

Gebruik van het Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF) & het Digitaal Scorebord

4 tegen 4 op twee tafels
Zie vanaf sheet 11

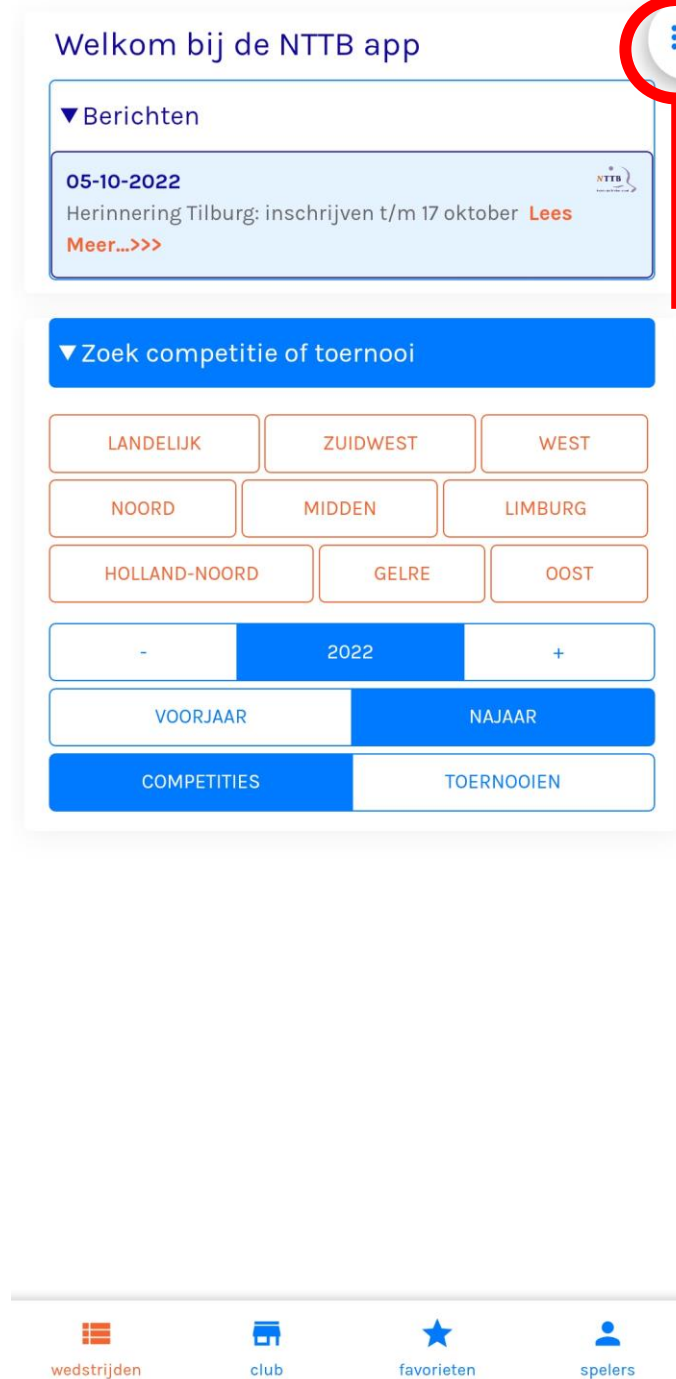
DWF / NTTB-app

- Het Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF) is geïntegreerd in de NTTB-app
- Deze app kun je vinden in de Google Play store of de Apple App store
- [App in de Play Store \(Google\)](#)
- [App in de App Store \(Apple\)](#)

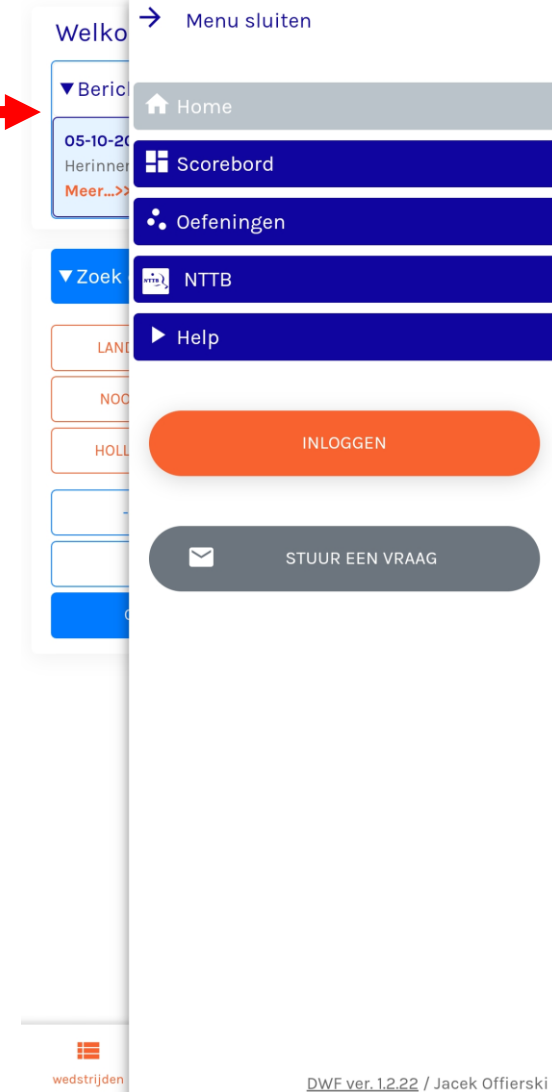
Welkom pagina uitgelogd



Dit is de pagina die je ziet wanneer je de app opent en je niet bent ingelogd



Via de drie puntjes open je het menu en kun je inloggen. Zie hiervoor de volgende dia



Login

Zorg ervoor dat je je bondsnummer en je wachtwoord altijd bij de hand hebt!!!

A screenshot of the NTTB mobile application login screen. The background is a solid blue color. At the top left, there is a white circular button with a left-pointing arrow. In the center, the NTTB logo is displayed in white. Below the logo, the word 'INLOGGEN' is written in white, uppercase letters. There are two white input fields stacked vertically. The first field has a person icon on the left and the text 'Bondsnummer'. The second field has an eye icon on the left and the text 'Wachtwoord'. Below these fields is a large orange rounded rectangular button with the word 'LOGIN' in white. At the bottom, there are two light blue rounded rectangular buttons with white text: 'IK BEN MIJN WACHTWOORD VERGETEN' and 'IK WIL MIJ REGISTREREN'.

Vul hier je bondsnummer in

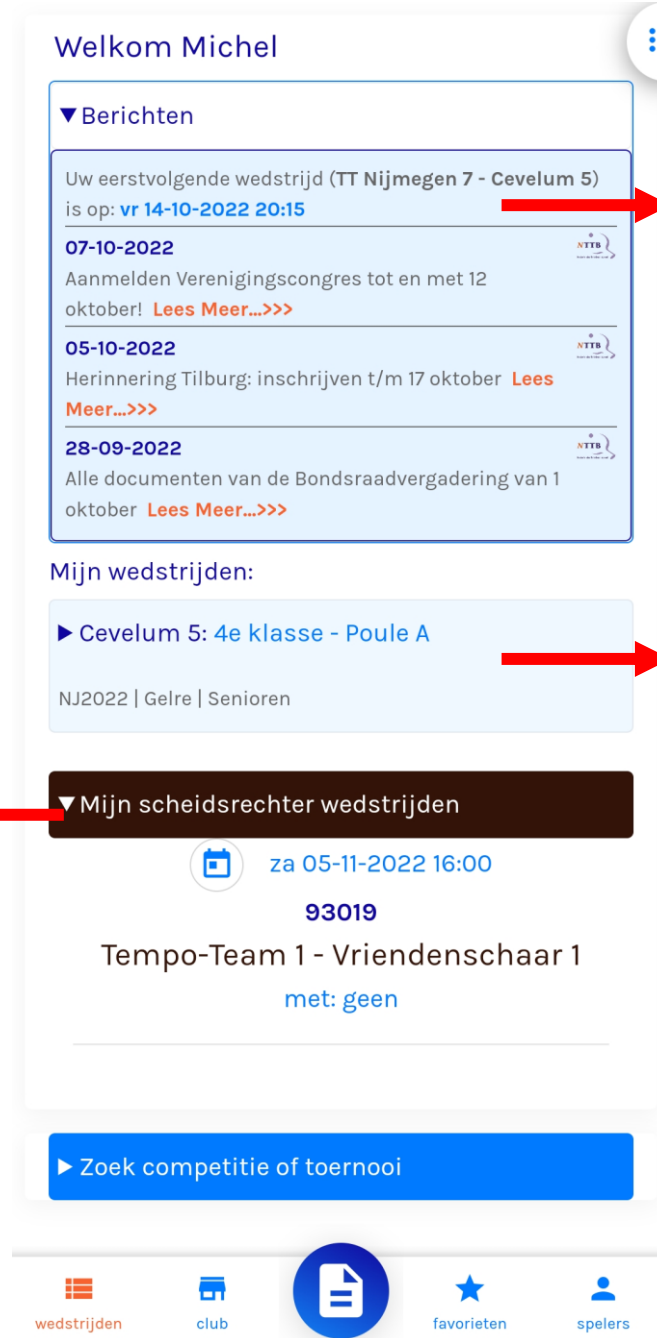
Vul hier je eigen gekozen wachtwoord in

Indien je je wachtwoord vergeten bent kun je via deze knop een nieuw wachtwoord aanmaken, hiervoor heb je wel toegang nodig tot je mail aangezien je hiervoor een link krijgt toegestuurd

Welkom pagina ingelogd

Dit is de pagina die je ziet wanneer je bent ingelogd

Hier vind je de wedstrijden waarvoor je bent aangesteld als scheidsrechter, hier staat hij opengeklapt, standaard is dat niet het geval. Ook hier kun je het openen door er op te klikken.



Welkom Michel

▼ Berichten

Uw eerstvolgende wedstrijd (TT Nijmegen 7 - Cevalum 5) is op: **vr 14-10-2022 20:15**

07-10-2022
Aanmelden Verenigingscongres tot en met 12 oktober! [Lees Meer...>>>](#)


05-10-2022
Herinnering Tilburg: inschrijven t/m 17 oktober [Lees Meer...>>>](#)

28-09-2022
Alle documenten van de Bondsraadvergadering van 1 oktober [Lees Meer...>>>](#)

Mijn wedstrijden:

► Cevalum 5: 4e klasse - Poule A
NJ2022 | Gelre | Senioren


▼ Mijn scheidsrechter wedstrijden

 za 05-11-2022 16:00

93019

Tempo-Team 1 - Vriendschaar 1
met: [geen](#)

► Zoek competitie of toernooi

wedstrijden club  favorieten spelers

Hier staat een overzicht met je eerstvolgende wedstrijd (eigen competitie of SR-wedstrijd) en berichten welke zijn geplaatst op de NTTB- en SR-site

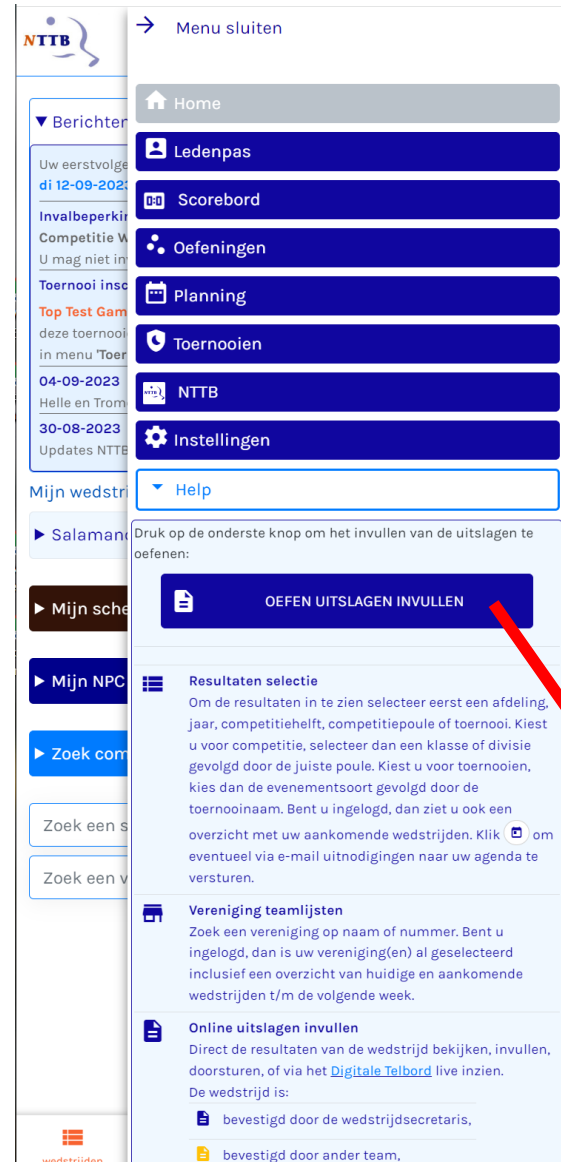
Indien je competitie speelt staan hier de competitiewedstrijden van je eigen team, dit submenu kun je openklappen door er op te klikken

DWF– Oefenen

Als je wilt oefenen met het DWF en eventueel het scorebord dan zit er een oefenfunctie in de app ingebouwd.

Deze kun je bereiken via het menu (drie puntjes) en dan kiezen voor help. Scroll je dan naar beneden dan zie je daar de knop “uitslagen invullen”.

Kies daarna voor landelijke divisies en dan kom je bij een gefingeerd opstellingsformulier (zie volgende slide)



The screenshot shows the NTTB mobile app interface. At the top, there is a 'Menu sluiten' button. Below it is a 'Home' button. A list of menu items follows: 'Ledenpas', 'Scorebord', 'Oefeningen', 'Planning', 'Toernooien', 'NTTB', and 'Instellingen'. Below the menu is a 'Help' button. A red arrow points from the 'OEFEN UITSLAGEN INVULLEN' button in the 'Help' section to the next slide.



The screenshot shows the 'DIGITAAL WEDSTRIJDFORMULIER' interface. It displays the title 'TTV Ping 1-TTV Pong 2' and the match details: 'Wedstrijd nr. 1', 'Test wedstrijd - 0', and 'NJ2030 | Buitengewone Klasse'. Below this, it asks to 'Selecteer het juiste schema:' and provides four options: 'Standaardformulier', 'Duoformulier', 'Landelijke divisies', and 'Landelijk divisies op twee tafels'. A red arrow points from the 'Landelijke divisies' option to the next slide.

Opstelling selecteren

Nadat je je wedstrijd geselecteerd hebt kom je eerst terecht in het scherm met de opstelling van beide teams

Hier kun je reserves vermelden (D en E - dus spelers die niet meedoen in het enkel maar wel gaan dubbelen). Als je hier geen spelers selecteert kun je ze later ook niet selecteren als dubbelpartner!

Hier kun je reserves vermelden (V en W - dus spelers die niet meedoen in het enkel maar wel gaan dubbelen). Als je hier geen spelers selecteert kun je ze later ook niet selecteren als dubbelpartner!



← Hier vul je in wie op de posities A, B en C spelen

← Als er een invaller meespeelt kun je die hier toevoegen en komt hij daarna in het lijstje hierboven erbij te staan

← Hier vul je in wie op de posities X, Y en Z spelen

← Als er een invaller meespeelt kun je die hier toevoegen en komt hij daarna in het lijstje hierboven erbij te staan

← Kies voor voltooi spelersindeling als je klaar bent

← Indien een team niet is opgekomen

Controlestep

Hier zie de volgorde van de wedstrijden en kun je eventueel nog correcties maken in de opstelling indien nodig

wedstrijd: 1

TTV Ping 1 - TTV Pong 2 **0 : 0**

Test wedstrijd - 0 NJ2030 | Buitengewone klasse

Wedstrijd schema:

1. [A - Y] Ping-1 - Pong-6
2. [B - X] Ping-2 - Pong-5
3. [C - Z] Ping-3 - Pong-7
4. [A - X] Ping-1 - Pong-5
5. [C - Y] Ping-3 - Pong-6
6. [B - Z] Ping-2 - Pong-7
7. [?/?-?/?] dubbel

CORRIGEER

BEGINNEN

Heb je een fout gemaakt in de opstelling dan kun je met deze knop terug naar het vorige scherm

Klopt alles, dan kun je met deze knop verder

Voor elke game vul je het aantal punten in van de verliezende speler, de punten van de winnende speler worden automatisch aangevuld.

De uitslag van de wedstrijd wordt automatisch ingevuld op basis van de ingevulde gamestanden

Indien een speler opgeeft dan kun je op het kruisje klikken

TTV Ping 1-TTV Pong 2

Wedstrijd nr. 1

Test wedstrijd - 0

NJ2030 | Buitengewone klasse

Wedstrijdschema:

1. [A - X] (T1) Ping-1 - Pong-5

0-0

A:

X:

2. [B - W] (T2) Ping-2 - Pong-8

0-0

B:

W:

3. [C - Z] (T1) Ping-3 - Pong-7

0-0

C:

Z:

4. [D - Y] (T2) Ping-4 - Pong-6

0-0

D:

Y:

5. [A - W] (T1) Ping-1 - Pong-8

0-0

A:

W:

Scorebord – scores van twee tafels op 1 toestel



1. [A - X] Naam - Naam

A:  

X:  

Naam heeft ingevuld:
11-9 11-13 11-7 11-5 (3:1)
Klik op de groene knop om dit resultaat over te nemen.

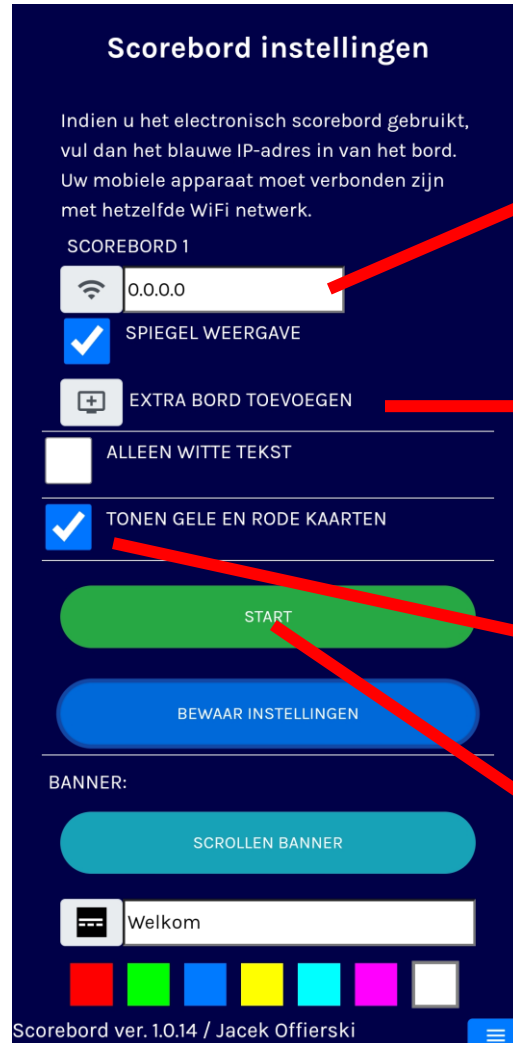
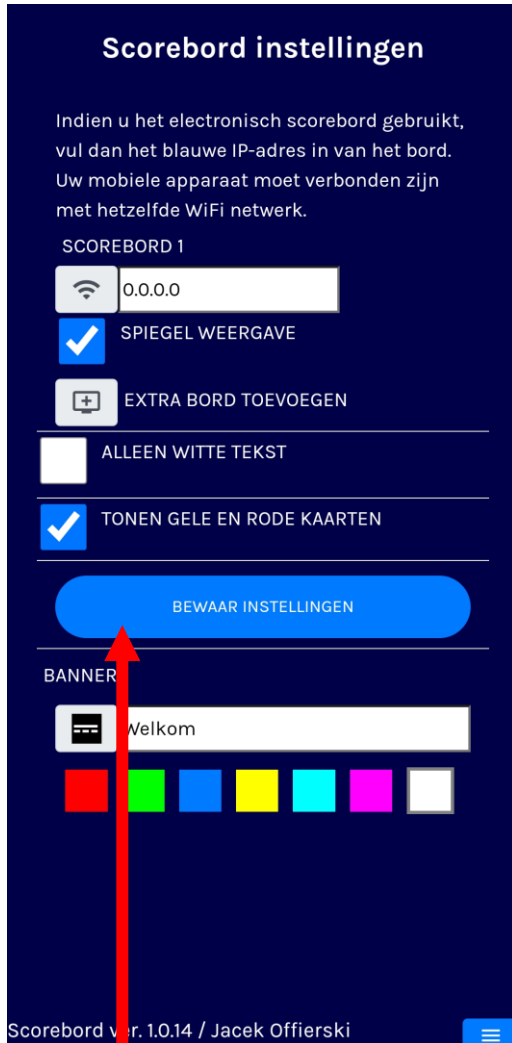


Livescore

Om de livescore (voor thuispubliek') met alle ingevulde wedstrijden te tonen is het advise om met één van de account tussentijds de uitslagen van de andere tafel ook over te nemen op het toestel.

Verlaat de scoreboard module met 'Terug naar de App' om in het DWF terug te komen (zie sheet 17) Klik op de 'groene vinkjes' op de uitslagen van de andere tafel over te nemen.

Digitaal scorebord – Instellingen



Hier kun je het IP-nummer van het scorebord invullen, dit wordt na het opstarten getoond op het scorebord. Als je één bord gebruikt dat voor de assistent staat dan dient het vinkje gespiegeld aan te staan

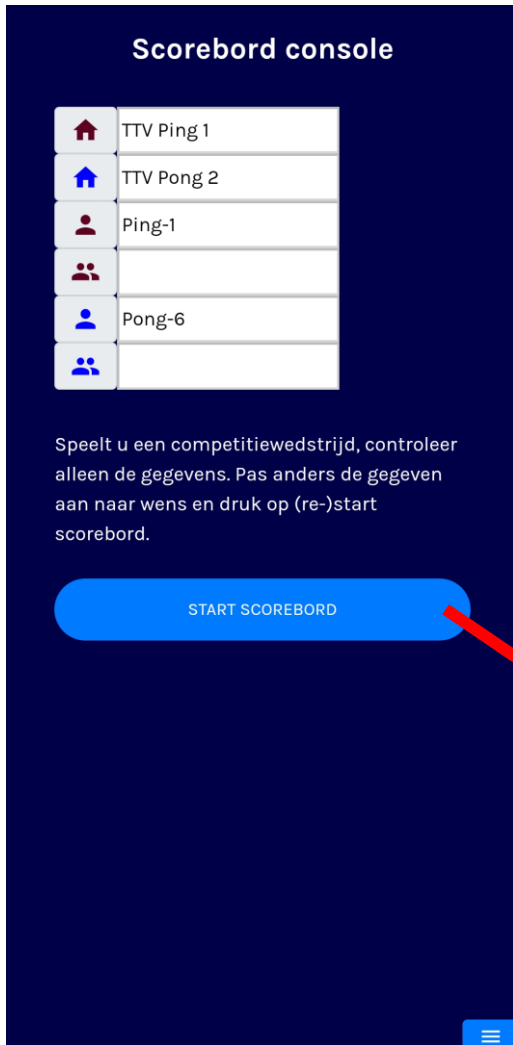
Als er een tweede bord is dan kun je dat hier toevoegen. Ervan uitgaande dat dit voor de scheidsrechter staat dan moet je de spiegelweergave uitzetten

Zorg ervoor dat het vinkje voor tonen gele en rode kaarten aanstaat (functie zit erin voor gebruik zonder bondsscheidsrechters)

Zodra je klaar bent klik je op start om door te gaan naar de scorebord console

Zodra je IP-nummers en andere zaken hebt ingevuld klik je op bewaar instellingen en dan verschijnt de linker weergave

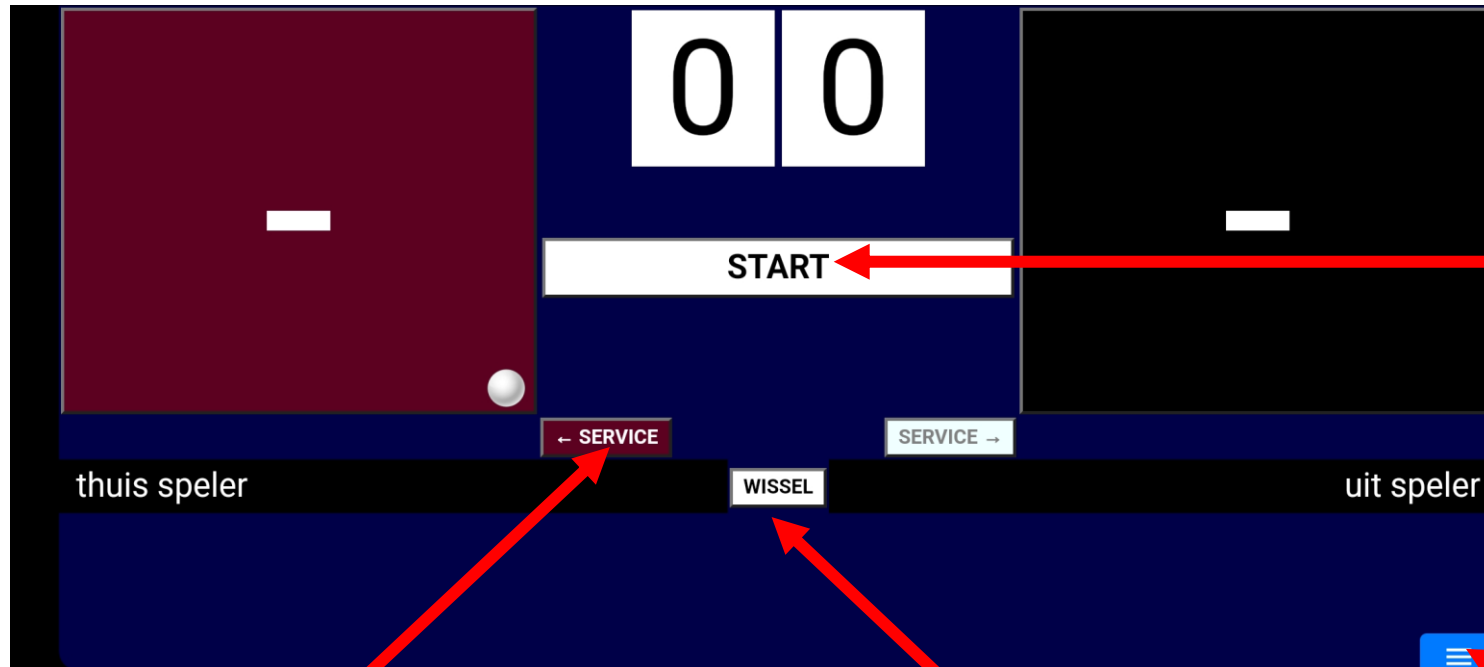
Digitaal scorebord – scorebord console



Hier zie je de eerste wedstrijd die gaat beginnen zodra je op start scorebord hebt geklikt

Zodra je klaar bent klik je op start om het telboard te starten

Digitaal scorebord – Startscherm



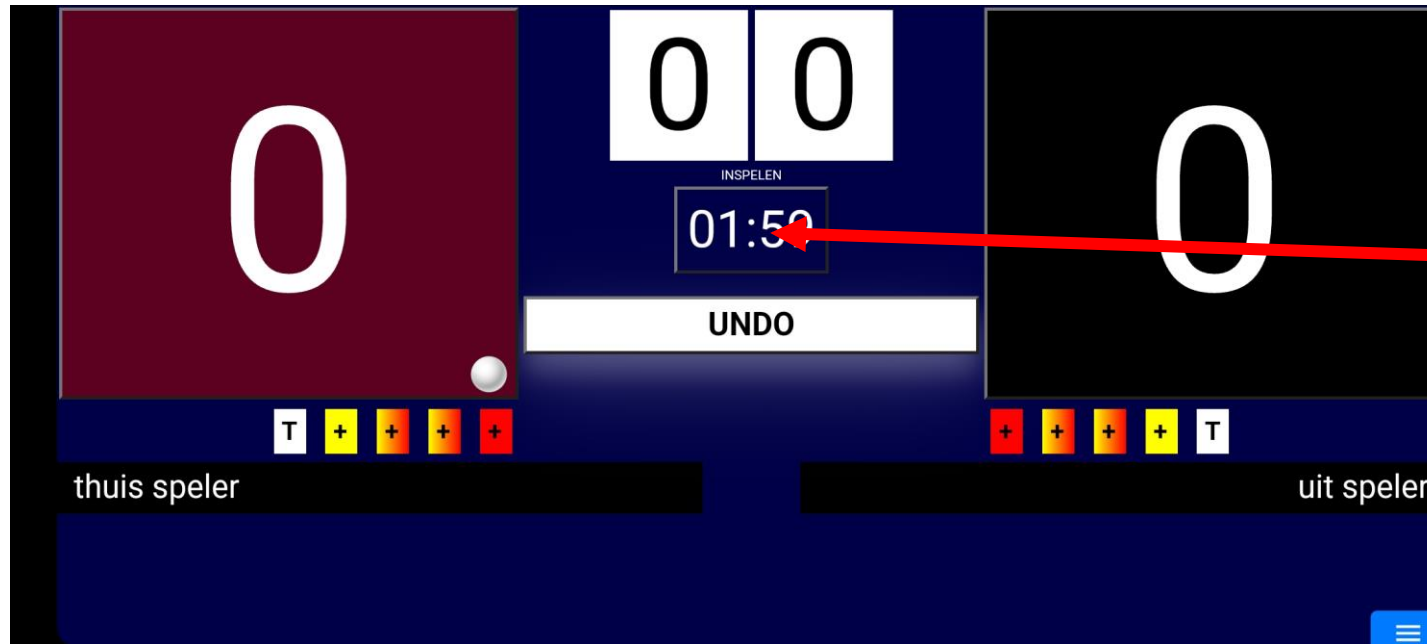
Zodra de spelers aan de juiste kant staan en je de juiste serveerder hebt geselecteerd klik je op start. Daarmee start automatisch de inspeeltijd van 2 minuten

Met de knop service aan de linker- of rechterzijde bepaal je wie er als eerste serveert

Met de knop wissel bepaal je welke speler aan welke kant staat (na de toss)

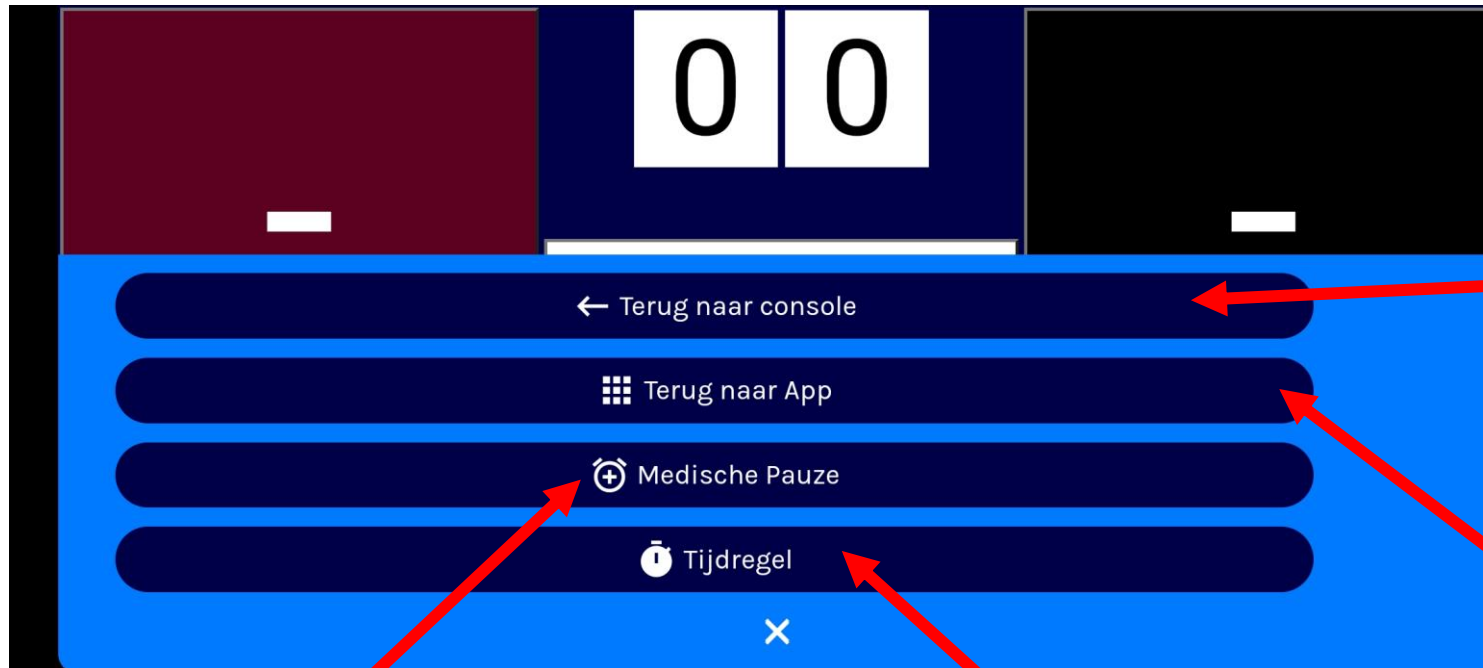
Speciaal menu, zie verderop

Digitaal scorebord – Terugtel timers uitzetten



Wanneer de spelers niet de volledige tijd van de warmup/time-out/medische pauze willen gebruiken dan klik je op de klok (dus NIET op undo) en daarmee stop je de timer en zet je het scorebord klaar voor normaal gebruik. Op dit moment gaat ook automatisch de speeltijd van de game (verder) lopen

Digitaal scorebord – Speciaal menu



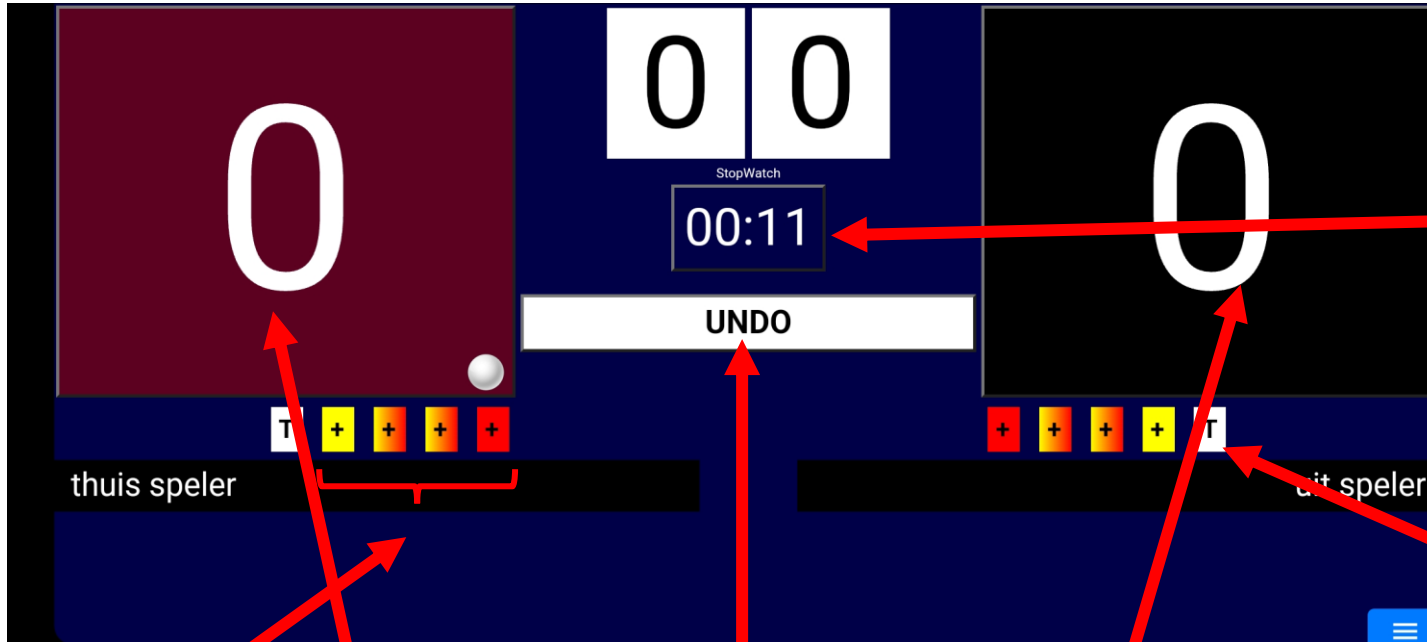
Via deze knop kun je terugkeren naar de scorebord console om het scorebord te herstarten

Met deze knop keer je terug naar de basis van het DWF (bijvoorbeeld als de verkeerde wedstrijd is geselecteerd)

Via deze knop kun je een medische pauze starten en start automatisch een timer van 10 min

Via deze knop activeer je de tijdregel

Digitaal scorebord – Tijdens de game



Kaarten kun je geven door op een van de kaarten te klikken. Bijbehorende Penalty Points worden niet automatisch toegekend, dus die zul je handmatig moeten toekennen.

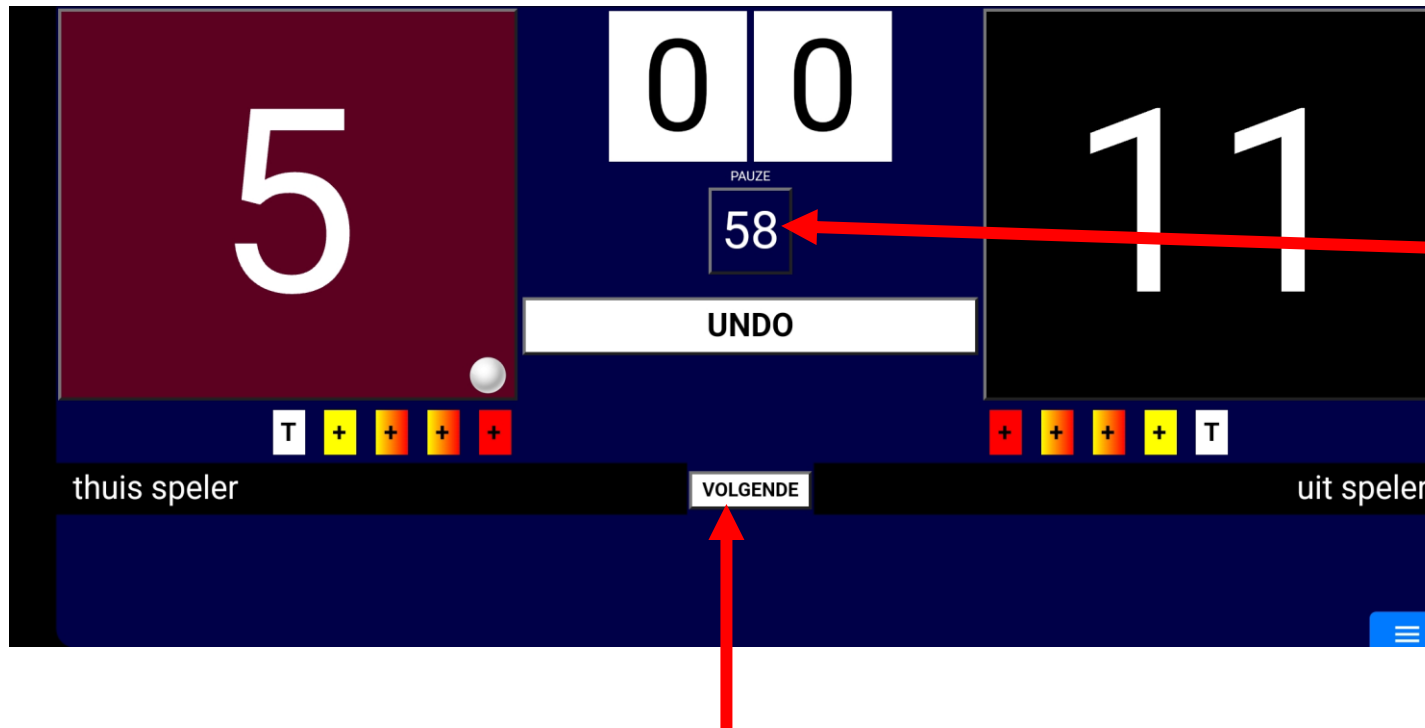
Wanneer een speler een punt scoort dan geef je dat aan door aan de betreffende kant te klikken op een van de 2 vlakken waar de score staat

Middels de undo knop kun je meerdere stappen terug maken (tot aan begin van de game)

Na het beëindigen van de inspeeltijd begint automatisch de speeltijd van de game te lopen. Je kunt deze pauzeren door op het klokje te klikken.

Wanneer een speler een time-out neemt dan klik je op de witte kaart. Hiermee start automatisch de time-out teller van 1 minuut. (Je kunt time-out eerder stoppen door op het klokje te klikken)

Digitaal scorebord – Einde van de game

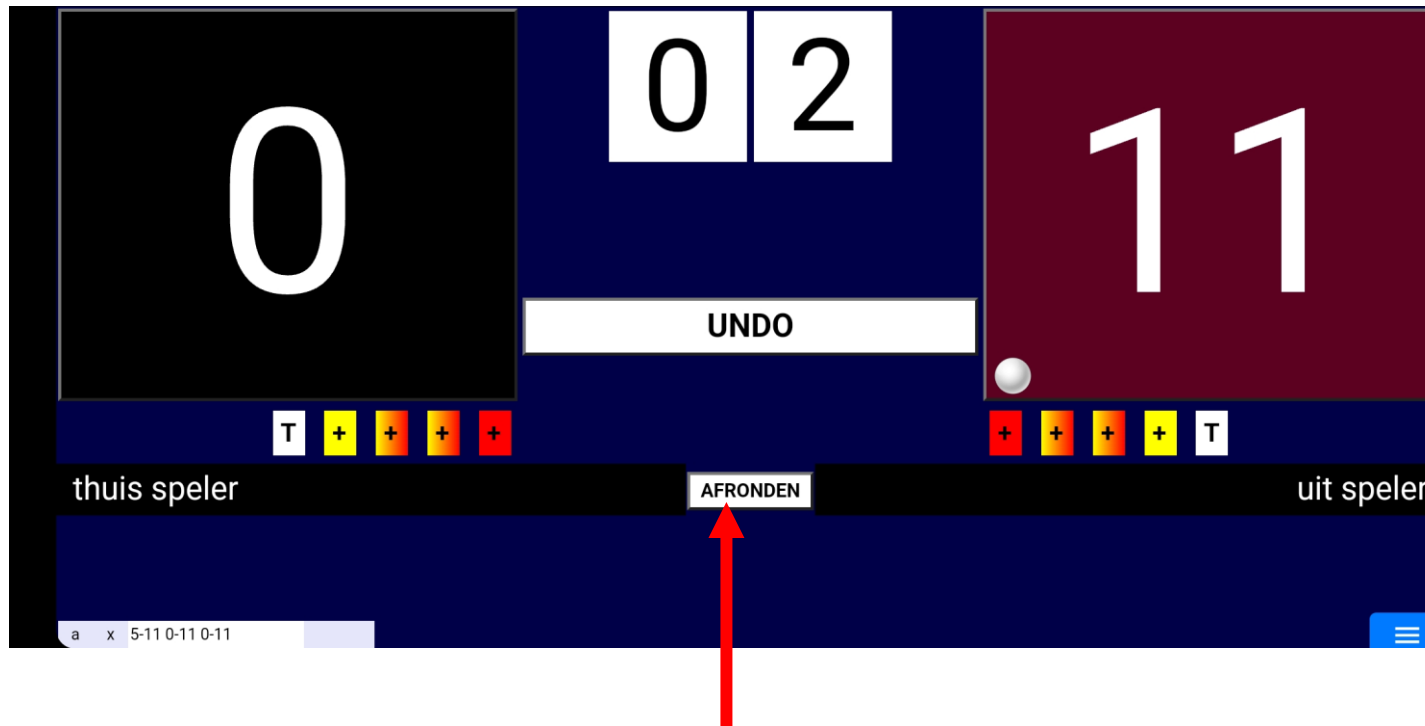


Zodra de game beëindigd is begint automatisch de aftelklok van 1 minuut te lopen

Klik pas op de knop volgende wanneer de 1 minuut is verstreken of beide spelers terug zijn aan de tafel (anders verdwijnt de aftelklok)

Zolang je nog niet op volgende hebt geklikt kun je ook nog steeds terug gaan mocht je een fout hebben gemaakt







Digitaal scorebord – Einde van de set



Wanneer de set klaar is kun je klikken op de knop afronden om de wedstrijd af te sluiten. Daarmee kom je automatisch in het volgende scherm en sluit je de set af

Digitaal scorebord – Volgende wedstrijd

Scorebord console

 TTV Ping 1	 TTV Pong 2
 Ping-1	 Pong-6
	


Speelt u een competitiewedstrijd, controleer alleen de gegevens. Pas anders de gegevens aan naar wens en druk op (re-)start scorebord.

VOLGENDE SET

WEDSTRIJD UITSLAG 0 : 1

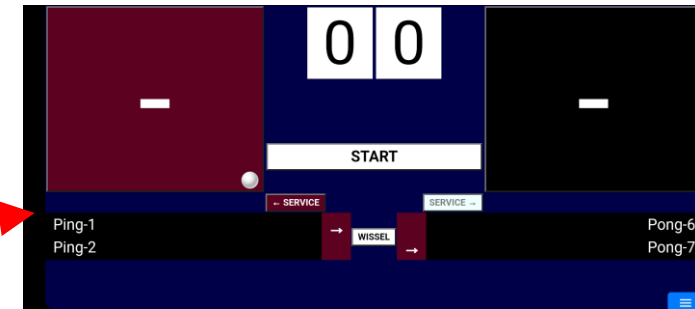
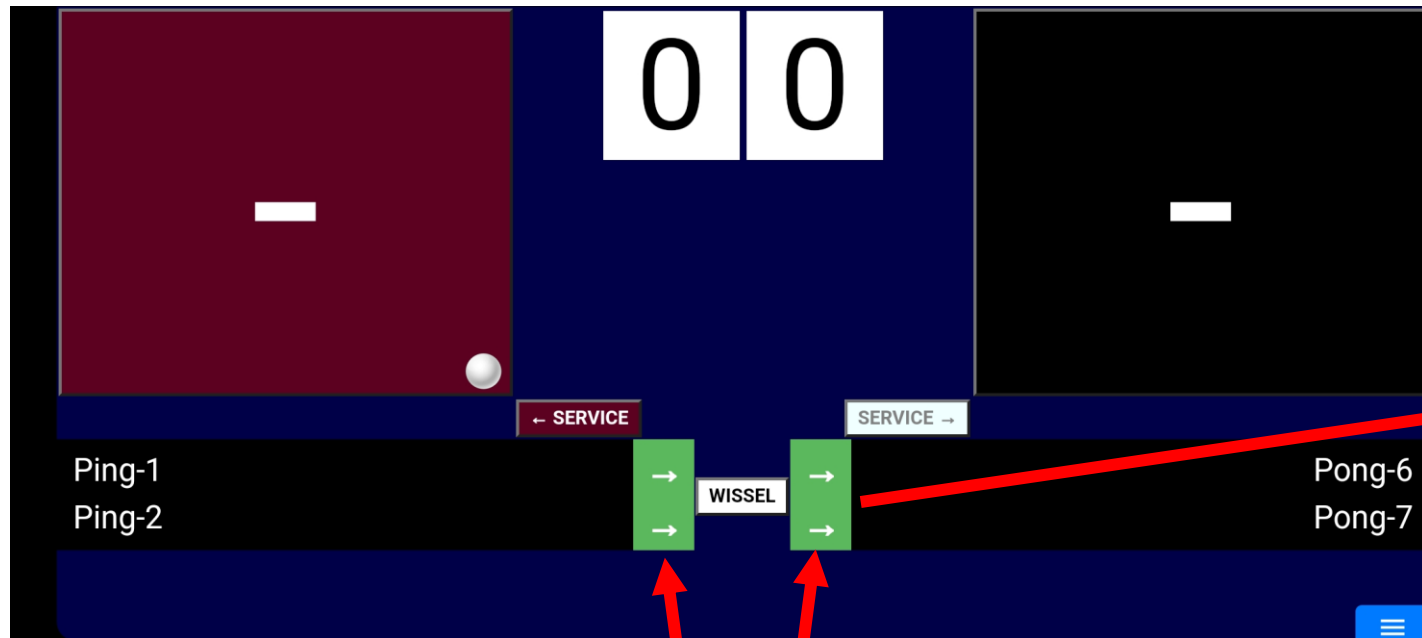
RE-START SCOREBORD

Volgt op Internet >>>



Zodra je de set hebt afgesloten kom je terecht in dit scherm en kun je kiezen om de volgende set te beginnen

Digitaal scorebord – Tijdens het dubbel



Voordat je op start klikt (deze verschijnt dus pas na het maken van een keuze) zoals in een normale wedstrijd moet je eerst bepalen wie er serveert en wie er ontvangt. Dat kun je doen middels deze pijltjes. Aan het begin van elke nieuwe game maak je weer de keuze wie er serveert en dan bepaalt hij automatisch wie er moet ontvangen


DWF– Einde van de wedstrijd

Als alle sets zijn gespeeld kom je weer terug in het DWF om de wedstrijd af te sluiten

Wanneer je alles hebt gedaan en je werkt niet met je eigen telefoon of tablet vergeet dan niet uit te loggen (3 puntjes -> uitloggen)!!!!

Wanneer je een opmerking hebt dan kun je dit vakje aanvinken en verschijnt er een tekstvak waarin je de opmerkingen (bv geen WiFi, geen tablet/telefoon aangeleverd, gladde vloer, gegeven gele kaarten, enz.) kunt typen

Als alles klopt dan kun je op bevestig wedstrijd voltooid klikken. Je krijgt dan nog een schermje als beveiliging of je er zeker van bent. Zodra je dat hebt bevestigd ben je klaar



wedstrijd:1

TTV Ping 1 - TTV Pong 2
0 : 7
Test wedstrijd - 0 Nij2030 | Buitengewone Klasse

Wedstrijd schema:

1. [A - Y] Ping-1 - Pong-6
A: 5 5 5 0
Y: 11 11 11 3

2. [B - X] Ping-2 - Pong-5
B: 5 5 5 0
X: 11 11 11 3

3. [C - Z] Ping-3 - Pong-7
C: 5 5 5 0
Z: 11 11 11 3

4. [A - X] Ping-1 - Pong-5
A: 5 5 5 0
X: 11 11 11 3

5. [C - Y] Ping-3 - Pong-6
C: 5 5 5 0
Y: 11 11 11 3

6. [B - Z] Ping-2 - Pong-7
B: 5 5 5 0
Z: 11 11 11 3

7. [AB - XY] **AANPASSEN** Ping-1/Ping-2 - Pong-5/Pong-6
AB: 5 5 5 0
XY: 11 11 11 3

speler	gwn.	vrl.
9000011 Ping-1	0	2
9000012 Ping-2	0	2
9000013 Ping-3	0	2
9000025 Pong-5	2	0
9000026 Pong-6	2	0
9000027 Pong-7	2	0

Na bevestiging kan alleen de wedstrijdsecretaris van het thuis spelende team deze resultaten aanpassen.

- OPMERKINGEN
Hier kunt u bijzondere situaties aangeven, in ieder geval als er spelers wedstrijden moeten opgeven, te laat of niet aanwezig zijn, één of beide teams niet zijn opgekomen als bij jeugd wedstrijden geen begeleiders aanwezig zijn. Als de wedstrijd is gestaakt of bij ernstig wangedrag van één of meerdere spelers moet u dat in dit vak opschrijven. Tevens dient dit apart schriftelijk (e-mail is ook mogelijk) door uw wedstrijdsecretaris te worden gemeld aan de competitieleider.

BEVESTIG WEDSTRIJD VOLTOOID 0 : 7