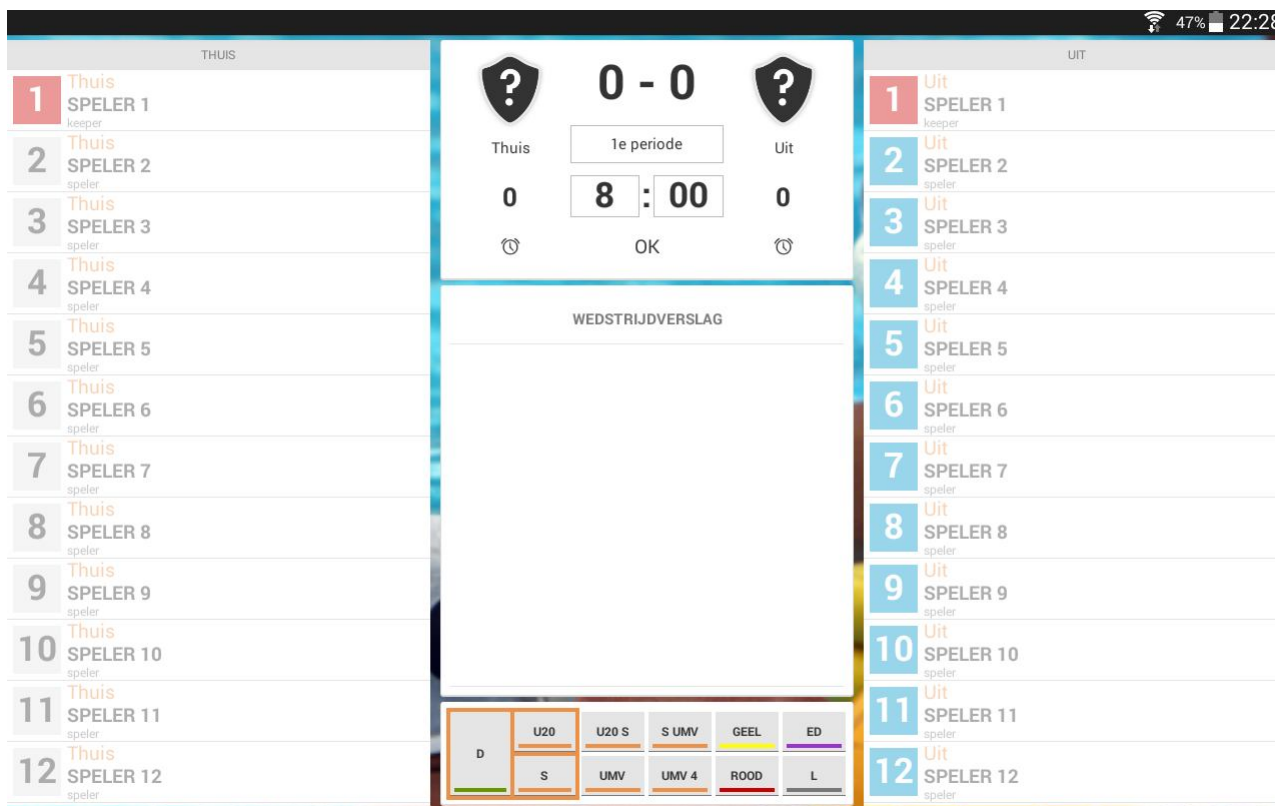


## REGISTRATIE OF EEN SPELER HEEFT GESPEELD

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

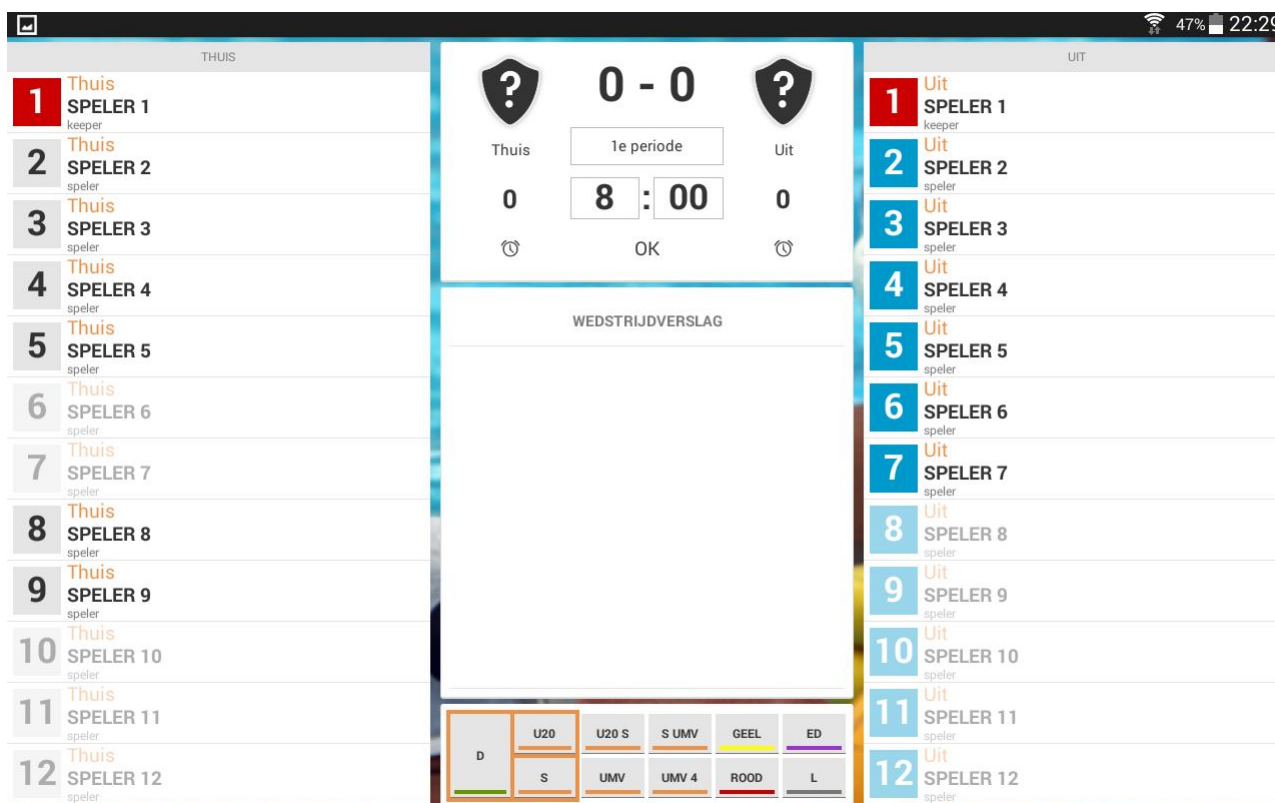
In het DWF dient dit ook te gebeuren. Dit was echter onduidelijk.

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



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

Zie onderstaande afbeelding.



## INVOEREN VAN ACTIES

Als het bovenstaande is gebeurd wordt het registreren van acties ook makkelijker en hoef 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 match management interface. At the top, the score is 1-0, with '1e periode' (1st period) and a timer at 5:46. The interface is divided into three main sections:

- THUIS (Home) - Left Panel:** Lists 12 players. Player 1 is the keeper (Thuis SPELER 1). Players 2-12 are listed as 'Thuis SPELER X'.
- UIT (Away) - Right Panel:** Lists 12 players. Player 1 is the keeper (Uit SPELER 1). Players 2-12 are listed as 'Uit SPELER X'. Player 4 has a '1' in a box next to their name.
- WEDSTRIJDVERSLAG (Match Report) - Central Panel:** Shows a list of actions:
  - 9 Thuis SPELER 9 at 07:53 (1e periode) with a '1-0' score indicator.
  - 4 Uit SPELER 4 at 07:21 (1e periode) with a 'U20' indicator.
  - 9 Thuis SPELER 9 at 05:46 (1e periode) with an 'S' indicator.

At the bottom, there is a grid of colored boxes representing different types of actions or fouls: D (grey), U20 (orange), U20 S (orange), S UMV (orange), GEEL (yellow), ED (purple), S (orange), UMV (orange), UMV 4 (orange), ROOD (red), and L (grey).

Bij het invoeren van een U20, UMV wordt er voor de overtreidingstijd 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 overtreiding 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 a mobile application interface for a soccer match. The top status bar displays the time as 22:31 and battery level at 47%. The main interface is divided into three vertical sections:

- Left Section (THUIS):** A list of 12 players. Player 1 is the keeper (SPELER 1), and players 2-12 are field players (SPELER 2-12). Player 9 is highlighted with a blue bar.
- Center Section:** Displays the match score (1-0) and time (5:46). Below this is a 'WEDSTRIJDVERSLAG' (Match Report) showing player 9 (SPELER 9) as the current player, with a goal icon and '1-0' next to their name. Player 4 (SPELER 4) is also listed as having been substituted.
- Right Section (UIT):** A list of 12 players, including the keeper (SPELER 1) and field players (SPELER 2-12). Player 4 is highlighted with a blue bar.

At the bottom of the center section, there is a numeric keypad with buttons for digits 1-9, 0, and an 'OK' button. The keypad is currently displaying the number 9, which corresponds to the highlighted player in the list.

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

This screenshot is identical to the one above, showing the same match interface. However, the number 9 is now entered on the numeric keypad at the bottom of the center section. The player list on the left (THUIS) now shows player 9 (SPELER 9) as the selected player, with a blue bar and a small '1' icon next to their name. The player list on the right (UIT) remains the same.

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

The screenshot shows a mobile application interface for a sports event. At the top, the score is 1-0, and the time is 5:46. The interface is divided into three main sections: 'THUIS' (Home) on the left, a central control area, and 'UIT' (Away) on the right. The 'THUIS' section lists 12 players, with SPELER 9 (keeper) and SPELER 1 (1-9) highlighted. The 'UIT' section lists 12 players, with SPELER 1 (keeper) and SPELER 9 (9-1) highlighted. The central control area shows '2 geselecteerd' (2 selected) and lists the selected players: SPELER 1 (1-9) and SPELER 9 (9-1). Below this, there is a numeric keypad with buttons for 1-9, 0, and OK. The top status bar shows 47% battery and the time 22:32.

Hieronder zie je dat de capwissel is geregistreerd.

De persoonlijke fouten en doelpunten worden automatisch meegenomen.

The screenshot shows the same mobile application interface, but now displaying the match report (WEDSTRIJDVERSLAG). The score is 1-0, and the time is 4:42. The report lists the following events:

- 07:53: Thuis SPELER 9 (keeper) scores a goal (1-0).
- 07:21: Uit SPELER 4 (speler) is substituted (U20).
- 07:41: Uit SPELER 4 (speler) is substituted (U20).
- 05:46: Thuis SPELER 9 (keeper) is substituted (S).
- 04:42: Thuis SPELER 1 (1-9) is substituted (1-9).
- 04:42: Thuis SPELER 9 (9-1) is substituted (9-1).

The interface is similar to the previous screenshot, with the central control area now displaying the match report. The numeric keypad is still visible at the bottom. The top status bar shows 47% battery and the time 22:32.