Check ook of er minimaal 1 coach is ingevuld.

Nadat deze taken (teamopgave en legitimatiecontrole) voor beide teams zijn uitgevoerd, komt het wedstrijdverslag in beeld.



Tijdens de wedstrijd

The screenshot shows a digital basketball scorekeeping app interface. At the top, it displays the home team (THUIS) and away team (UIT) player lists, numbered 1 to 10. The central scoreboard shows a 0-0 score at the start of the 1st quarter, with a 9:00 timer. Below the scoreboard is a 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Game Log) section. At the bottom, there are buttons for various events: 'mis', '+1', '+2', '+3', 'D diskwal', 'P0 persoonlijk', 'P1 persoonlijk', 'P2 persoonlijk', 'P3 persoonlijk', 'F vechten', 'T technisch', 'Tc coach', 'Tb bank', 'B2 bank', and 'U onsportief'.

Aan het begin van de wedstrijd

- Controleer of "1e kwart" is ingesteld (onder de grote zwarte **0 - 0**).
- Druk op het minuten-vakje van de tijdsaanduiding, je kunt nu cijfers invoeren.
- Stel de tijd in op 10:00 (mini-basketball: 4:00). Als het goed is staat de juiste tijd er al. Let op: **Druk niet op "OK"!**

Bij een score, vrije worp, overtreding of timeout

- Zie het hoofdstuk Gebeurtenissen toevoegen voor het toevoegen van een gebeurtenis.
- Onder "Wedstrijdverslag" komt een lijst met alle gebeurtenissen, met de laatste gebeurtenis onderaan.
- Na het toevoegen van een gebeurtenis gaat er automatisch 1 seconde van de klok af. Hierdoor worden de gebeurtenissen in de juiste volgorde vastgelegd, ook al klopt de tijd misschien niet precies. Meer hierover in het hoofdstuk Elke minuut de tijd bijwerken (voor gevorderden).

Aan het einde van elk kwart

- Kijk in de lijst van gebeurtenissen of er oranje gebeurtenissen bij zijn, en vul ze aan of haal ze weg (zie het hoofdstuk Problemen oplossen)
- Stel het volgende kwart in (druk op "1e kwart" onder de stand, er verschijnt een menu), selecteer het volgende kwart.
- De tijd gaat automatisch weer naar 10:00 (mini-basketball: 4:00).

Gebeurtenissen toevoegen

Bij elke gebeurtenis moet je drie dingen opgeven: de speler (behalve bij een timeout), de gebeurtenis en het tijdstip. Dat mag in elke volgorde die je wilt, maar veel mensen gebruiken deze volgorde:

- De **speler** selecteer je uit de lijst van het thuisteam (links) of de gasten (rechts).
- De **gebeurtenissen** staan midden onderin het scherm (verschillende scores, overtredingen enz.).
- Door op "OK" te drukken wordt het **tijdstip** toegevoegd.

Hieronder staan handige volgordes om te gebruiken bij de verschillende gebeurtenissen, maar je bent niet verplicht je daaraan te houden, als je maar steeds de 2 dingen invult.

Als er gescoord wordt:

- Druk op de speler die gescoord heeft (links van het thuisteam of rechts van de gasten).
- Druk op de score, dus "+2" of "+3".
- Druk op "OK" om het tijdstip toe te voegen.

Tip 1: Heb je niet gezien wie er scoorde, druk dan eerst op "+2" en op "OK", en vraag dan na wie er gescoord heeft. Vraag de timer om dit samen met jou in de gaten te houden.

Tip 2: Vraag regelmatig aan de timer of jullie dezelfde tussenstand hebben (de timer houdt de tijd en de score op het grote scorebord bij).

Bij een overtreding:

- Druk op de speler die de overtreding begaan heeft.
- Druk op de knop die bij de overtreding hoort:
 - "P0" bij een persoonlijke fout op een speler die geen doelpoging ondernam (en de bal daarna dus van de zijlijn wordt ingenomen, dus 0 vrije worpen),
 - "P1" bij een persoonlijke fout op een speler die een score maakt (die speler krijgt daarna 1 bonus vrije worp)
 - "P2" of "P3" bij een persoonlijke fout op een speler die respectievelijk een gemiste 2-punts of 3-punts doelpoging ondernam (en er daarna 2 of 3 vrije worpen mogen worden genomen).
 - Luister/kijk goed naar de scheidsrechter, die geeft dit aan. Vraag het hem/haar als het niet duidelijk is.
- Druk op "OK" om het tijdstip toe te voegen.

Bij een vrije worp

- Druk op de speler die de vrije worp gaat nemen.
- Wacht het resultaat af en druk dan op "+1" of "mis".
- Druk op "OK" om het tijdstip toe te voegen.
- Doe voor de tweede (en evt. derde) worp hetzelfde: speler, dan "+1" of "mis", dan "OK".

Bij een **overtreding op een aanvaller tijdens een doelpoging** moeten er dus veel gebeurtenissen achter elkaar ingevuld worden!

- Eerst de score van de aanvaller (als de doelpoging raak was), +2 of +3
- Dan de fout van de verdediger (P1 als de score zit, P2 of P3 als de doelpoging mislukte)
- Dan de vrije worpen van de aanvaller op wie de fout is gemaakt (dit kunnen 1, 2 of 3 vrije worpen zijn).
- Vergeet niet telkens op "OK" te drukken om het tijdstip toe te voegen.

Bij een time-out

- Let goed op welk team de time-out heeft aangevraagd.
- Druk op het klokje onder dat team (Thuis of Uit).
- Druk op "OK" om het tijdstip toe te voegen.

The screenshot shows a digital match sheet interface with the following elements:

- Score and Time:** 0 - 0, 1e kwart, 09:00.
- Buttons:** Two clock icons (Time-out) and an 'OK' button.
- Annotations:**
 - Red arrows point to the clock icons with the label "Time-out".
 - An orange arrow points to the 'OK' button with the text "OK voegt het tijdstip toe".
 - Green arrows point to the player lists with the label "Speler".
 - A blue box highlights the 'Gebeurtenis' (Incident) input grid.
- Gebeurtenis Grid:**

mis	+1	+2	+3	D diskwal.
P0 persoonlijk	P1 persoonlijk	P2 persoonlijk	P3 persoonlijk	F vechten
T technisch	Tc coach	Tb bank	B2 bank	U onsportief

Problemen oplossen

Voor elke gebeurtenis moet je dus achter elkaar drie dingen aangeven (speler, gebeurtenis en tijd). Als je per ongeluk één ding te weinig of teveel aangeeft, ontstaat er in de lijst een gebeurtenis die niet compleet is. **Een incomplete gebeurtenis is oranje.**

The screenshot shows a digital match sheet for a 4-3 match. The interface is divided into three main sections: 'THUIS' (Home) on the left, a central scoreboard, and 'UIT' (Away) on the right. The scoreboard shows a 4-3 score at 7:00 in the 1st quarter. Below the scoreboard is a 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Match Report) section with a list of events. Event 4, 'Thuis SPELER 4' at 08:00, is highlighted in orange, indicating it is incomplete. A green arrow points to this event. The 'WEDSTRIJDVERSLAG' section also includes a 'WISSELS' (Substitutions) table and a 'STAF' (Staff) table.

Druk op een oranje gebeurtenis om hem te selecteren. Hij wordt nu grijs en krijgt links een vinkje. In de gebeurtenis kun je aflezen wat er al wel bekend is, bijvoorbeeld speler en tijd. Druk op wat er nog ontbreekt (bijvoorbeeld "+2" of "P2" of "OK"), en dan is de gebeurtenis wel compleet.

Had je per ongeluk ergens op gedrukt, dan kun je de gebeurtenis **weghalen**. Selecteer de gebeurtenis en druk op het vuilnisbak-icoon. Eventueel kun je meerdere gebeurtenissen tegelijk selecteren. Druk op elke gebeurtenis: ze worden grijs en krijgen links een 'vinkje'. Bovenaan de lijst staat hoeveel er geselecteerd zijn. Je kunt ze nu tegelijk wijzigen of verwijderen.

The screenshot shows the same digital match sheet interface, but now event 4 is grey with a checkmark, indicating it is complete. A green box highlights the trash icon in the top right of the event list, and another green box highlights the event details table at the bottom. The 'WEDSTRIJDVERSLAG' section now shows '1 geselecteerd' (1 selected) at the top. The 'WISSELS' and 'STAF' tables are also visible.

Je kunt oranje (incomplete) gebeurtenissen voorkomen door:

- Duidelijk/stevig te drukken op speler en gebeurtenis.
- Jezelf te wennen aan een vaste volgorde om gebeurtenissen aan te geven.
- Alleen op "OK" te drukken bij een nieuwe gebeurtenis (en niet als je een nieuwe minuut wilt instellen — zie het hoofdstuk hieronder).

Tip 1: Gebruik time-outs en pauzes voor het controleren of verwijderen van oranje gebeurtenissen.

Tip 2: Als je het echt niet kan bijhouden, vraag de scheidsrechter om het spel even stil te leggen zodat je rustig alle stappen kunt doorlopen.

Foutmelding: Als de app tijdens de wedstrijd even onderbroken is geweest, krijg je soms een melding met de volgende boodschap: *wil je verder gaan met de eigen data of de data van de server ophalen?* Kies dan voor **eigen data** (en niet voor server). Alle ingevoerde data staan namelijk in de tablet totdat de wedstrijd definitief is vastgelegd en naar de basketball bond NBB is verzonden (zie hieronder).

N.B. Wifi is dus eigenlijk alleen nodig aan het begin van de wedstrijd (voor het invoeren van spelers, scheidsrechters enz.) en aan het einde van de wedstrijd (voor het vastleggen en verzenden van de wedstrijd).

Elke minuut de tijd bijwerken (voor gevorderden)

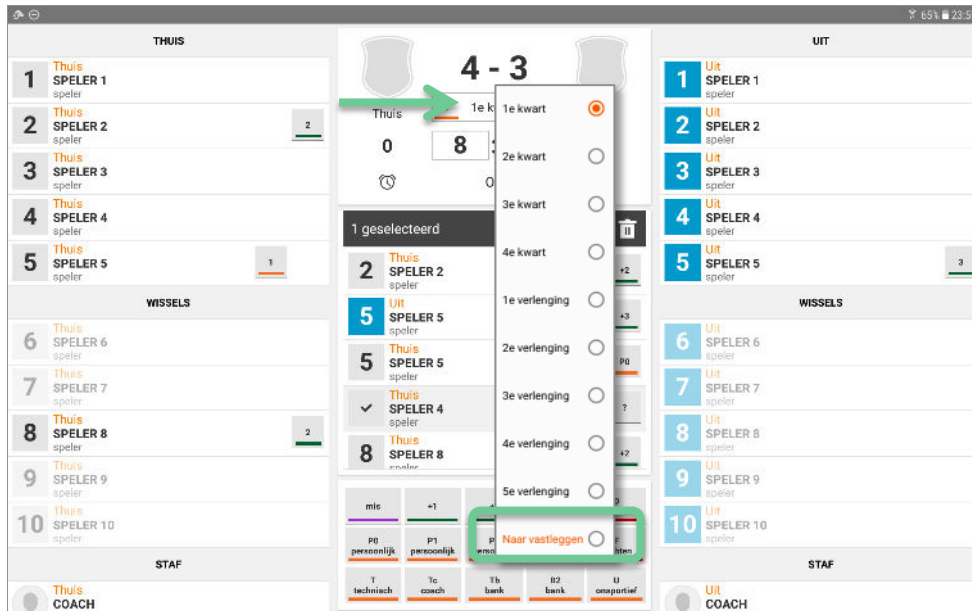
Bij het vastleggen van een gebeurtenis gaat er automatisch 1 seconde van de tijd af. Zo krijgt elke gebeurtenis wel een eigen tijdstip, maar dit klopt natuurlijk niet met het werkelijke moment tijdens de wedstrijd. Wanneer je het digitaal tafelen een beetje onder de knie hebt, werk dan tussendoor de tijd handmatig bij:

- Let op de klok in de hal wanneer er een nieuwe minuut ingaat. Vraag ook aan de timer om dit bij elke nieuwe minuut aan je door te geven.
- Wijzig de tijd naar de minuut die nu op de klok staat. De seconden zet je op "59". Bijvoorbeeld na 1 minuut spelen stel je dus 08:59 in (mini-basketball: 2:59). **Let op: Druk niet op "OK"** (want dan wordt er een nieuwe gebeurtenis toegevoegd).
- Wanneer je bij de volgende gebeurtenis op "OK" drukt, wordt de nieuwe tijd ingevoegd. Er gaat ook weer automatisch 1 seconde van de tijd af.

Op deze manier is in het wedstrijdverslag achteraf terug te lezen in welke minuut een gebeurtenis heeft plaatsgevonden.

Na de wedstrijd

- Vraag aan de scheidsrechters en beide coaches of zij de wedstrijd willen controleren. Als zij akkoord zijn mag de wedstrijd vastgelegd worden.
- Druk op het menu met de kwart-aanduiding en selecteer “Naar vastleggen” (onderaan).



- Ouders die tafelen (en die geen lid zijn van BC Utrecht Cangeroes en dus niet in de database staan) moeten tijdens het vastleggen in het meldingenveld invullen wie scorer en wie timer was. Voorbeeld: “scorer: Anneke Amersloot, timer: Berend Benschot”. **Dit is belangrijk: voor onvolledig ingevulde sheets krijgen we een boete van de NBB!**
- Let op of de tablet verbinding heeft met het internet, dan wordt de wedstrijd doorgestuurd naar de basketballbond NBB.
- Als de internetverbinding slecht is, kan het soms een paar minuten duren totdat de wedstrijd verstuurd is naar de basketballbond. Sluit in dat geval de applicatie niet af maar wacht tot het versturen gelukt is. (Lukt het niet, gebruik dan eventueel je eigen mobiele telefoon als hotspot of vraag iemand anders dat te doen; verbind de tablet met de hotspot en probeer zo de wedstrijd te versturen.)