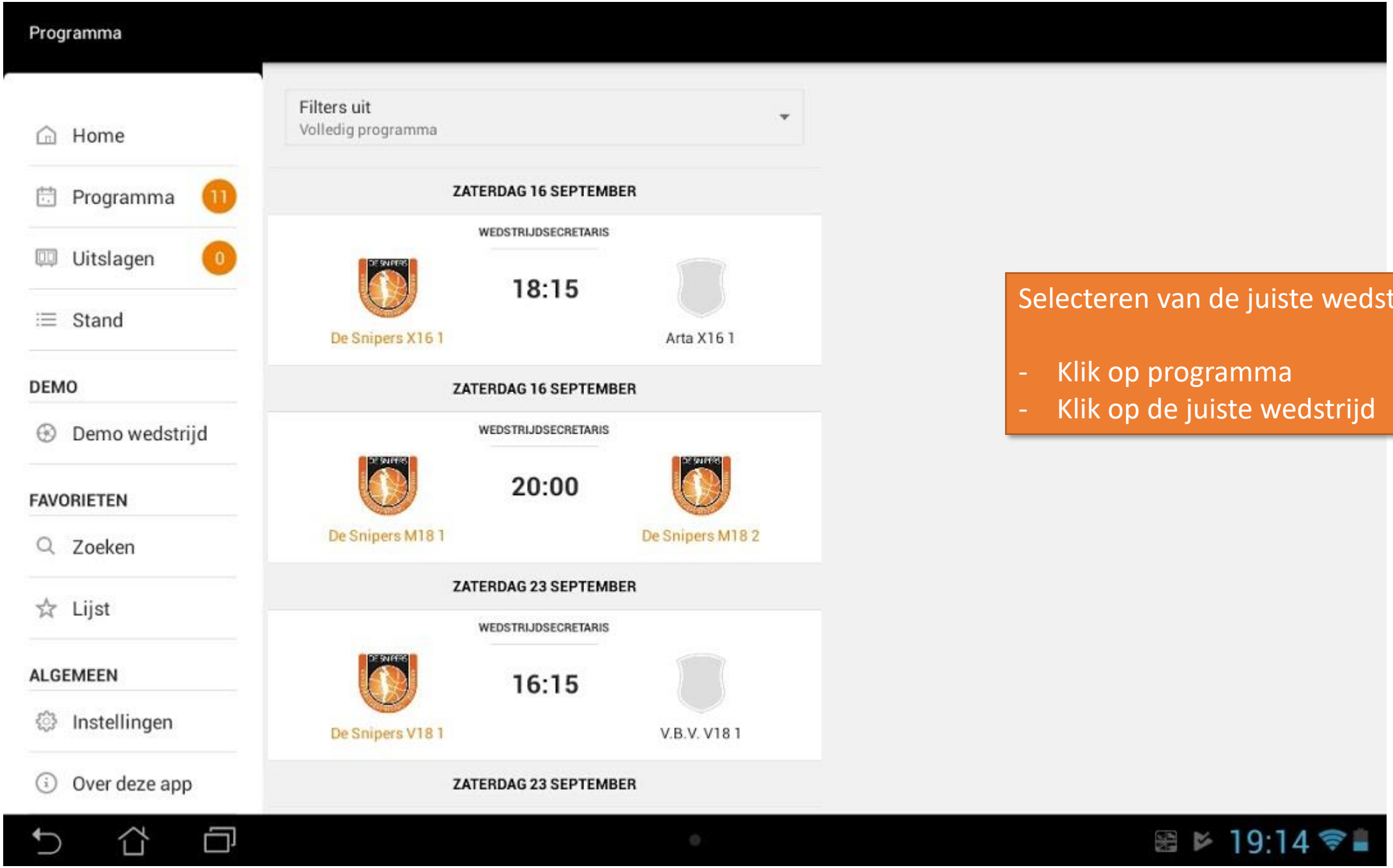
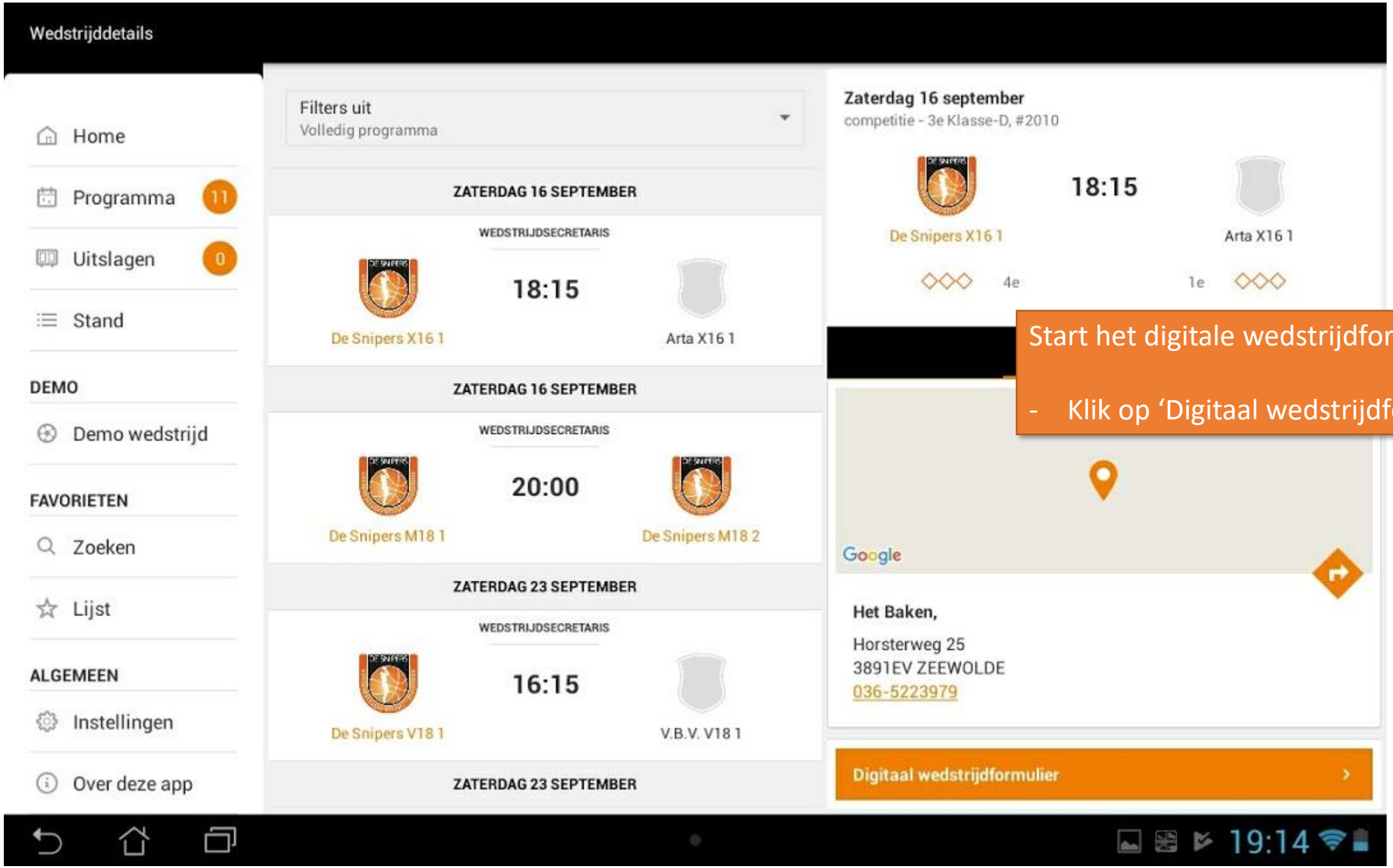
Digitaal wedstrijd formulier



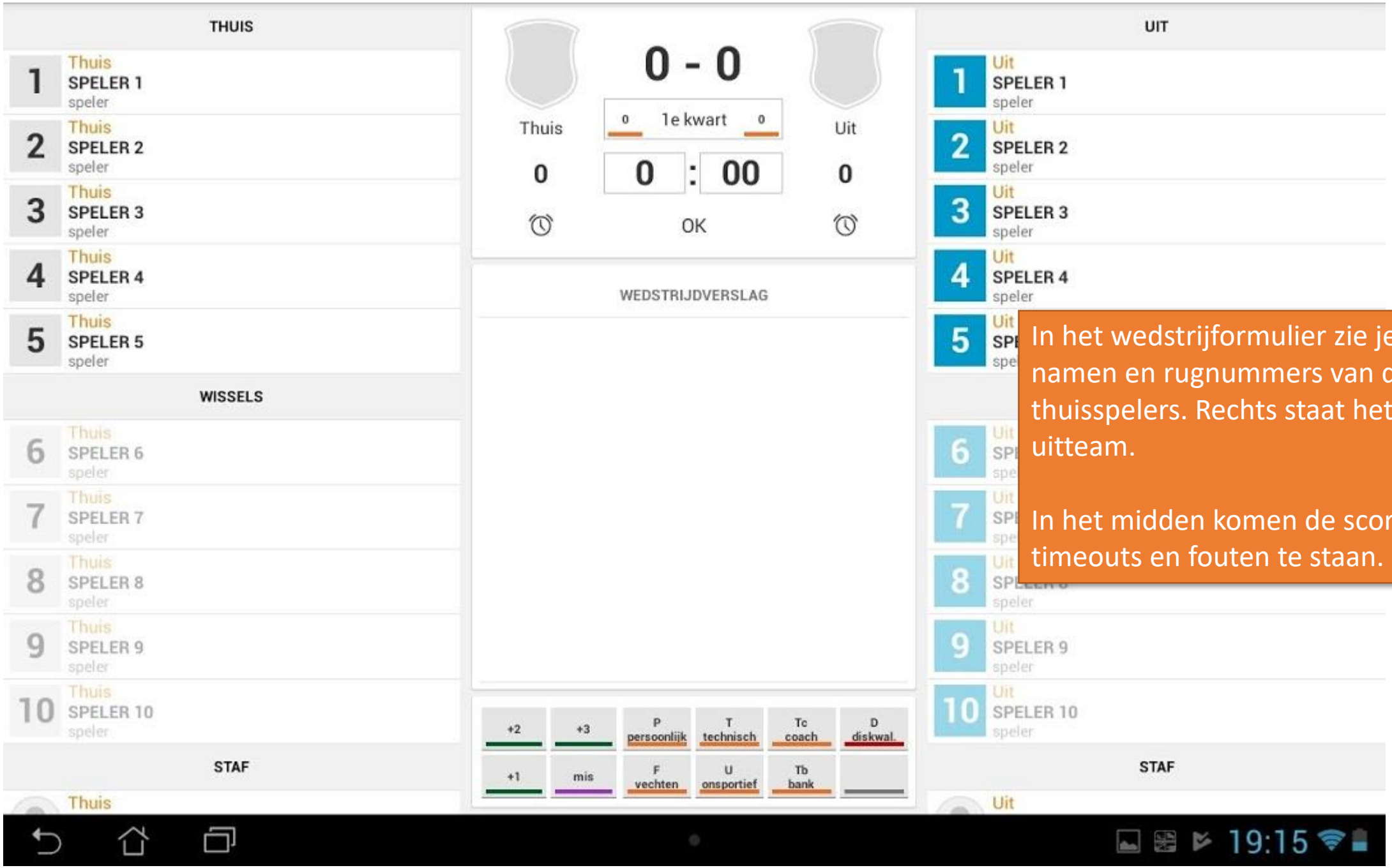
Selecteren van de juiste wedstrijd

- Klik op programma
- Klik op de juiste wedstrijd



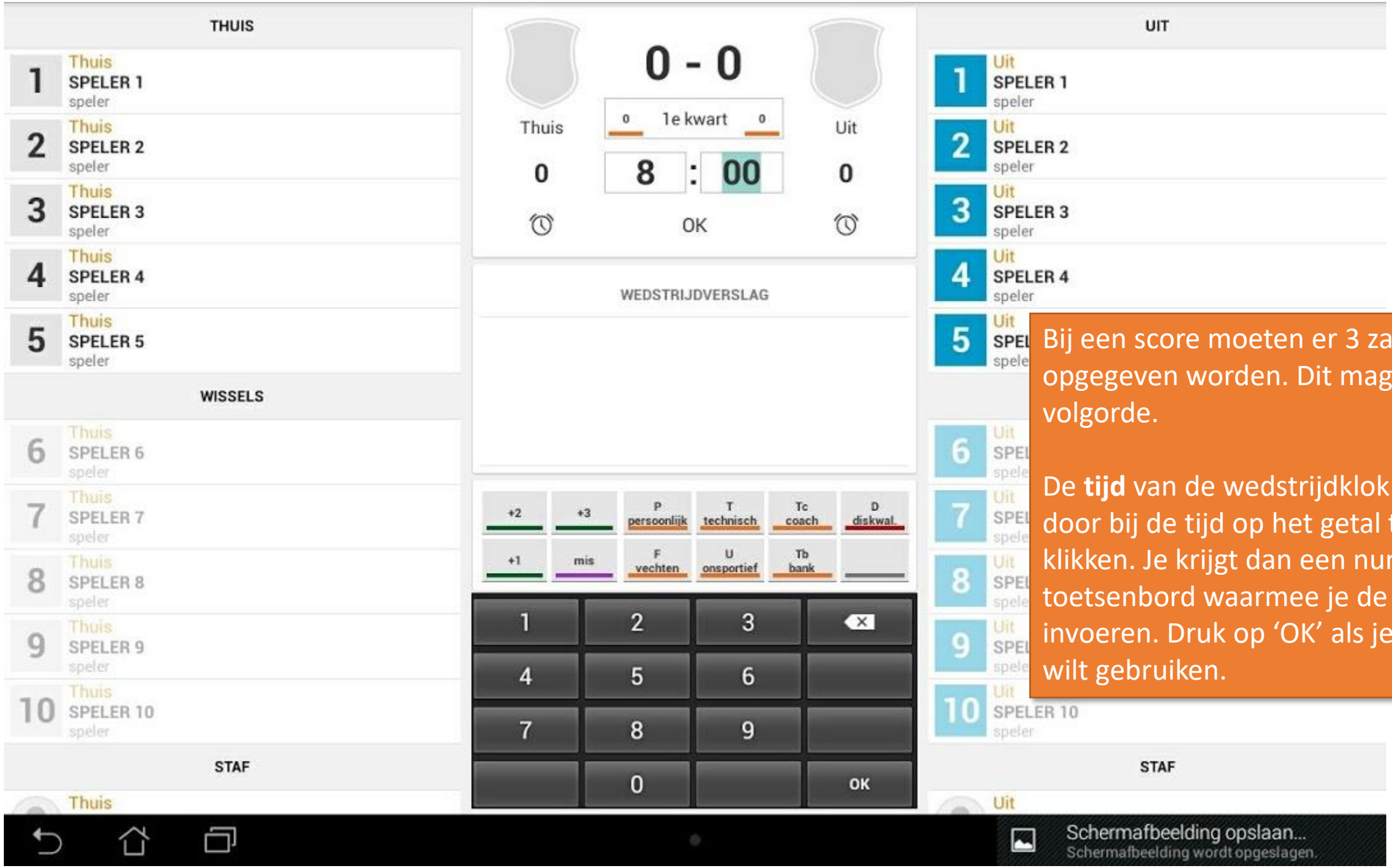
Start het digitale wedstrijdformulier

- Klik op ‘Digitaal wedstrijdformulier’



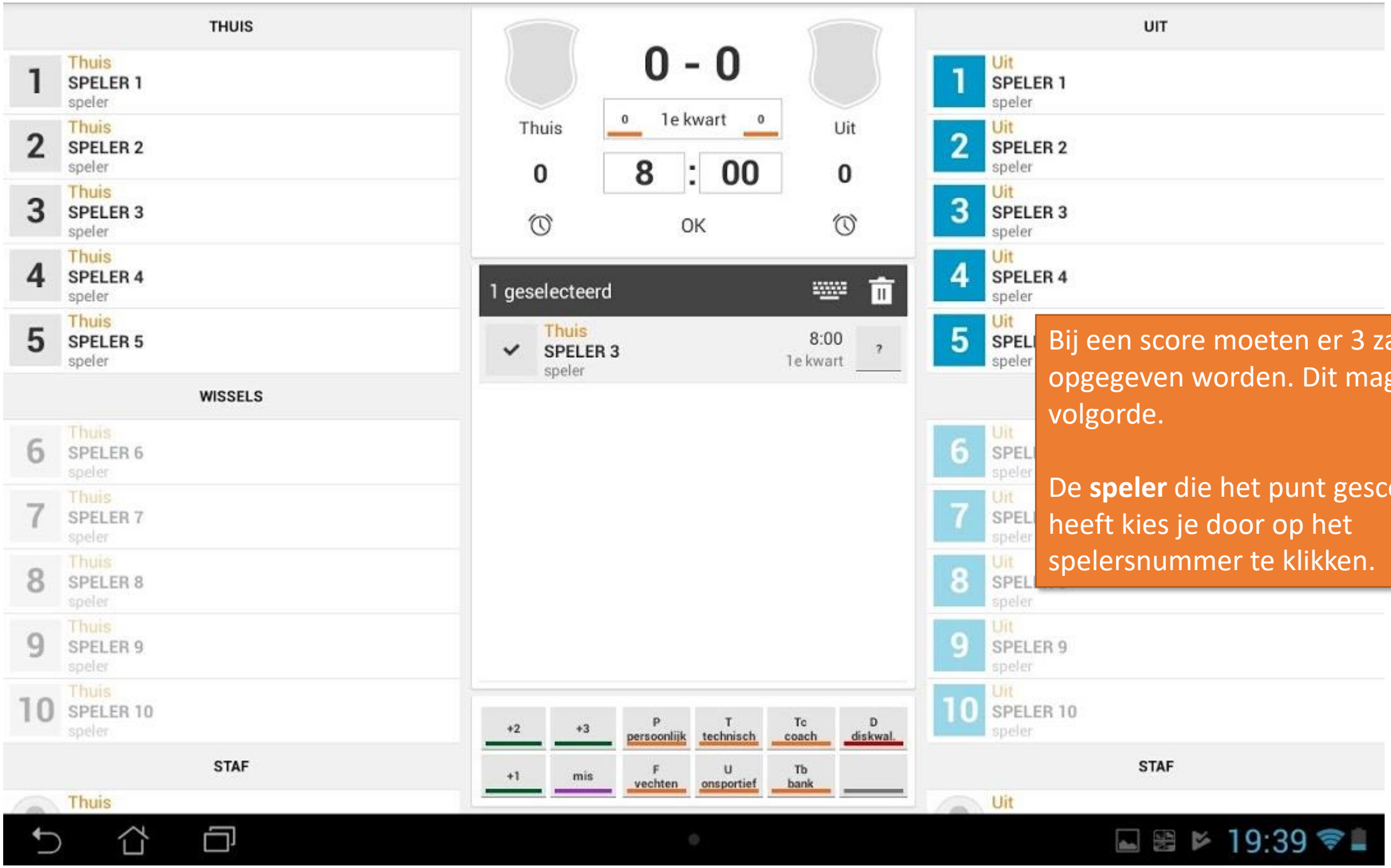
In het wedstrijdformulier zie je links de namen en rugnummers van de thuisspelers. Rechts staat het uitteam.

In het midden komen de score, timeouts en fouten te staan.



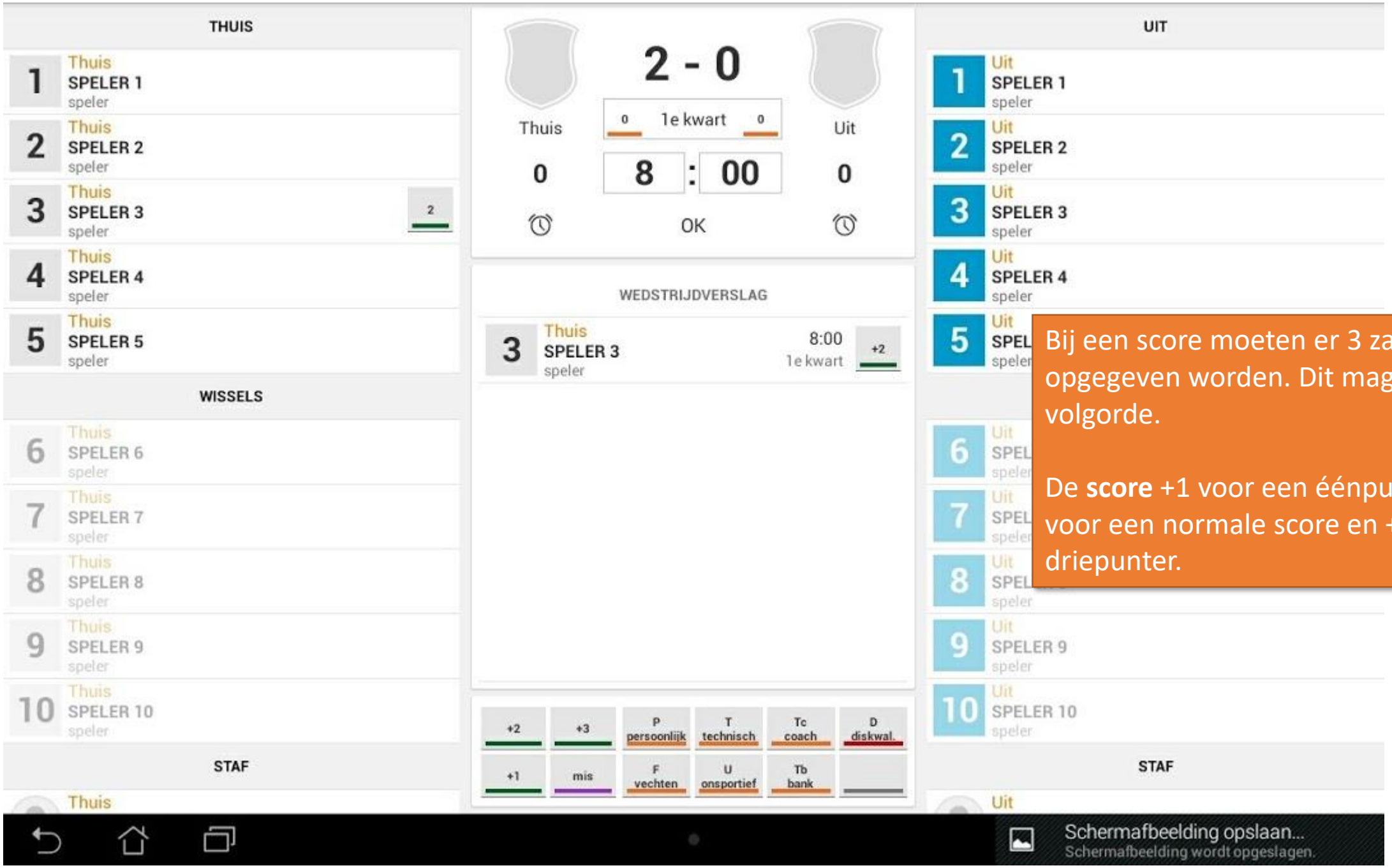
Bij een score moeten er 3 zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde.

De **tijd** van de wedstrijdklok voer je in door bij de tijd op het getal te klikken. Je krijgt dan een nummer-toetsenbord waarmee je de tijd kunt invoeren. Druk op ‘OK’ als je de tijd wilt gebruiken.



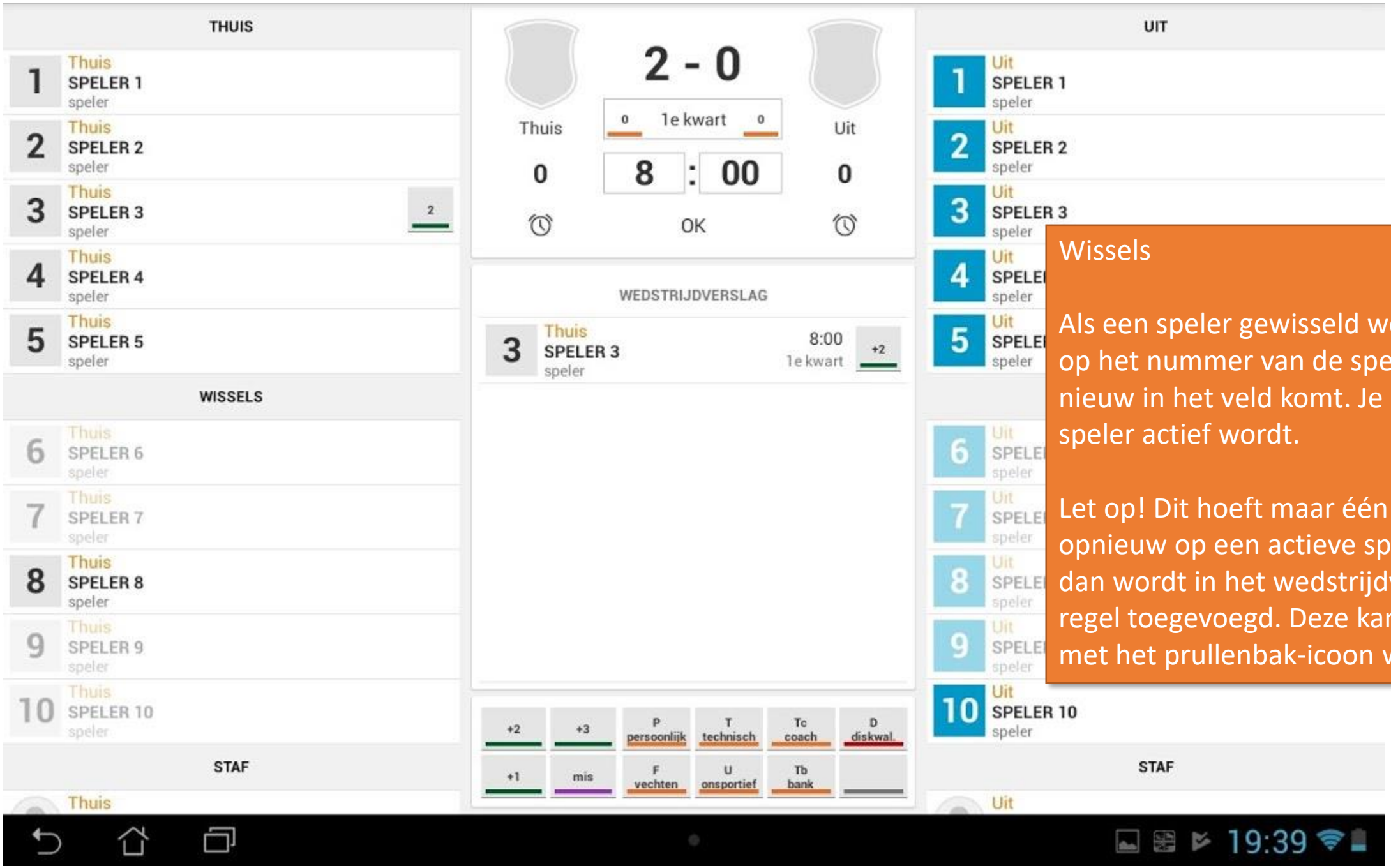
Bij een score moeten er 3 zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde.

De **speler** die het punt gescoord heeft kies je door op het spelersnummer te klikken.



Bij een score moeten er 3 zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde.

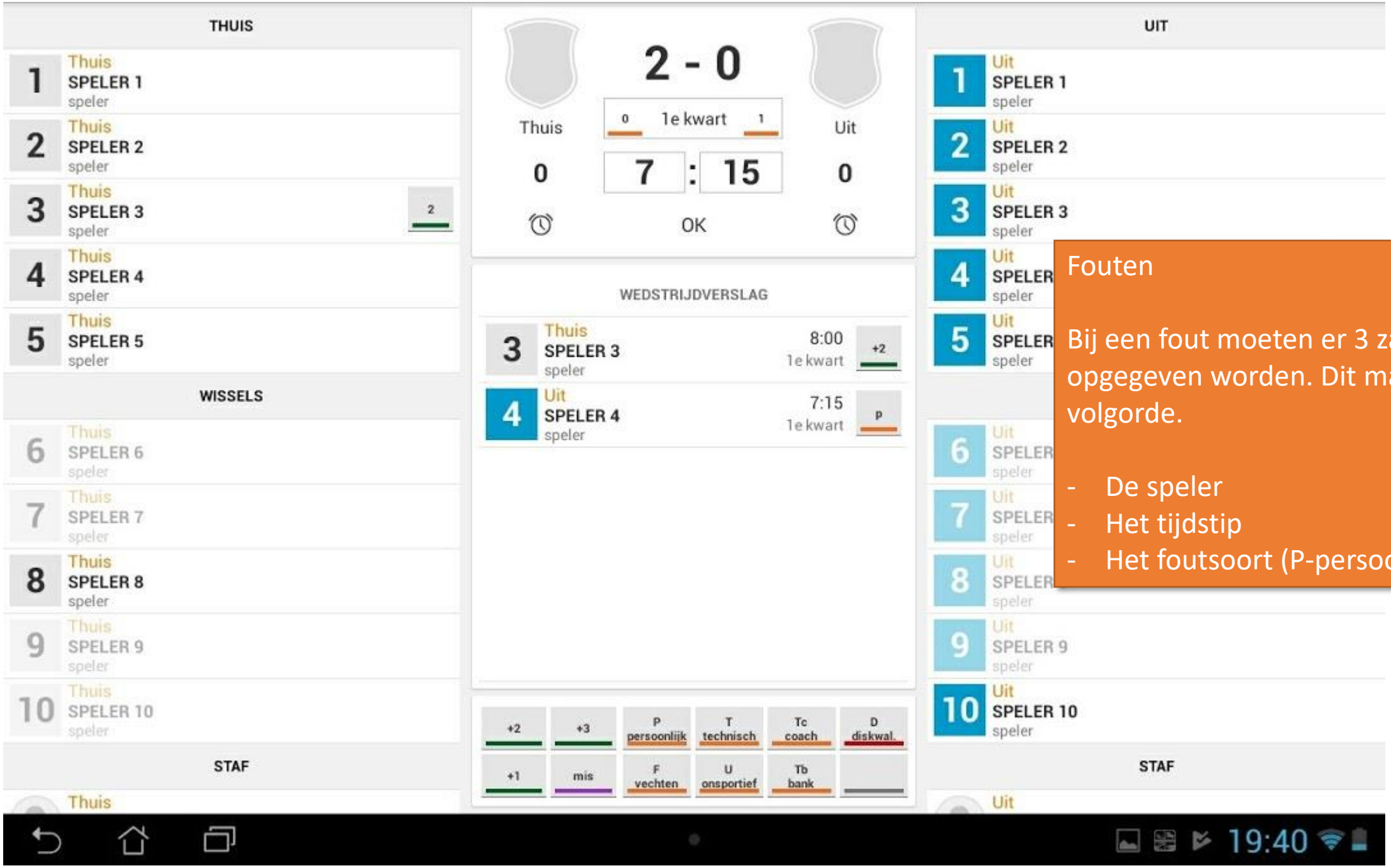
De **score** +1 voor een éénpunter, +2 voor een normale score en +3 bij een driepunter.



Wissels

Als een speler gewisseld wordt, klik je op het nummer van de speler die nieuw in het veld komt. Je ziet dat de speler actief wordt.

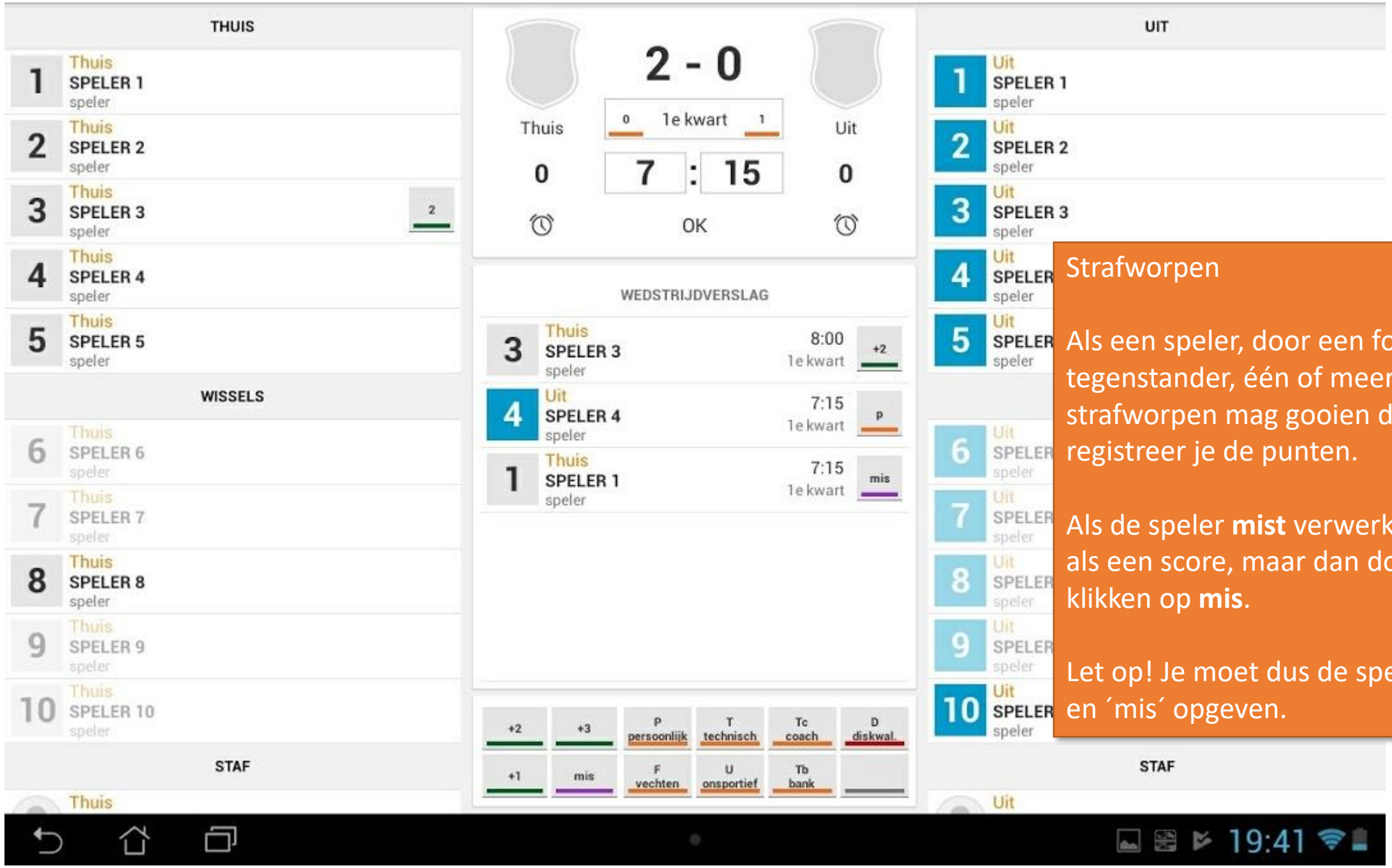
Let op! Dit hoeft maar één keer. Als je opnieuw op een actieve speler klikt, dan wordt in het wedstrijdverslag een regel toegevoegd. Deze kan je wel met het prullenbak-icoon weggooien.



Fouten

Bij een fout moeten er 3 zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde.

- De speler
- Het tijdstip
- Het foutsoort (P-persoonlijk, etc.)

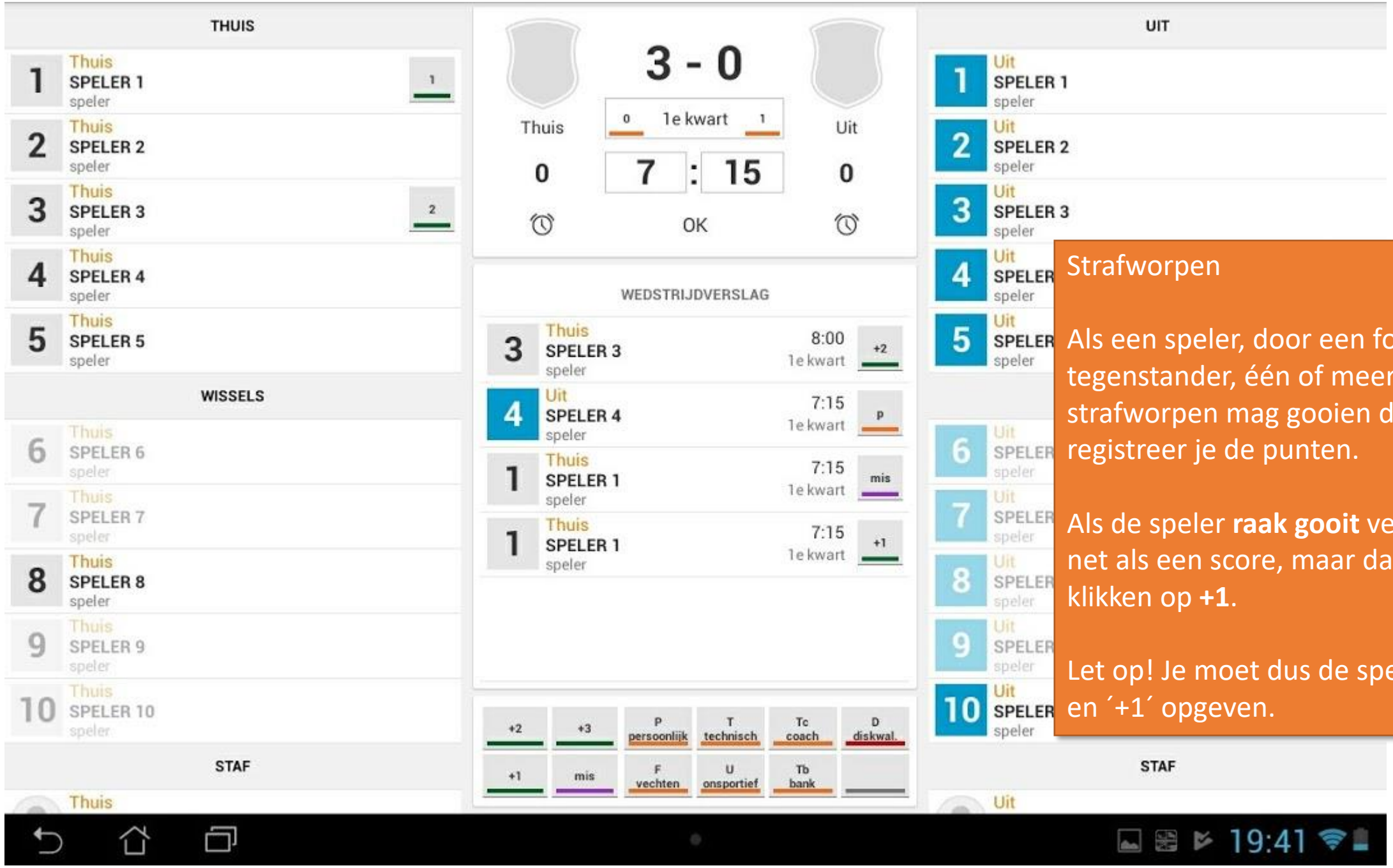


Strafworpen

Als een speler, door een fout van de tegenstander, één of meerdere strafworpen mag gooien dan registreer je de punten.

Als de speler **mist** verwerk je dit net als een score, maar dan door te klikken op **mis**.

Let op! Je moet dus de speler, de tijd en ´mis´ opgeven.

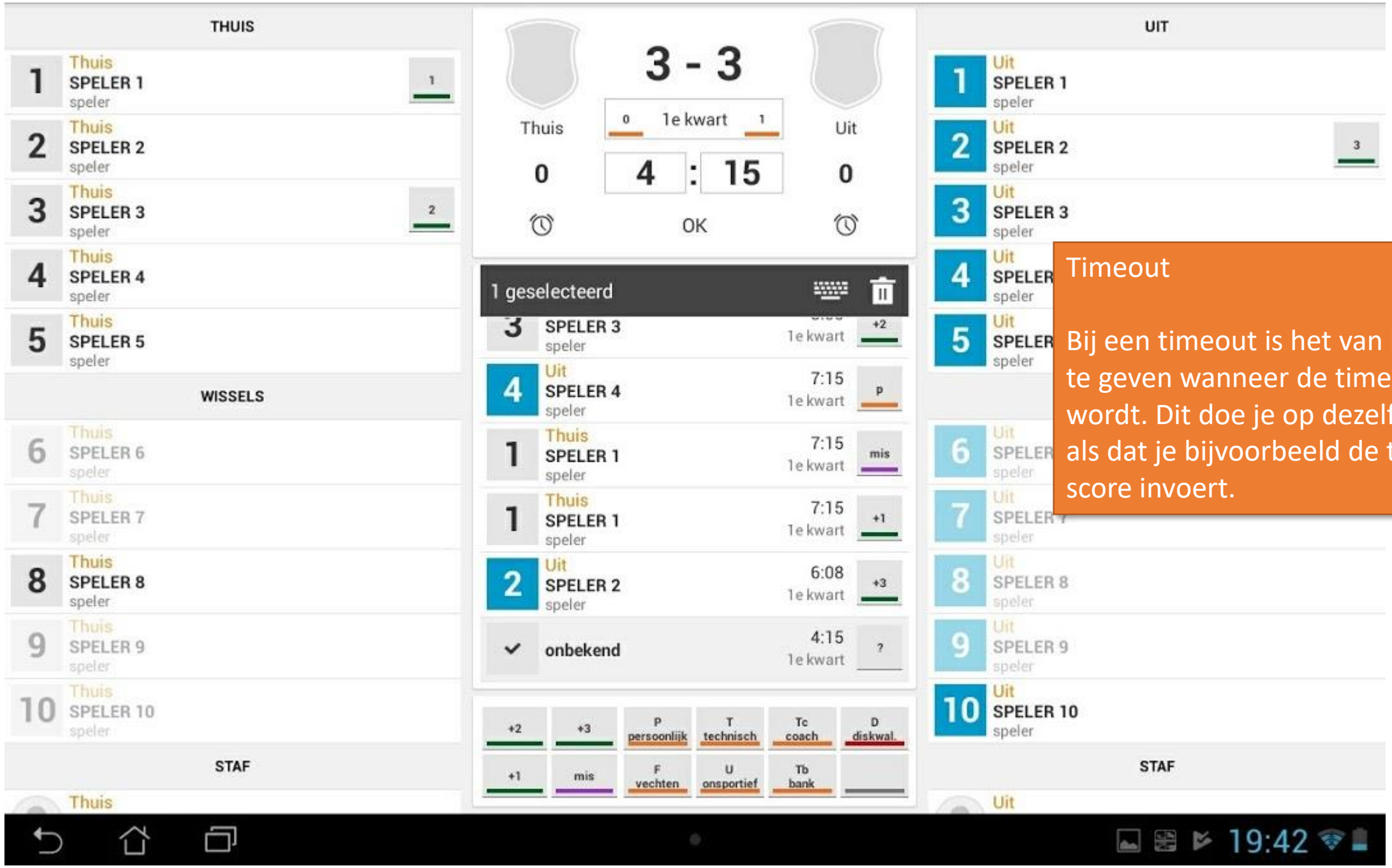


Strafworpen

Als een speler, door een fout van de tegenstander, één of meerdere strafworpen mag gooien dan registreer je de punten.

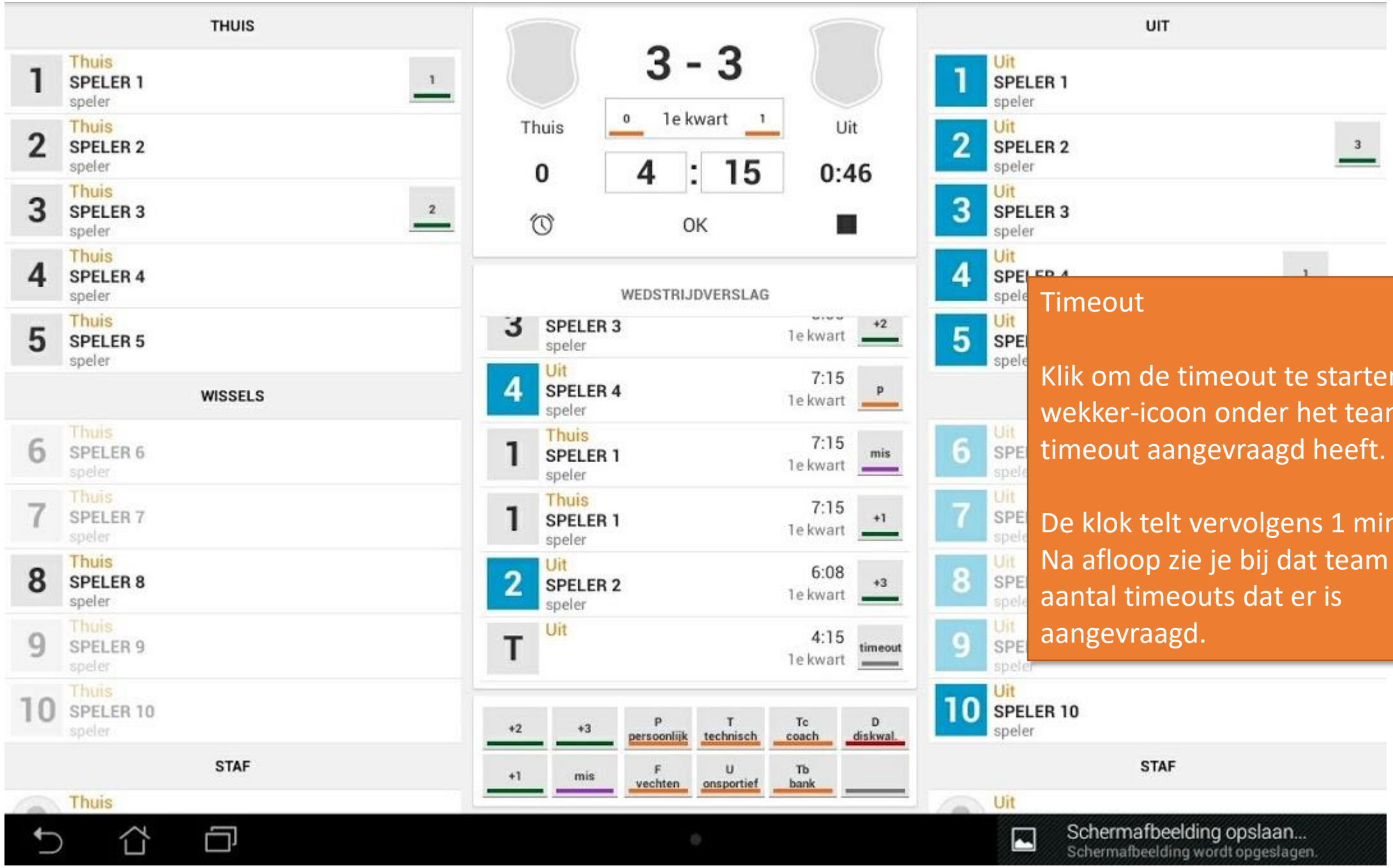
Als de speler **raak gooit** verwerk je dit net als een score, maar dan door te klikken op **+1**.

Let op! Je moet dus de speler, de tijd en ´+1´ opgeven.



Timeout

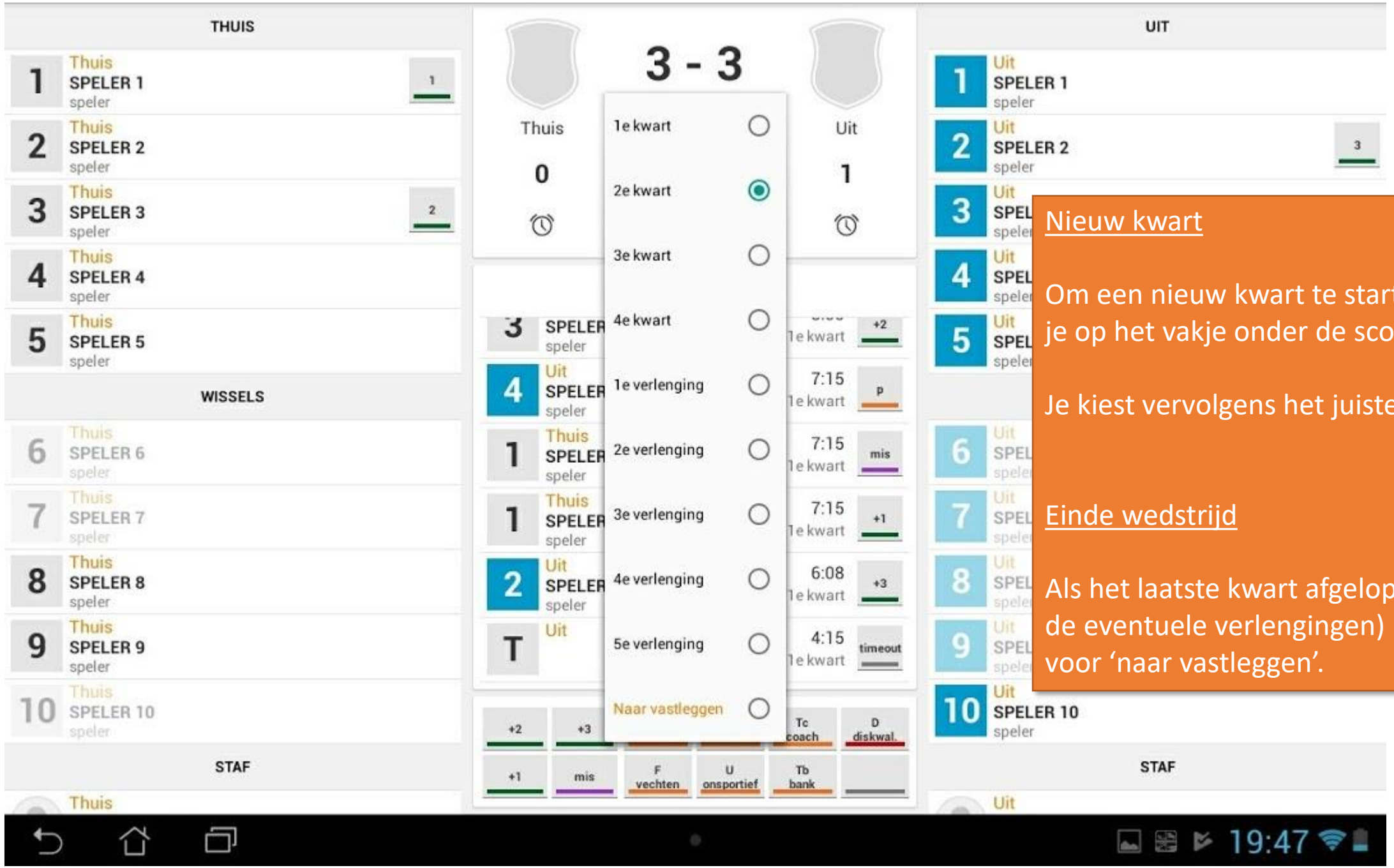
Bij een timeout is het van belang aan te geven wanneer de timeout gestart wordt. Dit doe je op dezelfde manier als dat je bijvoorbeeld de tijd van een score invoert.



Timeout

Klik om de timeout te starten op het wekker-icoon onder het team dat de timeout aangevraagd heeft.

De klok telt vervolgens 1 minuut af. Na afloop zie je bij dat team het aantal timeouts dat er is aangevraagd.



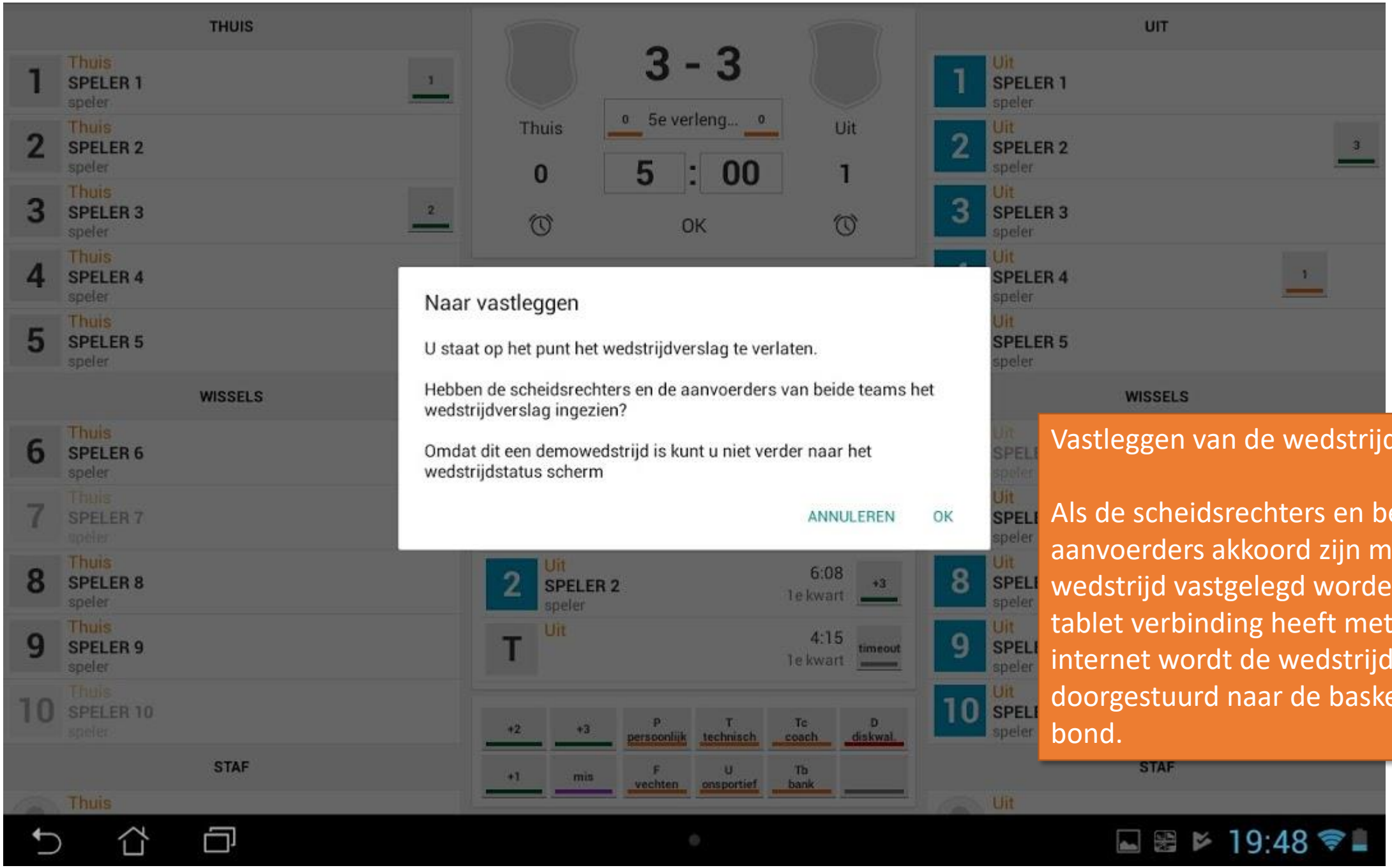
Nieuw kwart

Om een nieuw kwart te starten, klik je op het vakje onder de score.

Je kiest vervolgens het juiste kwart.

Einde wedstrijd

Als het laatste kwart afgelopen is (of de eventuele verlengingen) kies je voor ‘naar vastleggen’.



Vastleggen van de wedstrijd

Als de scheidsrechters en beide aanvoerders akkoord zijn mag de wedstrijd vastgelegd worden. Als het tablet verbinding heeft met het internet wordt de wedstrijd doorgestuurd naar de basketball bond.