

## REGISTRATIE OF EEN SPELER HEEFT GESPEELD

Op het papieren wedstrijdformulier moesten we aankruisen wie er gespeeld hadden tijdens de wedstrijd.

In het DWF dient dit ook te gebeuren. Dit was echter onduidelijk.

Onderstaand het DWF bij de start van de wedstrijd. De spelers zijn grijsgetint.

THUIS

1 Thuis SPELER 1 keeper

2 Thuis SPELER 2 speler

3 Thuis SPELER 3 speler

4 Thuis SPELER 4 speler

5 Thuis SPELER 5 speler

6 Thuis SPELER 6 speler

7 Thuis SPELER 7 speler

8 Thuis SPELER 8 speler

9 Thuis SPELER 9 speler

10 Thuis SPELER 10 speler

11 Thuis SPELER 11 speler

12 Thuis SPELER 12 speler

0 0

1e periode

8 : 00

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

D U20 U20 S S UMV GEEL ED

S UMV UMV 4 ROOD L

UIT

1 Uit SPELER 1 keeper

2 Uit SPELER 2 speler

3 Uit SPELER 3 speler

4 Uit SPELER 4 speler

5 Uit SPELER 5 speler

6 Uit SPELER 6 speler

7 Uit SPELER 7 speler

8 Uit SPELER 8 speler

9 Uit SPELER 9 speler

10 Uit SPELER 10 speler

11 Uit SPELER 11 speler

12 Uit SPELER 12 speler

Door op het **cijfer** te klikken worden de spelers geregistreerd als zijnde gespeeld en worden donker.

Zie onderstaande afbeelding.

THUIS

1 Thuis SPELER 1 keeper

2 Thuis SPELER 2 speler

3 Thuis SPELER 3 speler

4 Thuis SPELER 4 speler

5 Thuis SPELER 5 speler

6 Thuis SPELER 6 speler

7 Thuis SPELER 7 speler

8 Thuis SPELER 8 speler

9 Thuis SPELER 9 speler

10 Thuis SPELER 10 speler

11 Thuis SPELER 11 speler

12 Thuis SPELER 12 speler

0 0

1e periode

8 : 00

OK

WEDSTRIJDVERSLAG

D U20 U20 S S UMV GEEL ED

S UMV UMV 4 ROOD L

UIT

1 Uit SPELER 1 keeper

2 Uit SPELER 2 speler

3 Uit SPELER 3 speler

4 Uit SPELER 4 speler

5 Uit SPELER 5 speler

6 Uit SPELER 6 speler

7 Uit SPELER 7 speler

8 Uit SPELER 8 speler

9 Uit SPELER 9 speler

10 Uit SPELER 10 speler

11 Uit SPELER 11 speler

12 Uit SPELER 12 speler

## INVOEREN VAN ACTIES

Als het bovenstaande is gebeurd wordt het registreren van acties ook makkelijker en hoeft je niet twee keer de betreffende speler aan te klikken.

Het registreren van acties gaat op de volgende wijze: actie - speler (*klik op de naam van de speler en niet op het cijfer*) – tijd – OK.

The screenshot displays a football match management interface. At the top, a status bar shows a Wi-Fi icon, 47% battery, and the time 22:30. The interface is divided into three main sections:

- THUIS (Home) - Left Panel:** A list of 12 players. Player 1 is the keeper (SPELER 1). Players 2-12 are field players (SPELER 2 to SPELER 12). Player 9 has a '1' in a box next to their name.
- Scoreboard - Center Panel:** Shows the current score 1 - 0. The top half indicates '1e periode' (1st period) with a timer at 5:46. Below this is a 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Match Report) section showing substitutions: SPELER 9 (Thuis) at 07:53, SPELER 4 (Uit) at 07:21, and SPELER 9 (Thuis) at 05:46. At the bottom is a 'D' (Disciplinary) section with buttons for U20, U20 S, S UMV, GEEL, ED, S, UMV, UMV 4, ROOD, and L.
- UIT (Away) - Right Panel:** A list of 12 players. Player 1 is the keeper (SPELER 1). Players 2-12 are field players (SPELER 2 to SPELER 12). Player 4 has a '1' in a box next to their name.

Bij het invoeren van een U20, UMV wordt er voor de overtredingstijd in het oranje getoond wanneer de betreffende speler of een vervanger weer mag deelnemen. Ook bij een UMV4 wordt aangegeven wanneer de vervanger weer mag deelnemen.

Tevens wordt daarbij de periode aangegeven mocht de overtreding aan het eind van de periode worden begaan. Zie hierboven bij nummer 4. Een handig hulpmiddel.

## INVOEREN VAN EEN CAPWISSEL:

Het invoeren van een capwissel was al wel geïntegreerd in het DWF maar was nog niet duidelijk omschreven.

Onderstaand de werkwijze hiervoor.

Klik op het cijfer van de keeper en houd het ingedrukt totdat het cijfer is gemarkeerd.

The screenshot shows the DWF interface with a central scoreboard and two side panels for player lists. The top status bar shows a signal icon, 47% battery, and the time 22:31.

**Scoreboard (Top):**

- Score: 1 - 0
- Time: 5 : 46
- Period: 1e periode
- Buttons: OK, Thuis, Uit

**WEDSTRIJDVERSLAG (Middle):**

- 9 Thuis SPELER 9 (keeper) 07:53 1e periode 1 - 0
- 4 Uit SPELER 4 (speler) 07:21 07:41 1e periode 1e periode U20

**Player Lists (Left and Right):**

- THUIS (Left):** 1 Thuis SPELER 1 (keeper), 2 Thuis SPELER 2 (speler), 3 Thuis SPELER 3 (speler), 4 Thuis SPELER 4 (speler), 5 Thuis SPELER 5 (speler), 6 Thuis SPELER 6 (speler), 7 Thuis SPELER 7 (speler), 8 Thuis SPELER 8 (speler), 9 Thuis SPELER 9 (speler) with a small '1' icon, 10 Thuis SPELER 10 (speler), 11 Thuis SPELER 11 (speler), 12 Thuis SPELER 12 (speler).
- UIT (Right):** 1 Uit SPELER 1 (keeper), 2 Uit SPELER 2 (speler), 3 Uit SPELER 3 (speler), 4 Uit SPELER 4 (speler) with a small '1' icon, 5 Uit SPELER 5 (speler), 6 Uit SPELER 6 (speler), 7 Uit SPELER 7 (speler), 8 Uit SPELER 8 (speler), 9 Uit SPELER 9 (speler), 10 Uit SPELER 10 (speler), 11 Uit SPELER 11 (speler), 12 Uit SPELER 12 (speler).

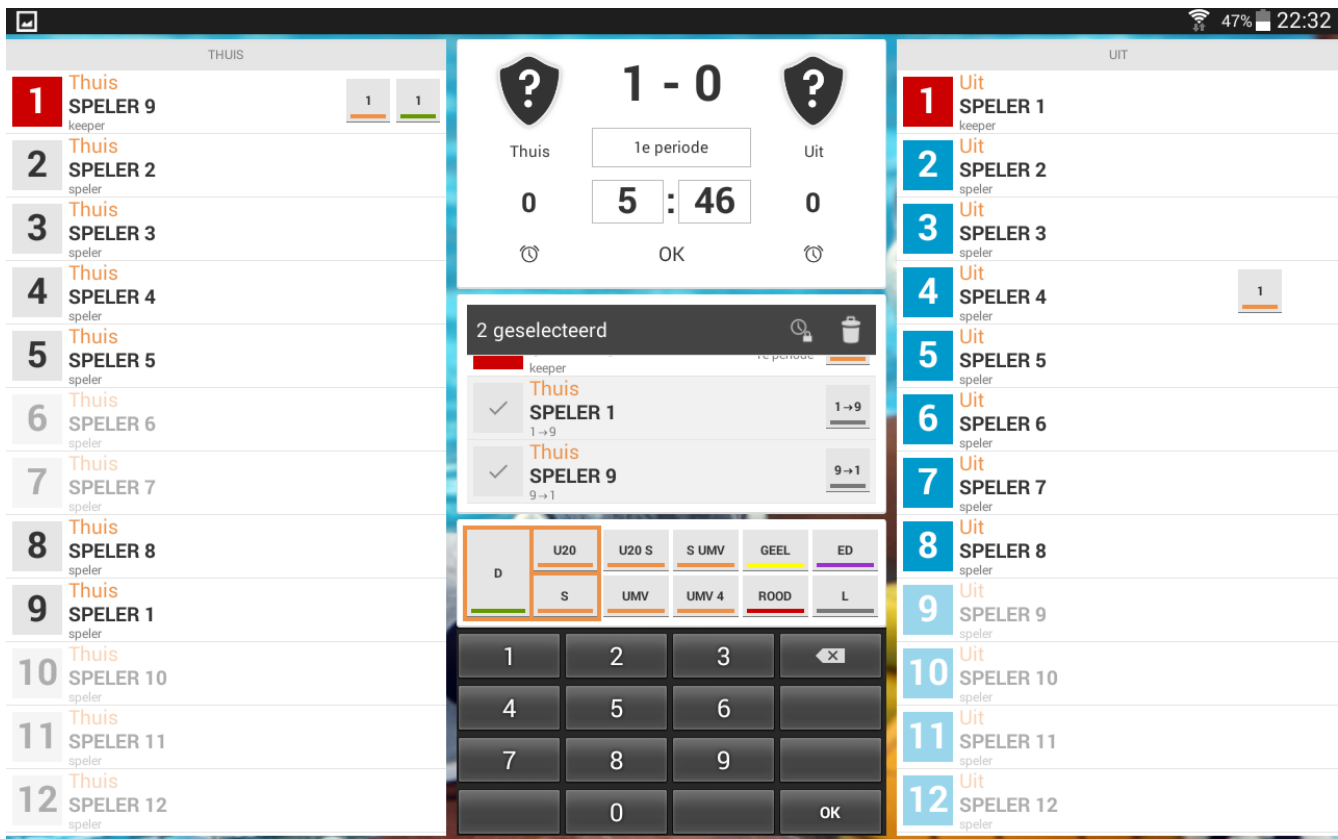
**Bottom Panel:**

- A numeric keypad with buttons 1-9, 0, and OK.
- A row of buttons: D, U20, U20 S, S, UMV, GEEL, ED.
- A row of buttons: S, UMV, UMV 4, ROOD, L.

Voer het nieuwe capnummer in. In onderstaand voorbeeld nummer 9. Klik op OK in het toetsenbord.

This screenshot is identical to the one above, but with the number 9 entered in the numeric keypad, indicating the cap change process.

Hieronder zie je dat de wissel is gedaan. Als laatste het invoeren van de tijd en bevestigen met OK.



Hieronder zie je dat de capwissel is geregistreerd.

De persoonlijke fouten en doelpunten worden automatisch meegenomen.

