



Handleiding Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF) →

Versiebeheer

Versie	Datum	Omschrijving
1.0	12-08-2010	Versie lancering DWF
1.1	27-10-2010	<p>Versie naar aanleiding van bevindingen verenigingen / scheidsrechters eerste gebruik. De volgende paragrafen zijn nieuw / aangepast</p> <p>1.5 Veel gestelde vragen[nieuw] → Hierin worden de meest gestelde vragen getoond die door de verenigingen / scheidsrechters zijn gesteld.</p> <p>4.2 Thuisteam / uitteam scherm[aangepast] → dit scherm is uitgebreid met de zogenaamde invulhulp. Met deze invulhulp wordt scheidsrechter / vereniging door het invullen geleid. Controles en stappen die moeten worden genomen voorafgaand aan de wedstrijd worden getoond bij het invullen.</p> <p>4.5.7 Verzenden formulier naar de KNVB [nieuw]→ in deze paragraaf is toegelicht welke controles er worden uitgevoerd bij het verzenden van een formulier.</p> <p>4.5.8 Doorgeven afgelasting [nieuw]→ in deze paragraaf wordt uitgelegd wat te doen bij een afgelasting.</p> <p>4.5.9. Invullen wedstrijd na een staking [nieuw]→ in deze paragraaf wordt uitgelegd wat te doen bij een staking.</p> <p>4.5.10. Uitspelen van een gestaakte wedstrijd [nieuw]→ in deze paragraaf wordt uitgelegd wat te doen bij een wedstrijd die door een staking deels moet worden uitgespeeld.</p>
1.2	29-07-2011	<p>Deze versie bevat extra controles bij het invoeren van het DWF. Dit om de kwaliteit van invoer te verhogen. Dit heeft geresulteerd in een aantal aanpassingen op het gebied van invoer.</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 4.2.4: veranderingen in het vastleggen van spelersspassen. Keuze uit "JA" / "NEE" i.p.v. het aan/uitzetten van een vinkje. ⇒ 4.5.4: veranderingen in het vastleggen van akkoord THUIS team. Keuze uit "JA" / "NEE" i.p.v. het aan/uitzetten van een vinkje. ⇒ 4.5.5: veranderingen in het vastleggen van akkoord UIT team. Keuze uit "JA" / "NEE" i.p.v. het aan/uitzetten van een vinkje. ⇒ 4.5.6: <ul style="list-style-type: none"> ○ veranderingen in het vastleggen van akkoord scheidsrechter. Keuze uit "JA" / "NEE" i.p.v. het aan/uitzetten van een vinkje. ○ Toelichting wat te doen bij problemen voor het invoeren van het wachtwoord van de scheidsrechter. ⇒ 4.5.8: Verandering in het doorgeven van een niet gespeelde wedstrijd als gevolg van een afgelasting, niet opkomen, geen spelersspasjes.
1.3	15-12-2011	<p>Deze versie bevat extra controles om fouten bij invoer te voorkomen. Dit heeft geresulteerd in de volgende aanpassingen</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 1.6: Veel gestelde vragen uitgebreid met antwoord op de vraag met wat te doen bij spelen op neutraal terrein. ⇒ 4.2: uitbreiding controle <ol style="list-style-type: none"> 1)De aanvoerder kan alleen akkoord gaan als alle rugnummers bij de basisspelers zijn ingevuld. Dit geldt alleen voor 1^{ste} elftallen + teams die uitkomen in landelijke competities. 2) De aanvoerder kan niet meer akkoord gaan als er meer dan 18 spelers op het formulier staan. ⇒ 4.4.1 / 4.4.2 / 4.4.3 / 4.4.4: Bij het toekennen van een kaart

		<p>is de functie van de persoon zichtbaar (speler of staffunctie).</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ 4.5.1: Bij bekerwedstrijden is het mogelijk de stand na 1e / 2e verlenging in te voeren.⇒ 4.5.10/4.5.11: het originele Wedstrijdformulier is zichtbaar bij wedstrijden die naar aanleiding van een gestaakte wedstrijd (over)gespeeld worden.
--	--	---

Inhoudsopgave

Inleiding	5
Hoofdstuk 1: Algemene aspecten	6
1.1	Uitgangspunten 6
1.2	Doorgeven problemen / vragen 6
1.3	Begrippenlijst..... 6
1.4	Recente versie handleiding..... 6
1.5	Geplande veranderingen..... 6
1.6	Veel gestelde vragen 7
2. Voorbereiding invullen DWF	10
2.1	Inleiding..... 10
2.2	Aanmaken / aanpassen gebruiker digitaal wedstrijdformulier 10
2.2.1	Toekennen rol digitaal wedstrijdformulier aan bestaande gebruiker 10
2.2.2	Toevoegen nieuwe gebruiker met rol digitaal wedstrijdformulier 11
3. Bondsteams	13
3.1.1	Starten module 13
3.1.2	Opbouw scherm teamopgaven → tabblad "Deelnemers"..... 14
3.1.3	Toevoegen nieuwe deelnemer aan team(speler / staf)..... 15
3.1.4	Toevoegen trainer aan team 16
3.1.5	Toevoegen assistent-scheidsrechter (club) aan bondsteam 19
3.1.6	Verwijderen speler/ trainer / assistent-scheidsrechter(club) uit een bondsteam 20
3.1.7	Aanpassen speler naar trainer in bondsteam 21
3.1.8	Opvragen statistieken per speler 22
4. Invullen en aanpassen DWF	24
4.1	Stap 1: Opstarten applicatie → thuis spelende vereniging..... 24
4.1.1	Opbouw scherm wedstrijd details 25
4.2	Stap 2 Invullen wedstrijdformulier thuishteam/ Uitteam → voorafgaand aan de wedstrijd) 26
4.2.1	Vastleggen deelnemers..... 27
4.2.1.1	Toevoegen speler uit ander team op wedstrijdformulier: 27
4.2.1.2	Toevoegen trainer op wedstrijdformulier: 28
4.2.1.3	Verwijderen speler van formulier:..... 29
4.2.2	Vastleggen basisspelers 29
4.2.3	Vastleggen aanvoerder 29
4.2.4	Controleren spelersopgave 29
4.2.5	Vastleggen akkoord aanvoerder 29
4.2.6	Vastleggen aanwezigheid spelerspas (door scheidsrechter)..... 30
4.2.7	Vastleggen akkoord scheidsrechter 30
4.2.8	Afdrukken invulformulier 30
4.3	Aanpassen wedstrijdofficials 31
4.3.1	Aanpassen bondscheidsrechter 31
4.3.2	Aanpassen bondsassistentscheidsrechter 32
4.3.3	Opgeven Clubscheidsrechter 33
4.3.4	Opgeven assistent-scheidsrechter (uit / thuis) 34
4.3.5	Opgeven Wedstrijdcoördinator 34
4.4	Stap 3 → Invoeren wedstrijdverloop (scheidsrechter) 35
4.4.1	Invoeren gele kaart..... 36
4.4.2	Invoeren rode kaart 37
4.4.3	Invoeren wissel (alleen categorie A) 38
4.4.4	Invoeren doelpunt..... 39
4.4.5	Ongedaan maken Gele kaart / Rode kaart / Wissel / Doelpunt 39
4.5	Vastleggen wedstrijd 40
4.5.1	Vastleggen uitslag 40

4.5.2	Vastleggen wedstrijdstatus.....	41
4.5.3	Punten beste speler	41
4.5.4	Akkoord geven thuishteam.....	41
4.5.5	Akkoord geven uitteam.....	42
4.5.6	Akkoord geven bonds scheidsrechter	42
4.5.7	Versturen formulier naar de KNVB.....	43
4.5.8	Doorgeven afgelasting	44
4.5.9	Invullen wedstrijd na een staking	44
4.5.10	Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (in zijn geheel opnieuw spelen)	45
4.5.11	Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (gedeeltelijk opnieuw spelen)	45
4.6	Opzoeken wedstrijdformulier (na invullen)	46
4.6.1	Printen wedstrijdformulier (na invullen en versturen)	47

Inleiding

Deze handleiding is samengesteld voor de verenigingen en de wedstrijdofficials die gebruik maken van het Digitaal Wedstrijd Formulier(DWF). De KNVB is in het seizoen 2010/'11 gestart met de introductie van het digitaal wedstrijdformulier, beginnende met de volgende klassen:

- Topklasse zaterdag
 - Hoofdklassen zaterdag
 - Hoofdklassen vrouwen
 - 1ste klassen zaterdag
 - Reserve Hoofdklasse(n)
 - Nike A-junioren Eredivisie
 - Landelijke B-junioren Eredivisie
 - Landelijke C-junioren 1ste Divisies
 - Landelijke D-pupillen 1ste Divisies
- Topklasse zondag
 - Hoofdklassen zondag
 - 1e klassen vrouwen
 - 1ste klassen zondag
 - Reserve 1ste klassen
 - Nike A-junioren 1ste Divisie
 - Landelijke B-junioren 1ste Divisies
 - Landelijke C-junioren C2 competitie

In fase 2 zijn in februari 2011 de 2^e klassen – 3^e klassen en 4^e klasse zaterdag en zondag toegevoegd

Vanaf oktober 2011 wordt fase 3 uitgeleverd en dan moeten de verenigingen waarvan het eerste elftal uitkomt in de 5^e en 6^e klassen ook het wedstrijdformulier digitaal aanleveren via het DWF.

Naast de handleiding zijn in het DWF ook instructiefilmpjes aanwezig. Deze filmpjes lichten stap voor stap toe welke acties benodigd zijn.

In de handleiding is een aantal paragrafen specifiek voor de verenigingen en specifiek voor de wedstrijdofficials. Daarnaast zijn er paragrafen voor beide van belang.

Hoofdstuk / Paragraaf	Bestemd voor
Hoofdstuk 1	Verenigingen + wedstrijdofficials
Hoofdstuk 2	Verenigingen
Hoofdstuk 3	Verenigingen
¶4.1	Verenigingen
¶4.2	Verenigingen + wedstrijdofficials
¶4.3	Verenigingen + wedstrijdofficials
¶4.4	Wedstrijdofficials
¶4.5	Verenigingen + wedstrijdofficials
¶4.6	Verenigingen

Hoofdstuk 1: Algemene aspecten

1.1 Uitgangspunten

- Voordat het DWF kan worden ingevuld is het vullen van een bondsteam vereist. Dit is een eenmalige actie die voorafgaand aan het gebruik van het DWF plaatsvindt.
- De verenigingen kunnen vanaf 6 dagen voorafgaand aan de wedstrijd het DWF invullen zodat op de wedstrijddag zelf alleen het akkoord van de thuisteam / uitteam wordt ingevoerd. Dit kan voor zowel het thuisspelende team als het uit spelende team.
- Het uitteam, thuisteam en de (club)scheidsrechter vullen de nog te wijzigen gegevens in op het sportpark van de thuisspelende vereniging.
- De KNVB instrueert de bondsscheidsrechters. Wanneer nodig vraagt wij de verenigingen de (club)scheidsrechters te helpen bij het invullen van het formulier.
- Richtlijn voor het invullen van het DWF is zo snel mogelijk → binnen 30 minuten na de wedstrijd.
- Standaardteams en elftallen die uitkomen in de landelijke competities leveren het DWF digitaal aan. Voor overige teams geldt dit nog niet.
- **BELANGRIJK!** De minimale schermresolutie is 1280 X 800. Bij een lagere resolutie zijn niet alle knoppen zichtbaar.

1.2 Doorgeven problemen / vragen

Eventuele vragen over functionaliteit of techniek mailt u met een toelichting aan ronald.korthagen@knvb.nl. Geef daarin altijd aan om welke wedstrijd het gaat (inclusief wedstrijdnummer) + de naam en relatiecode van de vereniging.

1.3 Begrippenlijst

DWF: Digitaal Wedstrijd Formulier
Bondsteam: Het basisteam (spelers, begeleiding en eventuele assistent-scheidsrechter) dat standaard als één groep in één handeling bij iedere wedstrijd kan worden geplaatst in het DWF.
Spelersopgave: Selectie van actieve spelers uit het bondsteam die op de betreffende wedstrijddag daadwerkelijk spelen.

1.4 Recente versie handleiding

De handleiding verandert regelmatig. Wij adviseren u tijdens het seizoen altijd de laatste versie te downloaden. Dit kan door [hier](#) te klikken of door het adres http://downloadcentrum.knvb.nl/sportlink/knvb/document/handleiding_dwf.pdf?id=14209 in de adresbalk van uw internet browser in te voeren.

1.5 Geplande veranderingen

Voor het seizoen 2011/'12 is een groot aantal extra controles ingebouwd, waarop wij in de verschillende hoofdstukken zullen terugkomen. Voor het seizoen 2012/'13 zullen extra controles – waaronder speelgerechtigdheid - worden ingebouwd. Wanneer deze controles beschikbaar zijn ontvangt u hierover nadere berichtgeving.

1.6 Veel gestelde vragen


Tijdens het gebruik van het digitale wedstrijdformulier zijn door de verenigingen en scheidsrechters veel vragen gesteld aan de KNVB. De meest gestelde vragen zijn:

Voor de wedstrijd

Vraag **Wie moet inloggen als de wedstrijd op neutraal terrein / de accommodatie van de tegenstander wordt gespeeld?**

Antwoord Het komt regelmatig voor dat wedstrijden niet bij het thuisteam wordt gespeeld. Enerzijds door een tekort aan velden anderzijds als tuchtmaatregel. Bij wedstrijden die niet worden gespeeld op de accommodatie van het thuisteam kunnen vanaf heden zowel door het reglementaire thuisteam als het uitteam ingevuld worden.

Vraag **Welke stappen voer ik uit wanneer de aangestelde scheidsrechter is vervangen door een andere scheidsrechter?**

Antwoord Probeer bij een wedstrijd waarbij de scheidsrechter is vervangen altijd de knop  **opnieuw ophalen** op het tabblad "Officials" te selecteren. Hiermee wordt in het systeem van de KNVB gekeken of een nieuwe scheidsrechter is aangesteld. Wanneer het systeem de oorspronkelijke scheidsrechter toont voer dan de handelingen uit die zijn vermeld in §4.3.1.

Vraag **Moet ik voor team X bij bekerwedstrijden het DWF invullen?**

Antwoord Dit ligt aan de klassen waarin het team uitkomt. Teams die uitkomen in de landelijke competities en de eerste elftallen van veldvoetbalverenigingen vullen het DWF in.

Vraag **Hoe kan ik het wedstrijdformulier printen VOOR de wedstrijd?**

Antwoord Het invulformulier is beschikbaar via de knop "Invulformulier". Zie voor meer details §4.2.8.

Vraag **Kan ik een speler uit een ander team op het DWF plaatsen?**

Antwoord Ja dit kan. Wanneer de speler structureel deelneemt aan de wedstrijd is het raadzaam deze speler in het bondsteam op te nemen (zie voor meer details §3.1.3). Bij het eenmalig inzetten van deze speler kan de speler worden toegevoegd op het DWF zelf. Zie voor meer details §4.2.1.1.

Vraag **Het bondsteam is ingevuld maar er staan geen spelers bij thuisteam / uitteam? Hoe kan dit en hoe los ik dit op?**

Antwoord Bij het voor het eerst openen van de wedstrijd controleert het systeem welke deelnemers in het bondsteam van het betreffende team aanwezig zijn. Wanneer u deze actie uitvoert voor het aanmaken van het bondsteam dat is het tabblad thuisteam / uitteam leeg. Selecteer de knop "Verversen", hierna toont het systeem wel de juiste speler.

Vraag **Is het mogelijk om een speler die in de rust komt na de wedstrijd alsnog op het formulier te plaatsen?**

Antwoord Ja dit kan. Selecteer na de wedstrijd het tabblad "thuisteam" / "uitteam". Zie voor meer details §4.2.1.

Na de wedstrijd

Vraag **Welke acties voert de scheidsrechter uit als een speler twee keer geel krijgt in één wedstrijd?**

Antwoord Voor deze speler voert u 2 x een gele kaart in met een code voor de gele kaart. Dus niet 1x geel en 1x rood.

Vraag **Hoe administreert de scheidsrechter het wisselen van een ingevallen speler?**

Antwoord In het kort verlaat speler A het veld voor speler B. Speler B wordt vervolgens gewisseld voor speler C.
Stap1) Voer in het systeem eerst de wissel B voor A in.

Stap2) Voer in het systeem de wissel C voor B in (zie §4.4.3).

Vraag

Antwoord

Wat moet ik doen als het invullen van het formulier niet lukt?

Neem altijd contact op met de ondersteuners. Vanuit uw district is een telefoonnummer beschikbaar wat u bellen kunt in het weekend.

- Vraag**
Antwoord
- Hoe kan ik het wedstrijdformulier printen na de wedstrijd?**
Printen van wedstrijdformulier kan via Wedstrijdzaken → Programma → selectie wedstrijd → wedstrijdsamenvatting openen (zie §4.6.1). Het is niet noodzakelijk om het wedstrijdformulier te printen. Het formulier is altijd beschikbaar via Wedstrijdzaken / programma.
- Vraag**
Antwoord
- Wat te doen als de scheidsrechter zijn wachtwoord niet bij zich heeft?**
Wanneer de scheidsrechter zijn wachtwoord niet bij zich kan de scheidsrechter akkoord gaan zonder wachtwoord. De wedstrijd is hiermee verzonden naar de KNVB. Binnen 24 uur moet de scheidsrechter via het Official Portaal de wedstrijd alsnog accorderen.
- Vraag**
Antwoord
- Moet een afgelasting ingevoerd worden via het DWF?**
Ja, een afgelasting kan via het DWF worden ingevoerd. Zie voor meer details §4.5.8.
- Vraag**
Antwoord
- Is het invoeren van minuten bij een kaart / doelpunt / wissel verplicht?**
Nee, dit is niet verplicht. Invoeren van de minuut waarop de gebeurtenis plaatsvindt is wel mogelijk. Het wedstrijdformulier bevat dan de minuten waarop de gebeurtenis plaatsvindt. Bij het invoeren van minuten gaarne de volgende regels hanteren:
- | | |
|------------------------------------|--------------------|
| 1 ^e helft | → minuut 1 t/m 45 |
| Blessure tijd 1 ^e helft | → altijd minuut 45 |
| 2 ^e helft | → minuut 46 t/m 90 |
| Blessure tijd 2 ^e helft | → altijd minuut 90 |
- Vraag**
Antwoord
- Wat te doen als een bankzitter / iemand van de technische staf een kaart krijgt?**
Het toekennen van een kaart voor persoon die niet als speler deelneemt aan vindt plaats op het tabblad wedstrijdverloop(zie §4.4)
- Vraag**
Antwoord
- Kan een eigen doelpunt worden geregistreerd?**
Ja, dit kan. Zie voor meer details 4.4.

2. Voorbereiding invullen DWF

2.1 Inleiding

Het digitaal wedstrijdformulier bestaat uit twee onderdelen:

- **Bondsteam:** Het bondsteam is de basis voor het DWF. Alle deelnemers die aanwezig zijn binnen het bondsteam komen standaard wekelijks terug op het DWF. Het onderhouden van het bondsteam vindt plaats in de module Wedstrijdzaken → Bondsteams.
- **Digitaal wedstrijdformulier:** het DWF toont alle reglementaire en gewenste wedstrijdgegevens. Deze blijven voor de verenigingen digitaal beschikbaar.

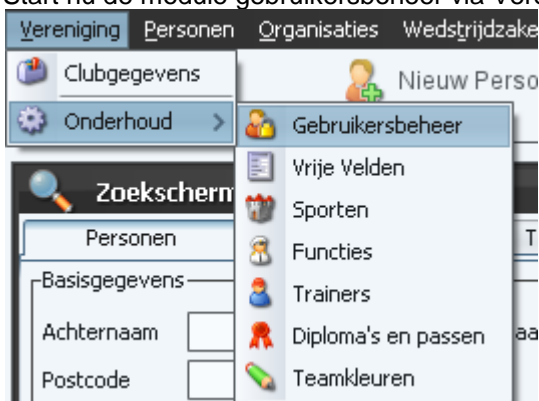
Onderstaande paragraaf beschrijft de autorisatie van de gebruikers (aanpassen bestaande gebruiker / nieuwe gebruiker toevoegen).

2.2 Aanmaken / aanpassen gebruiker digitaal wedstrijdformulier

Voor het invoeren van het digitaal wedstrijdformulier beschikt de gebruiker over de rol "Digitaal Wedstrijdformulier". Deze rol kan is beschikbaar voor zowel nieuwe als bestaande gebruikers worden. Alleen de gebruiker(s) met de rol "administrator" of het "beheer" account kunnen deze rol toekennen.

2.2.1 Toekennen rol digitaal wedstrijdformulier aan bestaande gebruiker

1. Start KNVB Club Applicatie. Voer de juiste gebruikersnaam en wachtwoord in.
2. Start nu de module gebruikersbeheer via Vereniging → Onderhoud → gebruikersbeheer.

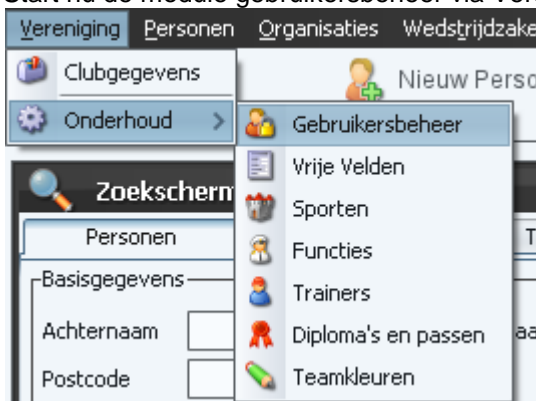



3. Dubbelklik in de rij van de gebruiker die het DWF gaat gebruiken.
4. Het volgende scherm verschijnt:

5. Activeer in dit scherm het vinkje bij de regel "Digitaal wedstrijdformulier" en bevestig nu met de knop .

2.2.2 Toevoegen nieuwe gebruiker met rol digitaal wedstrijdformulier

1. Start KNVB Club Applicatie. Voer de juiste gebruikersnaam en wachtwoord in.
2. Start nu de module gebruikersbeheer via Vereniging → Onderhoud → gebruikersbeheer.



3. Selecteer de knop .
4. Op het volgende scherm voegt u de gebruiker toe:

Nieuwe Sportlink Club gebruiker

Nieuwe gebruiker

Gebruikersnaam

E-mailadres

Nieuw wachtwoord

Nieuw wachtwoord (nogmaals)

✓

5. Vul de gegevens op het scherm in en bevestig dit met de knop ✓
6. Dubbelklik in de rij van de gebruiker die is aangemaakt.
7. Nu verschijnt het onderstaande scherm:

Wijzig systeemgebruiker

Wijzig gebruiker

Gebruikersnaam

E-mailadres

Nieuw wachtwoord

Nieuw wachtwoord (nogmaals)

Administrator

Relatiebeheer

Ledenbeheer

Wedstrijdzaken

Commissiebeheer

Activiteitenbeheer

Contributiebeheer

Digitaal wedstrijdformulier

✓

8. Activeer in dit scherm het vinkje bij de regel "Digitaal wedstrijdformulier". Bevestig nu het toekennen van de rol met de knop ✓.

3. Bondsteams

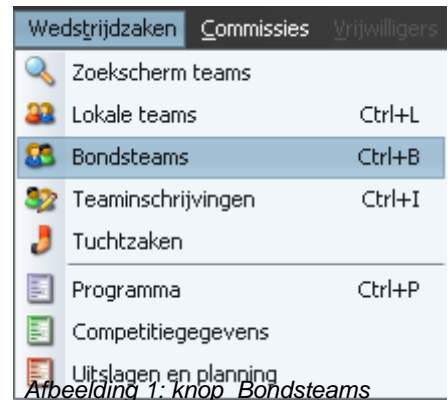
Het digitaal wedstrijdformulier bestaat zoals eerder aangegeven uit twee onderdelen:

- **Bondsteam:** Het bondsteam is de basis voor het DWF. Alle deelnemers die aanwezig zijn binnen het bondsteam komen standaard wekelijks terug op het DWF. Het onderhouden van het bondsteam vindt plaats in de module Wedstrijdzaken → Bondsteams.
- **Digitaal wedstrijdformulier:** het DWF toont alle reglementaire en gewenste wedstrijdgegevens. Deze blijven voor de verenigingen digitaal beschikbaar.

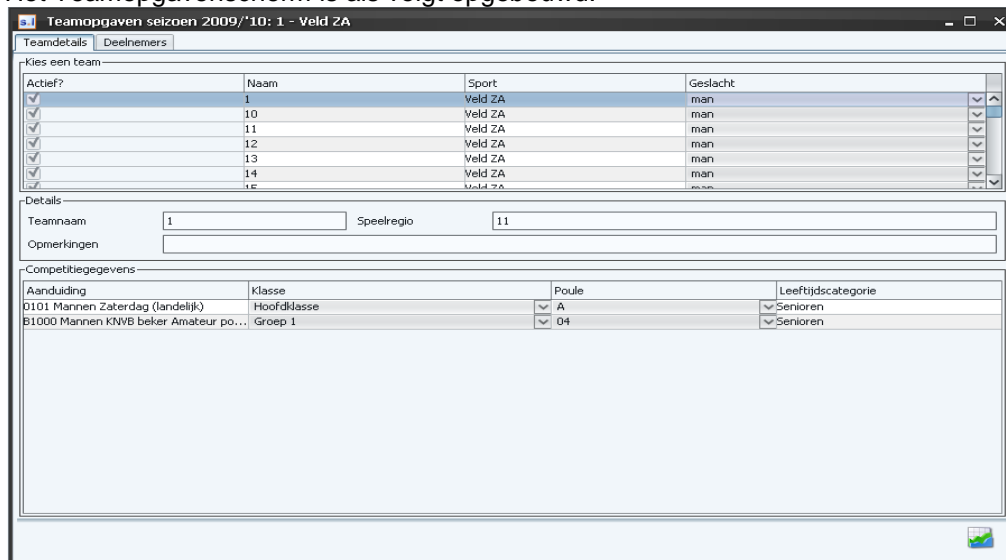
3.1.1 Starten module

Voor het beschikbaar stellen van deelnemers aan de wedstrijd is de module bondteam beschikbaar. Het opstarten van de module gaat als volgt:

1. Start de KNVB Club Applicatie
2. Voer de juiste gebruikersnaam met het correcte wachtwoord in.
3. **Let op!** De module “Bondsteams” is alleen beschikbaar voor gebruikers die in het systeem staan geregistreerd met de rol “Wedstrijdzaken” of met de rol “Beheerder teams”. Heeft u niet de juiste autorisatie → neem dan contact op met de beheerder van KNVB Club Applicatie binnen uw vereniging.
4. Start nu de module via Wedstrijdzaken → Bondsteams of selecteer de module via de toetscombinatie <CTRL>, .



5. Het Teamopgavenschermb is als volgt opgebouwd:



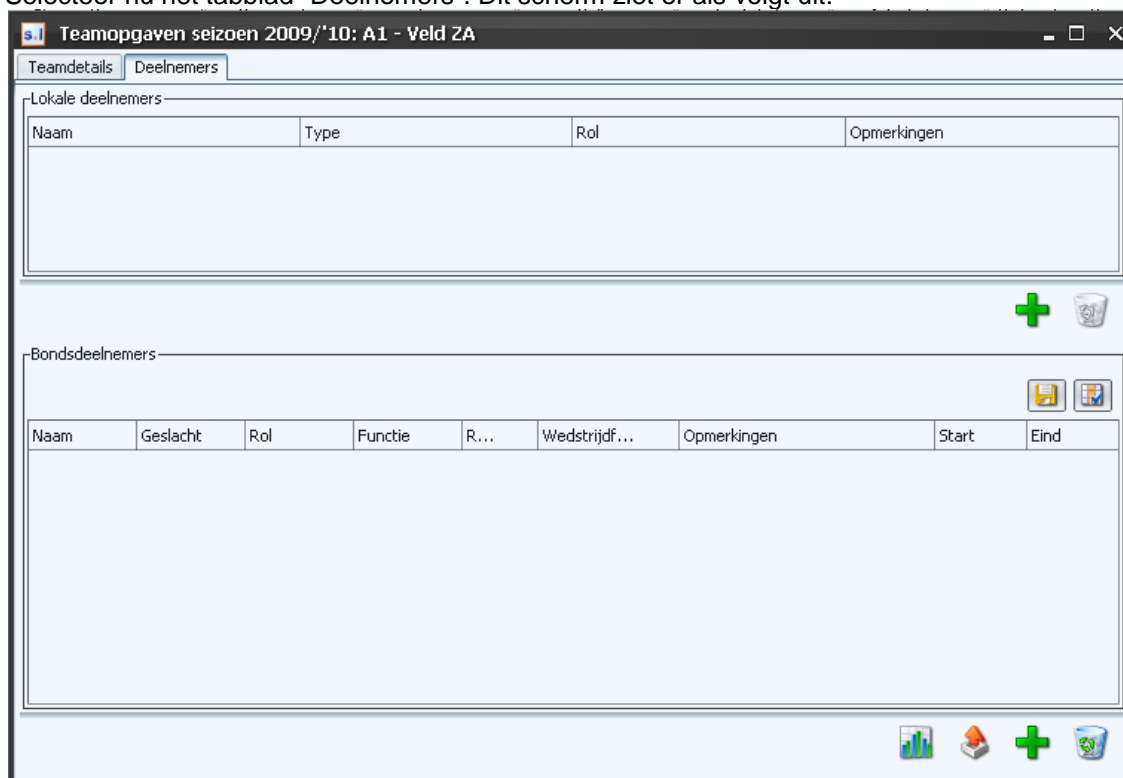
Afbeelding 2: scherm teamopgaven.

6. Selecteer nu in het tabblad “Teamdetails” het team door op een willekeurige plaats in de regel te dubbelklikken van het betreffende team. Dit is alleen vereist voor teams die uitkomen in klassen waar het invullen van het DWF verplicht is.
7. Controleer of u het juiste team heeft geactiveerd. Het team is zichtbaar in de zwarte balk:

Teamopgaven seizoen 2009/'10: A1 - Veld ZA



8. Selecteer nu het tabblad "Deelnemers". Dit scherm ziet er als volgt uit:



3.1.2 Opbouw scherm teamopgaven → tabblad "Deelnemers"

Na selectie van het juiste team is het tabblad "Bondsdeelnemers" beschikbaar. **Let op!** Het deelscherm "lokale deelnemers" is niet van toepassing. Het digitaal wedstrijdformulier maakt gebruik van kopje "Bondsdeelnemers". Het bondsdeelnemers tabblad is als volgt opgebouwd:

1. Overzicht bondsdeelnemers

-Bondsdeelnemers								
Naam	Geslacht	Rol	Functie	R...	Wedstrijdf...	Opmerkingen	Start	Eind

Het overzicht bestaat uit de volgende velden:

- Naam → naam deelnemer team
- Geslacht → geslacht deelnemer team
- Rol → rol die de deelnemer in het team vertolkt (teamspeler of technische staf)
- Functie → functie van de deelnemer in het team (verdediger / middenvelder / aanvaller / keeper of trainer)
- Rugnummer → rugnummer van de deelnemer
- Wedstrijdformulier → vinkje voor het wel / niet verschijnen van een deelnemer op het DWF
- Opmerkingen → naam speler / trainer
- Start → startdatum deelnemer in team
- Eind → einddatum deelnemer in team

2. Knoppen bondsdeelnemers



Spelersstatistieken: tonen statistieken bij een speler.



Exporteren lijst



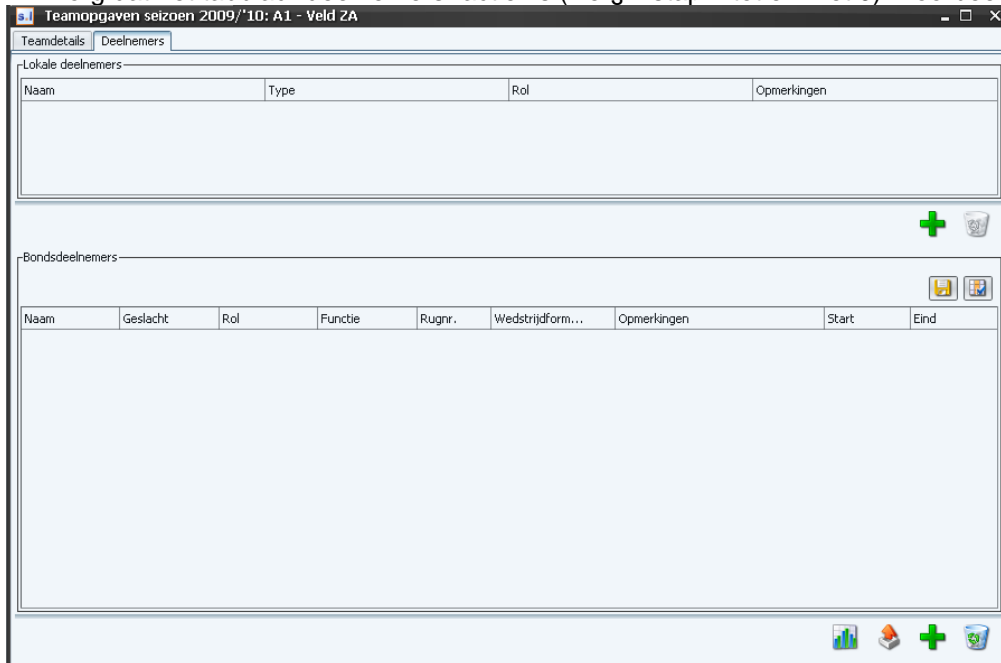
Toevoegen bondsdeelnemer




Verwijderen bondsdeelnemer (bij verwijderen bondsdeelnemers wordt de einddatum ingesteld).

3.1.3 Toevoegen nieuwe deelnemer aan team(speler / staf)

1. Zorg dat het tabblad "deelnemers" actief is (zie §□ stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:



2. Selecteer de knop  :

Nieuwe bondsdeelnemer

Soort

Type: Teamspeler

Functie: -

Zoek deelnemer

Achternaam:

Sport: Veld - Zaterdag

Cat.: A-Junioren (M)

Geslacht: man

Persoon: < zoek >


Details

Op wedstrijdformulier?

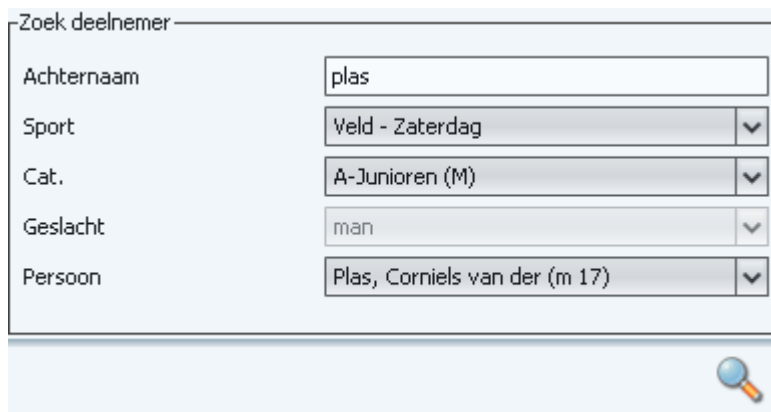
Rugnummer:

Opmerkingen:


3. Zoek nu de juiste speler. Het zoeken van een speler kan op basis van de achternaam.

Selecteer na het intoetsen van de naam de knop . De persoon is nu zichtbaar onder het kopje "Persoon".

In onderstaand scherm is gezocht op iedereen met de naam Plas. De gevonden persoon is Corniels van der Plas.

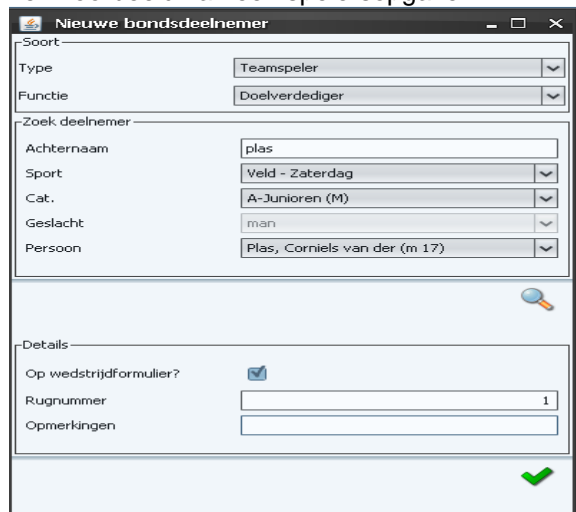


Achternaam	plas
Sport	Veld - Zaterdag
Cat.	A-Juniores (M)
Geslacht	man
Persoon	Plas, Corniels van der (m 17)


Selecteer de juiste persoon door na het indrukken van de knop  in de lijst de juiste persoon te selecteren.

4. Vul bij de persoon de juiste gegevens in:
 - a. Type → Teamspeler
 - b. Functie → Selecteer de functie van de deelnemer in het team. Dit is niet verplicht en kan dus ook leeg worden gelaten.
 - c. Op wedstrijdformulier → spelers of trainers die zijn aangevinkt zijn standaard zichtbaar op het DWF. Bij blessures kan het handig zijn het vinkje bij deze persoon uit te zetten.
 - d. Rugnummer → Vul hier het rugnummer in van de speler. Dit is niet verplicht.
 - e. Vul hier opmerkingen in bij de betreffende deelnemer. Dit is niet verplicht.


Een voorbeeld van een spelersopgave:



Soort	
Type	Teamspeler
Functie	Doelverdediger
Zoek deelnemer	
Achternaam	plas
Sport	Veld - Zaterdag
Cat.	A-Juniores (M)
Geslacht	man
Persoon	Plas, Corniels van der (m 17)
Details	
Op wedstrijdformulier?	<input checked="" type="checkbox"/>
Rugnummer	1
Opmerkingen	

5. Na het selecteren van de knop  is de speler gekoppeld aan het team.
6. Herhaal stappen 2 tot en met 4 voor alle spelers in een bondsteam.

3.1.4 Toevoegen trainer aan team

1. Zorg dat het tabblad "Deelnemers" actief is (zie §  stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

Teamopgaven seizoen 2009/'10: A1 - Veld ZA

Teamdetails Deelnemers

Lokale deelnemers

Naam	Type	Rol	Opmerkingen

Bondsdeelnemers

Naam	Geslacht	Rol	Functie	Rugnr.	Wedstrijdform...	Opmerkingen	Start	End

2. Selecteer de knop . Het scherm "Nieuwe bondsdeelnemer" verschijnt:

Nieuwe bondsdeelnemer

Soort

Type

Functie

Zoek deelnemer

Achternaam

Sport

Cat.

Geslacht


Persoon

Details


Op wedstrijdformulier?

Rugnummer


Opmerkingen




3. Zoek nu bij het veld Type: Technische staf. Het scherm bevat nu de specifieke velden voor de trainer:

4. Selecteer nu bij het veld "Functie": trainer/coach.
5. Zoek nu de trainer door de naam in te toetsen bij het veld "Achternaam". Selecteer na het intoetsen van de naam de knop . Het systeem zoekt naar personen met de opgegeven achternaam. In onderstaand scherm is gezocht op iedereen met de naam "bruinin".

De gevonden persoon is: Cees Bruinink.

Let op! Het systeem kan meerdere personen vinden. Selecteer de juiste trainer door op de knop  te drukken en nu in de lijst de juiste persoon te selecteren.


6. Vul bij de persoon de juiste gegevens in
 - a. Op wedstrijdformulier → Wanneer bij een persoon het vinkje actief is zal deze standaard worden geplaatst op het wedstrijdformulier geplaatst.
 - b. Vul hier opmerkingen in bij de betreffende deelnemer. (Is niet verplicht.)
7. Na het selecteren van de knop  is de trainer gekoppeld aan het team.

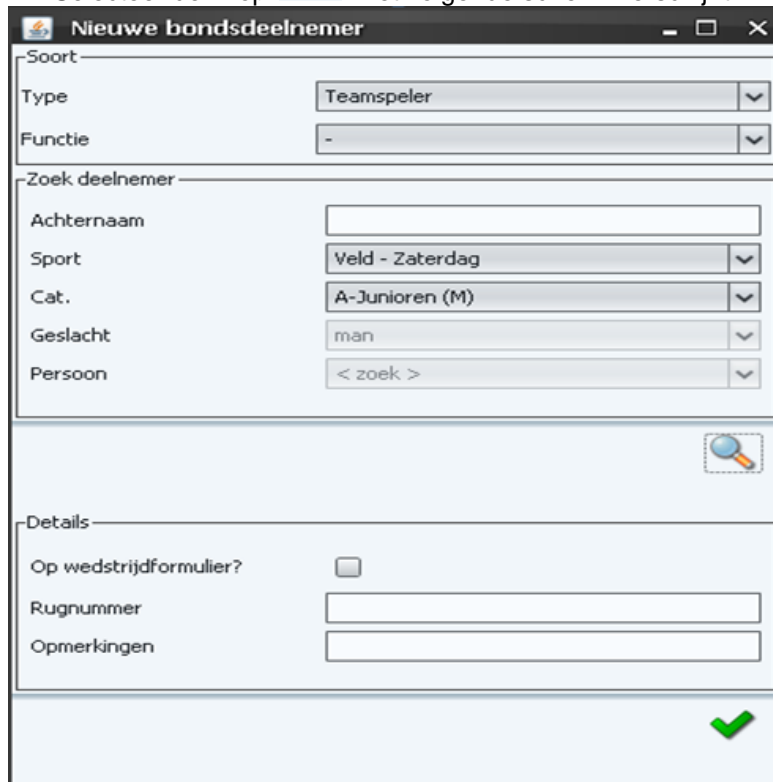
3.1.5 Toevoegen assistent-scheidsrechter (club) aan bondsteam

Het is mogelijk om een assistent-scheidsrechter te koppelen aan een team. Na het toevoegen van een assistent-scheidsrechter (club) wordt deze standaard zichtbaar op elk wedstrijdformulier dat na deze actie wordt ingevuld. Voer de volgende stappen uit:



1. Zorg dat het tabblad “Deelnemers” actief is (zie § 1 stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:



2. Selecteer de knop . Het volgende scherm verschijnt:



3. Zoek nu bij het veld "Type": Technische staf. Het scherm ziet er hierna als volgt uit:

4. Selecteer nu bij het veld "Functie": assistent-scheidsrechter (club).
5. Voer nu de achternaam in van de assistent-scheidsrechter door de naam in te toetsen bij het veld Achternaam. Selecteer na het intoetsen van de naam de knop . In het veld "Persoon" zijn nu de resultaten opgenomen.
6. Vul bij de persoon de juiste gegevens in
 - a. Op wedstrijdformulier → het plaatsen van een vinkje resulteert in het standaard plaatsen van de assistent-scheidsrechter op het wedstrijdformulier.
 - b. Vul hier opmerkingen in bij de betreffende deelnemer. Dit is niet verplicht.
7. Na het selecteren van de knop  is de assistent-scheidsrechter gekoppeld aan het team.

3.1.6 Verwijderen speler/ trainer / assistent-scheidsrechter(club) uit een bondsteam

1. Zorg dat het tabblad "deelnemers" actief is (zie §□ stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

Teamopgaven seizoen 2009/'10: 10 - Veld ZA

Teamdetails Deelnemers


Lokale deelnemers

Naam	Type	Rol	Opmerkingen

Bondsdeelnemers

Naam	Geslacht	Rol	Functie	Rugnr.	Wedstrijdform...	Opmerkingen	Start	Eind
Bruinink, Cees	man	Technisch...	Trainer/co...		<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kromhout, Chris	man	Teamspeler	Doelverde...	1	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gossen, Mischa	man	Teamspeler	Verdediger	2	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Best, Arend de	man	Teamspeler	Verdediger	3	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gugten, Martin...	man	Teamspeler	Verdediger	4	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Duijvenboden, ...	man	Teamspeler	Verdediger	5	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plug, A.J.	man	Teamspeler	-	6	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, P. de	man	Teamspeler	Aanvaller	7	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, Arie de	man	Teamspeler	Middenvel...	8	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Goede, Ronald deman	man	Teamspeler	Middenvel...	9	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plas, Ronald va...	man	Teamspeler	Aanvaller	10	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Zanten, Arnou...	man	Teamspeler	Middenvel...	11	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Rijn, W. van	man	Teamspeler	Aanvaller	12	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Haasnoot, R.	man	Teamspeler	-	13	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kraaijenoord, ...	man	Technisch...	Trainer		<input type="checkbox"/>		08-sep-2009	08-sep-2009
Gossen, Mischa	man	Teamspeler	-		<input type="checkbox"/>		16-sep-2009	16-sep-2009

2. Selecteer een speler in het tabblad "bondsdeelnemers".

3. Selecteer vervolgens de knop  . De speler krijgt direct een einddatum. De speler is nu niet meer standaard zichtbaar op het digitale wedstrijdformulier.

3.1.7 Aanpassen speler naar trainer in bondsteam

1. Zorg dat het tabblad "Deelnemers" actief is (zie §□ stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

Teamopgaven seizoen 2009/'10: 10 - Veld ZA

Teamdetails Deelnemers

Lokale deelnemers

Naam	Type	Rol	Opmerkingen

Bondsdeelnemers

Naam	Geslacht	Rol	Functie	Rugnr.	Wedstrijdform...	Opmerkingen	Start	Eind
Bruinink, Cees	man	Technisch...	Trainer/co...		<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kromhout, Chris	man	Teamspeler	Doelverde...	1	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gossen, Mischa	man	Teamspeler	Verdediger	2	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Best, Arend de	man	Teamspeler	Verdediger	3	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gugten, Martin...	man	Teamspeler	Verdediger	4	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Duijvenboden, ...	man	Teamspeler	Verdediger	5	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plug, A.J.	man	Teamspeler	-	6	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, P. de	man	Teamspeler	Aanvaller	7	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, Arie de	man	Teamspeler	Middenvel...	8	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Goede, Ronald deman	man	Teamspeler	Middenvel...	9	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plas, Ronald va...	man	Teamspeler	Aanvaller	10	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Zanten, Arnou...	man	Teamspeler	Middenvel...	11	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Rijn, W. van	man	Teamspeler	Aanvaller	12	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Haasnoot, R.	man	Teamspeler	-	13	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kraaijenoord, ...	man	Technisch...	Trainer		<input type="checkbox"/>		08-sep-2009	08-sep-2009
Gossen, Mischa	man	Teamspeler	-		<input type="checkbox"/>		16-sep-2009	16-sep-2009

2. Selecteer een deelnemer in het tabblad "bondsdeelnemers". Dubbelklik vervolgens op de deelnemer. Het volgende scherm verschijnt:

Wijzig bondsdeelnemer

Details

Rol: Teamspeler

Functie: Verdediger

Rugnummer: 3

Op wedstrijdformulier?

Opmerkingen

3. Maak eventuele wijzigingen in de verschillende velden. Selecteer nu de knop om eventuele mutaties te activeren.

3.1.8 Opvragen statistieken per speler

Statistieken zijn per speler op te vragen. Deze statistieken zijn opgebouwd op basis van wat is ingevoerd in het DWF. **Let op!** De statistieken zijn indicatief. Hieraan kunnen voorlopig geen conclusies worden verbonden. Om de statistieken van een speler op te vragen voer de volgende stappen uit:

1. Zorg dat het tabblad "deelnemers" actief is (zie §□ stap 1 tot en met 9). Voorbeeld tabblad:

Teamgegevens seizoen 2009/'10: 10 - Veld ZA

Teamdetails Deelnemers


-Lokale deelnemers-

Naam	Type	Rol	Opmerkingen

+

-Bondsdeelnemers-

Naam	Geslacht	Rol	Functie	Rugnr.	Wedstrijdform...	Opmerkingen	Start	Eind
Bruinink, Cees	man	Technisch...	Trainer/co...		<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kromhout, Chris	man	Teamspeler	Doelverde...	1	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gossen, Mischa	man	Teamspeler	Verdediger	2	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Best, Arend de	man	Teamspeler	Verdediger	3	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Gugten, Martin...	man	Teamspeler	Verdediger	4	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Duijvenboden, ...	man	Teamspeler	Verdediger	5	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plug, A.J.	man	Teamspeler	-	6	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, P. de	man	Teamspeler	Aanvaller	7	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Krijger, Arie de	man	Teamspeler	Middenvel...	8	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Goede, Ronald deman	man	Teamspeler	Middenvel...	9	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Plas, Ronald va...	man	Teamspeler	Aanvaller	10	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Zanten, Arnou...	man	Teamspeler	Middenvel...	11	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Rijn, W. van	man	Teamspeler	Aanvaller	12	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Haasnoot, R.	man	Teamspeler	-	13	<input checked="" type="checkbox"/>		16-sep-2009	
Kraaijenoord, ...	man	Technisch...	Trainer		<input type="checkbox"/>		08-sep-2009	08-sep-2009
Geenen, Mischa	man	Teamspeler	-		<input type="checkbox"/>		16-sep-2009	16-sep-2009

2. Selecteer een speler in het tabblad "Bondsdeelnemers". Selecteer vervolgens de knop . Het volgende scherm verschijnt:



Spelerstatistieken



Filter

Seizoen Speltype

Spelerstatistieken

Naam sp...	Wedstrij...	Doelpun...	Gele kaa...	Rode ka...	Totale s...	Assists	Geblesse...
J. Groen	0	0	1	1	0	0	0

4. Invullen en aanpassen DWF

De volgende partijen zijn verantwoordelijk voor het invullen van het DWF:

1. Het thuisteam
2. Het uitteam
3. De scheidsrechter

Het DWF heeft vele overeenkomsten met het papieren wedstrijdformulier. Alle reglementaire en gewenste wedstrijdgegevens zijn aanwezig op het DWF.

Het proces voor het digitale wedstrijdformulier ziet er als volgt uit:

- | | |
|----------------|--|
| Stap 1 | Opstarten applicatie → thuisspelende vereniging. |
| Stap 2 | Opgeven van spelers / technische staf voorafgaand aan de wedstrijd door zowel het THUISteam en UITteam . |
| Stap 3 | Invoeren wedstrijdverloop (tucht + uitslag) door de scheidsrechter. |
| Stap 4A | Akkoord geven wedstrijdformulier THUISteam . |
| Stap 4B | Akkoord geven wedstrijdformulier UITteam . |
| Stap 4C | Akkoord geven wedstrijdformulier door de scheidsrechter. |

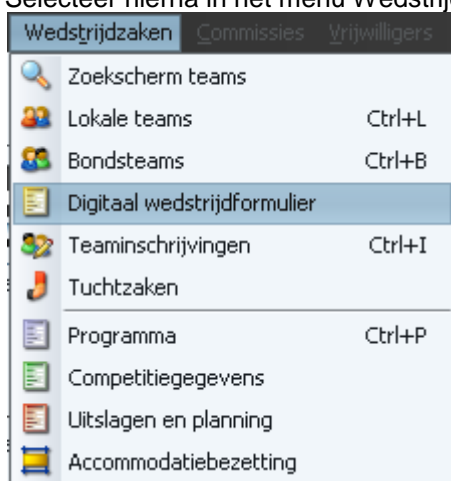
Deze stappen worden in de volgende paragrafen toegelicht.

4.1 Stap 1: Opstarten applicatie → thuisspelende vereniging

De wedstrijd is alleen zichtbaar bij de thuisspelende vereniging. Na het inloggen door de thuisclub zijn wedstrijden zichtbaar die plaatsvinden op de accommodatie van de betreffende club. De uitspelende club hoeft zelf niet in te loggen.

De module van het wedstrijdformulier is beschikbaar in de KNVB Club Applicatie. Voorwaarde is dat er een werkende Internetverbinding moet zijn. U start de module “Digitaal Wedstrijdformulier” door het uitvoeren van de volgende stappen:

1. Start KNVB Club Applicatie.
2. Login als gebruiker die beschikt over de rol “Wedstrijdzaken” of “Digitaal Wedstrijdformulier”.
3. Selecteer hierna in het menu Wedstrijdzaken de knop Digitaal Wedstrijdformulier.



4. Het “wedstrijden” scherm verschijnt:

Wedstrijdnummer	Datum	Tijd	Thuissteam	Uitteam	Speltype
27306-11-2010	27-11-2010	14:30	Katwijk 1	Capelle 1	Veld ZA
9652406-11-2010	27-11-2010	10:30	Katwijk 2	Ter Leede 2	Veld ZA
6036706-11-2010	27-11-2010	12:00	Katwijk 3	MVV 27.2	Veld ZA

Het scherm bevat de volgende onderdelen:

- **Tabblad "Voorbereiden"**: op dit tabblad verschijnen alle wedstrijden die binnen 1 en 6 dagen plaatsvinden.
- **Tabblad "In te vullen"**: dit tabblad bevat alle in te vullen wedstrijden. Invullen van het DWF kan pas plaatsvinden als de wedstrijddag is aangebroken.
- **Tabblad "Help"**: Op dit tabblad zijn links geplaatst met hierin korte instructiefilms. Alle handelingen uit de handleiding zijn ook beschikbaar als korte filmpjes. **Let op!** Voor het afspelen van de instructiefilmpjes heeft u een juiste versie van Flash nodig. Bezoek de pagina www.adobe.com/software/flash/about om te kijken of Flash is geïnstalleerd op uw computer.
- **Knoppen**




Opnieuw ophalen van wedstrijden.



Openen van het DWF

5. Selecteer de juiste wedstrijd in het tabblad "Voorbereiden" en dubbelklik op de betreffende

regel of selecteer de knop  wedstrijdformulier openen . Het DWF wordt nu getoond.

4.1.1 Opbouw scherm wedstrijddetails

Na het selecteren van de juiste wedstrijd (zie §4.1) is het wedstrijdscherm zichtbaar.

Het wedstrijdscherm is als volgt opgebouwd:

1. **Tabblad "Thuissteam"**: hier vult de thuisvereniging de spelersopgave in voor het **thuissteam**.
2. **Tabblad "Uitteam"**: hier vult de uitvereniging de spelersopgave in voor het **uitteam**.
3. **Tabblad "Officials"**: binnen dit tabblad zijn de wedstrijdofficials zichtbaar die bij een wedstrijd zijn aangesteld. Mocht een KNVB-official niet komen opdagen, vult u hier de vervangende scheidsrechter.
4. **Tabblad "Wedstrijdverloop"**: Het wedstrijdverloop bestaat uit tucht, wissels en het scoreverloop. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor de invoering van deze gebeurtenissen.
5. **Tabblad "Vastleggen"**: Op dit tabblad vult de scheidsrechter de uitslag of de reden voor het niet (in het geheel) spelen van een wedstrijd niet (in het geheel).

De tabbladen "wedstrijdverloop", "officials", "vastleggen" en het tabblad van de tegenstander zijn alleen zichtbaar vanaf de wedstrijddag.

4.2 Stap 2 Invullen wedstrijdformulier thuisteam/ Uitteam → voorafgaand aan de wedstrijd)

Het thuisteam is verantwoordelijk voor de spelersopgave op het formulier. De spelersopgave voor het thuisteam vindt plaats op het tabblad “Thuisteam”. De uit spelende vereniging voert de spelersopgave in via het tabblad “Uitteam”. De tabbladen “Uitteam” / “Thuisteam” zijn zichtbaar na selectie van de wedstrijd (zie §4.1). Deze paragraaf is opgesteld op basis van het thuisteam. Voor het uitteam zijn de handelingen exact hetzelfde.





Het tabblad “Thuisteam” / “uitteam” is als volgt opgebouwd:

De vereniging kan de volgende acties uitvoeren binnen dit tabblad:

1. Toevoegen deelnemers bij een wedstrijd.
2. Vastleggen basisspelers.
3. Vastleggen aanvoerder.
4. Vastleggen aanwezigheid spelerspassen(scheidsrechter).
6. Akkoord geven opstelling (aanvoerder akkoord).
7. Akkoord geven opstelling (scheidsrechter akkoord).
8. Afdrukken invulformulier

Boven de teamopgave is de zogenaamde “invulhulp” geplaatst. Boven de teamopgave is dit venster aanwezig. De volgende controles zijn zichtbaar binnen het scherm “invulhulp”:

1. Controle basisspelers. Normaliter bevat een team uiteraard zijn 11 basisspelers. Bij meer dan 11 en minder dan 7 basisspelers wordt dit met een melding aangegeven. De melding verdwijnt bij het invullen van minimaal 7 en maximaal 11 basisspelers. Zonder correctie is het niet mogelijk om het formulier te verzenden naar de KNVB.
2. Controle (wissel)spelers: het DWF mag maximaal 18 spelers bevatten. Bij meer dan 18 spelers op het wedstrijdformulier aanwezig zijn verschijnt in de invulhulp een foutmelding. Zonder correctie is het niet mogelijk om het formulier te verzenden naar de KNVB.
3. Controle spelerspassen: Alle spelers die deelnemen (daadwerkelijk spelen / invallen) moeten in het bezit zijn van een (vervangende) spelerspas. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor invullen van de spelerspas vinkjes. Voor alle basisspelers moet een spelerspas aanwezig.

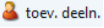
4. Aanvoerder akkoord: Voor de wedstrijd geeft de aanvoerder akkoord voor de spelersopgave.  betekent dat de aanvoerder akkoord is met de opstelling wordt getoond is akkoord gegeven door de aanvoerder van het thuis/uitteam. Wanneer  wordt getoond is dit akkoord nog niet gegeven door de aanvoerder van het thuis/uitteam.
5. Controle akkoord scheidsrechter: De scheidsrechter geeft voor de wedstrijd akkoord voor de spelersopgave.  betekent dat de scheidsrechter akkoord is gegaan met de spelersopgave voor het thuis/uitteam. Wanneer  wordt getoond is dit akkoord nog niet gegeven door de scheidsrechter voor het thuis/uitteam.
6. Rugnummers: Rugnummers zijn verplicht in bepaalde klassen. De aanvoerder kan geen akkoord ingeven zonder dat alle rugnummers zijn ingevuld voor tenminste de basisspelers.

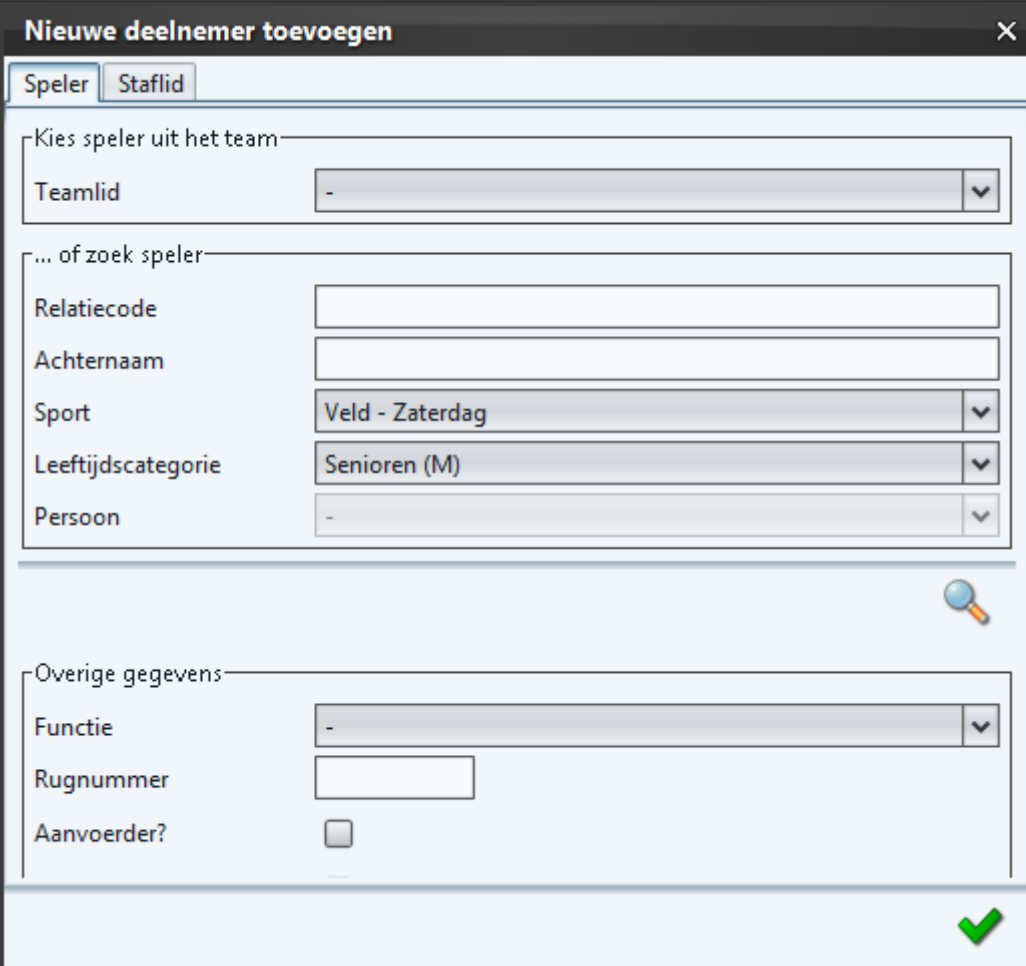
4.2.1 Vastleggen deelnemers


Standaard bevat het DWF alle deelnemers uit het bondsteam opgehaald. Deze lijst is niet altijd compleet. Spelers uit andere teams kunnen meespelen. Daarnaast kunnen spelers uit het team afwezig zijn.

4.2.1.1 Toevoegen speler uit ander team op wedstrijdformulier:

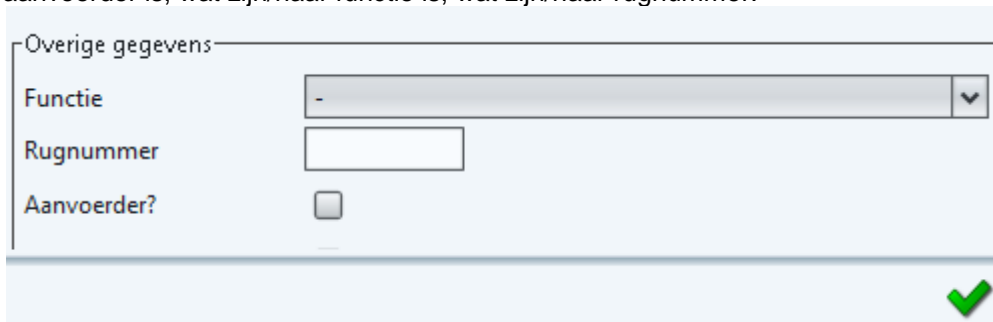
Voor het toevoegen van een speler uit een ander team voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer de knop . Het volgende scherm verschijnt:



2. Vul de relatiecode in of (een deel van) de achternaam. Selecteer nu de knop .
3. Onder de knop Persoon zijn nu de resultaten van de zoekactie zichtbaar. **Let op!** dit kunnen er meerdere zijn.


4. Voer na het selecteren van de juiste persoon in of de speler in de basis staat, of hij/zij aanvoerder is, wat zijn/haar functie is, wat zijn/haar rugnummer.

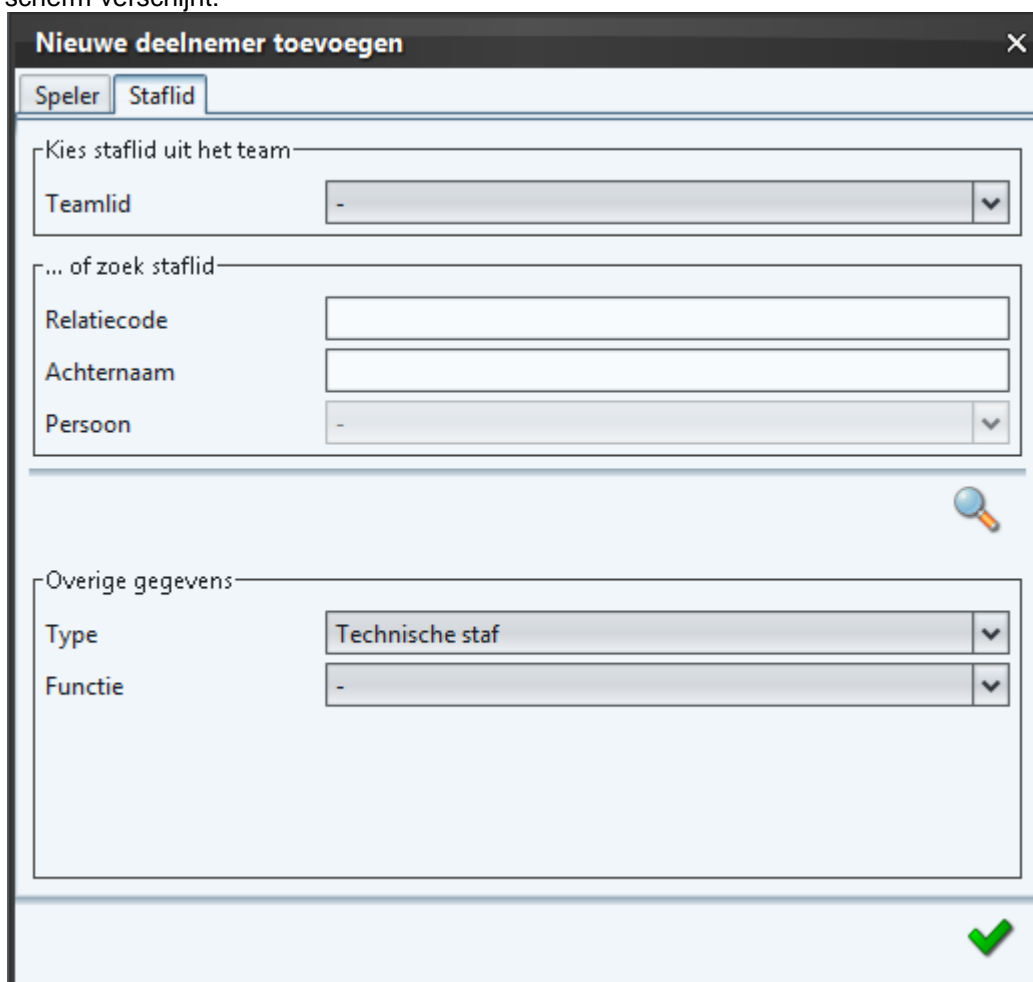




5. Sla de wijzigingen op met de knop . De deelnemer is nu toegevoegd aan de wedstrijd.

4.2.1.2 Toevoegen trainer op wedstrijdformulier:

Voer dan de volgende stappen uit voor het toevoegen van een trainer:


1. Selecteer de knop . Selecteer het tabblad Stafid en bij Type Technische Staf. Het volgende scherm verschijnt:



2. Vul de relatiecode in of (een deel van) de achternaam. Selecteer nu de knop .
3. Onder de knop Persoon zijn de resultaten van de zoekactie zichtbaar. **Let op!** dit kunnen er meerdere zijn.
4. Sla de wijzigingen op met de knop . De trainer is nu toegevoegd aan de wedstrijd.


4.2.1.3 Verwijderen speler van formulier:


Wanneer een speler op vakantie is, geblesseerd is, etc. verwijder deze dan van het formulier. Voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer in de lijst met namen de speler.
2. Selecteer de knop  **verw. deeln.**. De speler is nu verwijderd van het wedstrijdformulier. **Let op!** De speler is door deze actie alleen bij de geselecteerde wedstrijd verwijderd. De speler blijft deelnemer van het "Bondsteam". Bij de volgende wedstrijd verschijnt deze persoon weer gewoon op het tabblad Thuissteam / Uitteam.

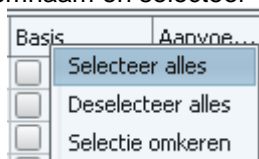
4.2.2 Vastleggen basisspelers

In de categorie A zijn basisspelers verplicht. Nadat de juiste spelers op het formulier staan, kunt u aangegeven of een speler in de basis start. Het basisteam bestaat uiteraard uit maximaal 11. Voer de volgende stappen uit voor de invoer van basisspelers:

1. Selecteer in de lijst met namen een speler.
2. Selecteer nu in de kolom Basis bij de juiste speler met het vinkje. 
3. Herhaal de stappen 1 en 2 voor alle basisspelers.



a. Sla de wijzigingen eventueel op via de knop  **(tussentijds) opsl.**

** Het is ook mogelijk om in één keer alle spelers te selecteren. Klik op de rechtermuis in de kolomnaam en selecteer vervolgens de optie "Selecteer Alles".




4.2.3 Vastleggen aanvoerder

Bij elke wedstrijd is het invoeren van een aanvoerder verplicht. Dit is altijd minimaal en maximaal één persoon. Voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer in de lijst met namen een speler.
2. Selecteer in de kolom Aanvoerder bij de juiste speler het vinkje 
3. Sla de wijzigingen op met de knop  **(tussentijds) opsl.**

4.2.4 Controleren spelersopgave

Spelersopgave controles vinden plaats op drie gebieden:

1. Teamcontrole: controle of het team voldoet aan de voorwaarden. Bijvoorbeeld is één aanvoerder geselecteerd en bestaat het team uit minimaal 7 en maximaal 11 basisspelers.
 2. Lidcontrole: controle of de speler de juiste leeftijd heeft, het juiste geslacht heeft en of de speler wel spelend lid is.
 3. Tuchtcontrole: Deze controle vindt nog NIET plaats. De vereniging is zelf verplicht om bij te houden wie er geschorst/uitgesloten is.
- 1) Selecteer de knop  **controleer** om de teamcontrole / lidcontrole te starten.

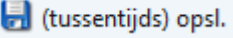
4.2.5 Vastleggen akkoord aanvoerder

Nadat de teamopgave correct is, moet de aanvoerder (of: leider) een akkoord geven. Dit kan alleen wanneer een aanvoerder is geselecteerd.

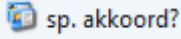
1. Accordeer de wedstrijd door de knop  **aanv. akkoord?** te selecteren.

4.2.6 Vastleggen aanwezigheid spelersspas (door scheidsrechter)

Alle spelers die bij een wedstrijd betrokken zijn moeten in het bezit zijn van een spelersspas. Om aan te geven welke spelers in het bezit zijn van een spelersspas, voer de volgende stappen uit:

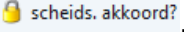
1. Selecteer in de lijst met namen een speler*.
2. Selecteer nu in de kolom Spelerspas in de keuzelijst Ja of Nee.
3. Herhaal de stappen 1 en 2 voor alle spelers met een spelersspas.
4. Sla de wijzigingen op met de knop .

* Het is ook mogelijk om in één keer voor alle basisspelers de spelersspas te selecteren.

Selecteer hiervoor de knop . Voorwaarde is wel dat de aanvoerder van de het betreffende team akkoord is gegaan met de spelersopgaaf.

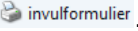
4.2.7 Vastleggen akkoord scheidsrechter

Nadat de teamopgave is geaccordeerd door de aanvoerder/leider, moet de scheidsrechter voor het thuisteam en uitteam akkoord geven. Dit vindt plaats voor de wedstrijd. Alle wijzigingen ingevoerd na het akkoord van de scheidsrechter zijn zichtbaar op het tabblad "Officials".

1. Accordeer de wedstrijd met de knop .

4.2.8 Afdrukken invulformulier

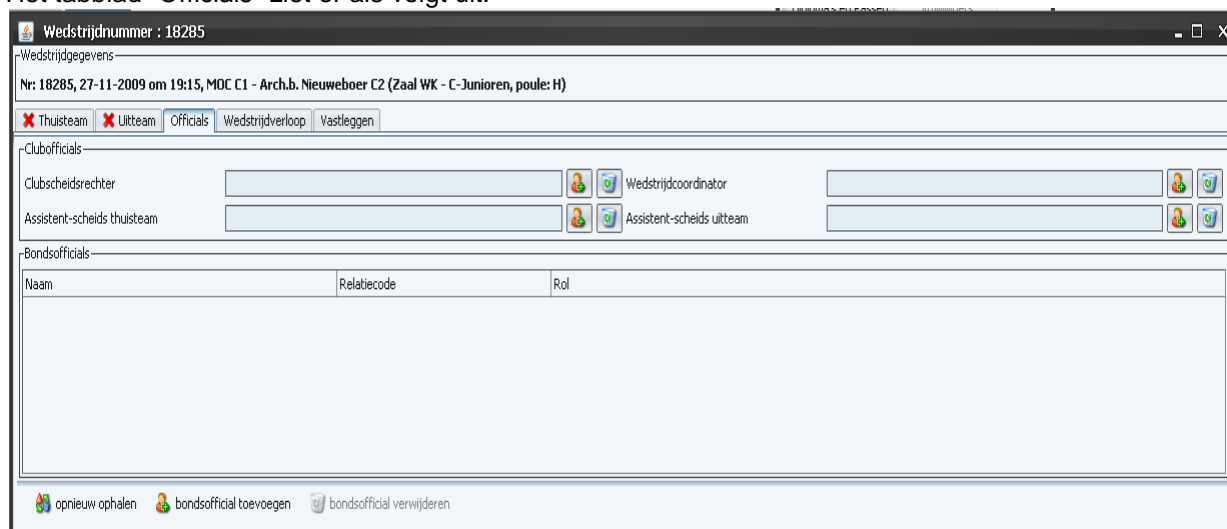
Het invulformulier is beschikbaar en te printen voorafgaand aan de wedstrijd. Dit formulier is als pdf formulier beschikbaar. Dit document kunt u vervolgens afdrukken. Het invulformulier bevat de gegevens van de tabbladen "Thuisteam" en "Uitteam".

1. Toon het invulformulier met de knop . Let op de knop invulformulier is alleen zichtbaar op het tabblad "In te vullen" op de wedstrijddag.

4.3 Aanpassen wedstrijdofficials

Bij elke wedstrijd moeten op het wedstrijdformulier minimaal vier officials ingevuld zijn. In de categorie A stelt de KNVB de scheidsrechters aan. De thuis spelende vereniging is verantwoordelijk voor het ingeven van de assistent-scheidsrechters, wedstrijdcoördinator en de assistent-scheidsrechter thuis. Het uitteam geeft de "Assistent-scheidsrechter uitteam" op. De acties zijn toegelicht in onderstaande paragrafen.

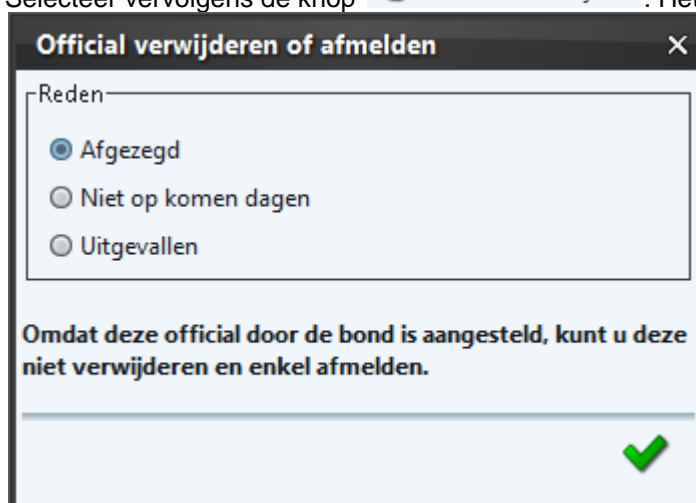
Het tabblad "Officials" ziet er als volgt uit:



4.3.1 Aanpassen bondscheidsrechter

Het kan gebeuren dat een scheidsrechter op het laatste moment niet bij de wedstrijd aanwezig kan zijn. Het opgeven van de vervangende scheidsrechter gaat als volgt:



1. Selecteer tabblad "Officials"
2. Selecteer op het tabblad "Bondsofficials" in de lijst met officials de scheidsrechter die niet is komen opdagen / heeft afgezegd.
3. Selecteer vervolgens de knop . Het volgende scherm verschijnt:



4. Geef nu aan waarom de scheidsrechter de wedstrijd niet leidt en selecteer de  knop.
5. De official is nu verwijderd.
 - a. Wanneer u een fout heeft gemaakt bij het verwijderen kunt u opnieuw de originele official ophalen. Selecteer de knop .
6. Selecteer de knop . Het volgende scherm verschijnt:

7. Selecteer bij Soort Official vervolgens de keuze Scheidsrechter.
8. Maak nu een keuze om te zoeken op relatie of op achternaam.
 - a. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.
 - b. Vul anders de achternaam in van de nieuwe scheidsrechter.


Let op! Het systeem kijkt nu alleen naar bondsofficials en niet naar clubofficials. Voor het toekennen van een clubscheidsrechter §4.3.2.


9. Selecteer na het invullen van bovenstaande gegevens de knop . Wanneer de scheidsrechter is gevonden, zijn de details zichtbaar in het deelscherm Details.
10. Sla de wijzigingen op met de knop .

4.3.2 Aanpassen bondsassistentscheidsrechter

Het kan gebeuren dat een assistent-scheidsrechter op het laatste moment niet bij de wedstrijd aanwezig kan zijn. Koppel in dit geval de vervangende assistent-scheidsrechter aan de wedstrijd. Voer hiervoor de volgende stappen uit:



1. Selecteer tabblad "Officials"
2. Selecteer op het tabblad "Bondsofficials" in de lijst met officials de assistent-scheidsrechter die niet is komen opdagen.
3. Selecteer vervolgens de knop . Het volgende scherm verschijnt:

4. Geef nu aan waarom de assistent-scheidsrechter de wedstrijd niet vlagt en selecteer vervolgens de  knop.
5. De official is nu verwijderd.

- a. Wanneer u een fout heeft gemaakt bij het verwijderen kunt u opnieuw de originele official ophalen. Selecteer de knop  .selecteer de knop  . Het volgende scherm verschijnt:

6. Selecteer bij Soort Official vervolgens de keuze Assistent-scheidsrechter.
7. Zoek hierna de official op basis van de relatiecode of de achternaam.
 - a. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.
 - b. Vul anders de achternaam in van de nieuwe assistent-scheidsrechter.

Let op! Het systeem kijkt nu alleen naar bondsofficials en niet naar clubofficials. Voor het toekennen van een assistent-scheidsrechter zie §4.3.2.

8. Selecteer na het invullen van bovenstaande gegevens de knop  . In het deelscherm Details zijn nu de details van de official zichtbaar.
9. Sla de wijzigingen op met de knop  .


4.3.3 Opgeven Clubscheidsrechter

Voer bij wedstrijden waarbij een clubscheidsrechter aanwezig deze als volgt in:

1. Selecteer tabblad "Officials"
2. Selecteer de knop  bij de sectie Clubofficials.


3. Het volgende scherm verschijnt:

4. Zoek de clubscheidsrechter vervolgens op basis van de relatiecode of achternaam.
 - a. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.

- b. Vul anders de achternaam in van de clubscheidsrechter
5. Na het invullen van bovenstaande gegevens, druk op de tabtoets. Details van de gevonden scheidsrechter zijn nu zichtbaar in het deelscherm Details.
6. Sla de wijzigingen op met de knop .

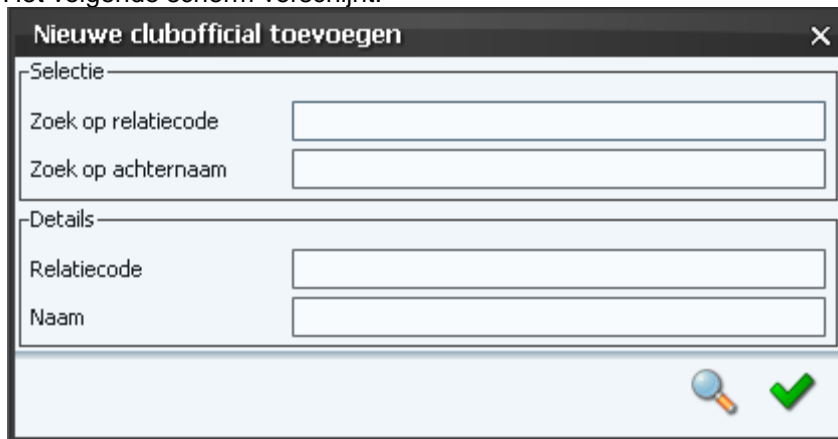
4.3.4 Opgeven assistent-scheidsrechter (uit / thuis)


Na het opgeven van een assistent-scheidsrechter in het bondsteam verschijnt deze automatisch binnen het tabblad "Officials". Is dit niet het geval of is een andere assistent-scheidsrechter aanwezig voer dan de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Officials"
2. Selecteer de knop  bij assistent-scheidsrechter thuisteam.

Assistent-scheidsrechter thuisteam   Assistent-scheidsrechter uitteam  


3. Het volgende scherm verschijnt:




4. Zoek vervolgens met behulp van de relatiecode of achternaam.
 - c. Wanneer de relatiecode bekend is: vul deze in.
 - d. Vul anders de achternaam in van de assistent-scheidsrechter. Let op vul alleen de gehele achternaam in en niet delen van de achternaam
5. Na het invullen van bovenstaande gegevens druk op de tabtoets. Details van de gevonden assistent-scheidsrechter zijn zichtbaar in het deelscherm Details.
6. Sla de wijzigingen op met de knop .



4.3.5 Opgeven Wedstrijdcoördinator

De thuishspelende vereniging is verantwoordelijk voor het toevoegen van de wedstrijdcoördinator. De wedstrijdcoördinator moet lid zijn van de thuishspelende vereniging. Voer hiervoor de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Officials"
2. Selecteer bij wedstrijdcoördinator de knop 

Wedstrijdcoördinator  

3. Het volgende scherm verschijnt:

4. Zoek vervolgens met behulp van de relatiecode of op achternaam.
 - c. Wanneer de relatiecode bekend is vul deze in.
 - d. Vul anders de achternaam in van de wedstrijdcoördinator.
5. Na het invullen van bovenstaande gegevens druk op de knop . Details van de wedstrijdcoördinator zijn zichtbaar in het deelscherm Details.
6. Sla de wijzigingen op met de knop .

4.4 Stap 3 → Invoeren wedstrijdverloop (scheidsrechter)

Het verloop van de wedstrijd is pas beschikbaar wanneer de volgende zaken correct zijn ingevoerd:

- De **aanvoerder** is akkoord met de opstelling voor het **THUIS** team voorafgaand aan de wedstrijd (zie §4.2.5).
- De **scheidsrechter** is akkoord met de opstelling voor het **THUIS** team voorafgaand aan de wedstrijd (zie §4.2.7).
- De **aanvoerder** is akkoord met de opstelling voor het **UIT** team voorafgaand aan de wedstrijd (zie §4.2.5).
- De **scheidsrechter** is akkoord met de opstelling voor het **UIT** team voorafgaand aan de wedstrijd (zie §4.2.7).
- Op het tabblad officials is één (actieve) scheidsrechter ingevoerd.
 - actief wil zeggen ongelijk aan “niet opkomen dagen” / “uitgevallen” of “afgemeld”.
- Op het tabblad officials is één wedstrijdcoördinator ingevuld. (zie §4.3.5).
- Op het tabblad officials zijn twee (actieve) assistent-scheidsrechters ingevoerd. (zie §4.3.4).
 - Hierbij zijn de volgende combinaties mogelijk
 - ⇒ 2 assistent-scheidsrechters (**club**)
 - ⇒ 1 assistent-scheidsrechter (**club**) + 1 assistent-scheidsrechter (**bond**)
 - ⇒ 2 assistent-scheidsrechters (**bond**)
 - actief wil zeggen dat de status van de scheidsrechter ongelijk is aan “niet opkomen dagen” / “uitgevallen” of “afgemeld”.


Wanneer de juiste acties niet zijn uitgevoerd verschijnt het volgende scherm:

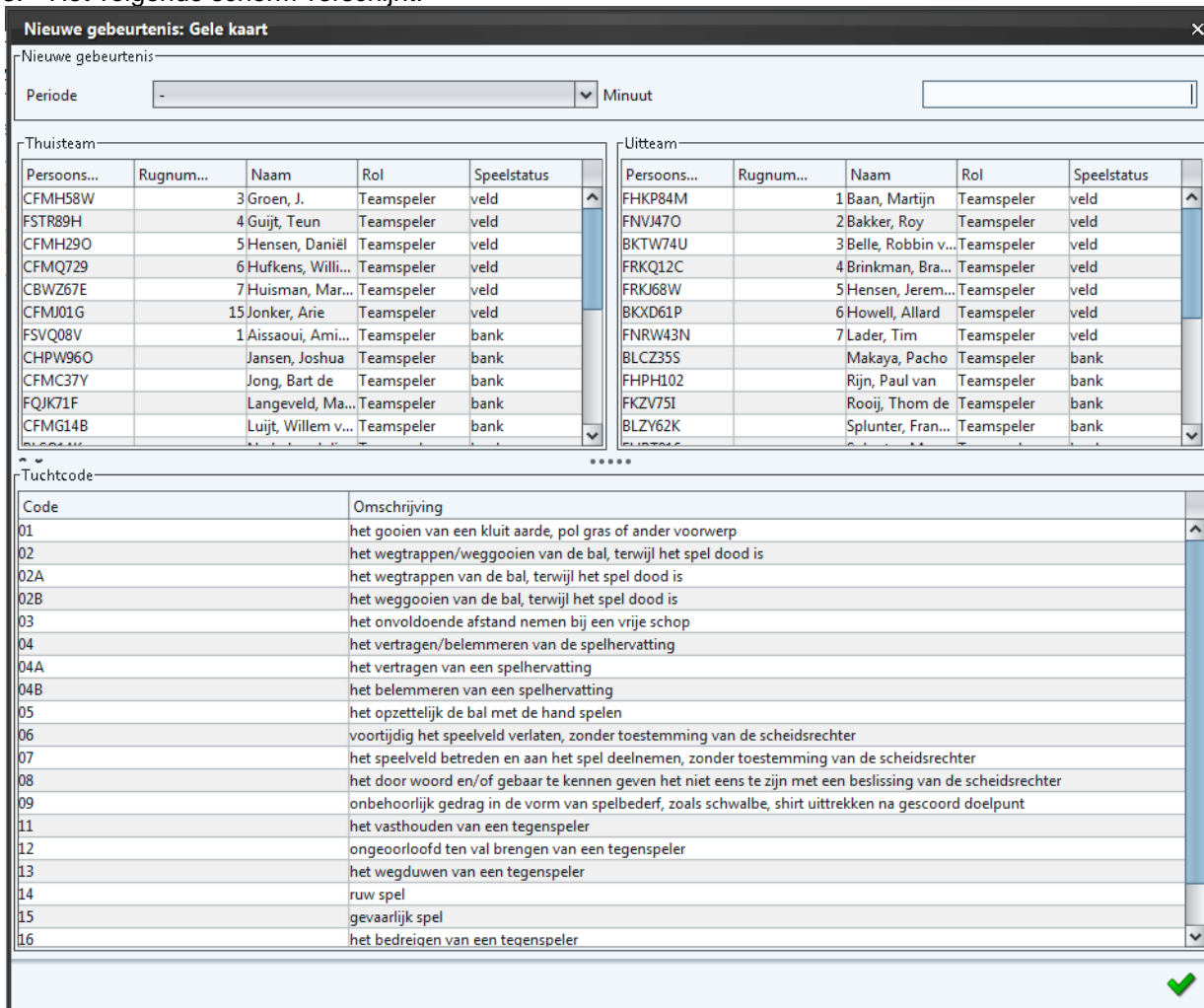
Op de schermen "wedstrijdverloop/vastleggen" kunnen pas mutaties worden aangebracht, als de volgende correcties zijn doorgevoerd:

- ✘ aanvoerder thuisvereniging akkoord is gegaan
- ✘ scheidsrechter bij de thuisvereniging akkoord is gegaan
- ✘ aanvoerder uitvereniging akkoord is gegaan
- ✘ scheidsrechter bij de uitvereniging akkoord is gegaan
- ✘ wedstrijdcoördinator is ingevuld
- ✘ één c.q. twee assistent-scheidsrechter(s) uit-/thuis team/bond is/zijn ingevuld

De scheidsrechters is verantwoordelijk voor het opgeven van informatie met betrekking tot het wedstrijdverloop. Dit houdt in het invoeren van gele kaarten, rode kaarten, doelpunten en wissels vallen hieronder.

4.4.1 Invoeren gele kaart

1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop".
2. Selecteer de knop  gele kaart toevoegen.
3. Het volgende scherm verschijnt:




Nieuwe gebeurtenis: Gele kaart

Nieuwe gebeurtenis:


Periode: Minuut:

Thuissteam					Uitsteam				
Persoons...	Rugnum...	Naam	Rol	Speelstatus	Persoons...	Rugnum...	Naam	Rol	Speelstatus
CFMH58W	3	Groen, J.	Teamspeler	veld	FHKP84M	1	Baan, Martijn	Teamspeler	veld
FSTR89H	4	Guijt, Teun	Teamspeler	veld	FNJV47O	2	Bakker, Roy	Teamspeler	veld
CFMH29O	5	Hensen, Daniël	Teamspeler	veld	BKTW74U	3	Belle, Robbin v...	Teamspeler	veld
CFMQ729	6	Hufkens, Willi...	Teamspeler	veld	FRKQ12C	4	Brinkman, Bra...	Teamspeler	veld
CBWZ67E	7	Huisman, Mar...	Teamspeler	veld	FRKJ68W	5	Hensen, Jerem...	Teamspeler	veld
CFMJ01G	15	Jonker, Arie	Teamspeler	veld	BKXD61P	6	Howell, Allard	Teamspeler	veld
FSVQ08V	1	Aissaoui, Ami...	Teamspeler	bank	FNRW43N	7	Lader, Tim	Teamspeler	veld
CHPW96O		Jansen, Joshua	Teamspeler	bank	BLCZ35S		Makaya, Pacho	Teamspeler	bank
CFMC37Y		Jong, Bart de	Teamspeler	bank	FHPH102		Rijn, Paul van	Teamspeler	bank
FQJK71F		Langeveld, Ma...	Teamspeler	bank	FKZV75I		Rooij, Thom de	Teamspeler	bank
CFMG14B		Luijt, Willem v...	Teamspeler	bank	BLZY62K		Splunter, Fran...	Teamspeler	bank

Code	Omschrijving
01	het gooien van een kluit aarde, pol gras of ander voorwerp
02	het wegtrappen/weggooien van de bal, terwijl het spel dood is
02A	het wegtrappen van de bal, terwijl het spel dood is
02B	het weggooien van de bal, terwijl het spel dood is
03	het onvoldoende afstand nemen bij een vrije schop
04	het vertragen/belemmeren van de spelhervatting
04A	het vertragen van een spelhervatting
04B	het belemmeren van een spelhervatting
05	het opzettelijk de bal met de hand spelen
06	voortijdig het speelveld verlaten, zonder toestemming van de scheidsrechter
07	het speelveld betreden en aan het spel deelnemen, zonder toestemming van de scheidsrechter
08	het door woord en/of gebaar te kennen geven het niet eens te zijn met een beslissing van de scheidsrechter
09	onbehoorlijk gedrag in de vorm van spelbederf, zoals schwalbe, shirt uittrekken na gescoord doelpunt
11	het vasthouden van een tegenspeler
12	ongoorloofd ten val brengen van een tegenspeler
13	het wegduwen van een tegenspeler
14	ruw spel
15	gevaarlijk spel
16	het bedreigen van een tegenspeler

4. Selecteer nu in de kolom Periode de periode waarin de gele kaart is gegeven.
 - a. Let op de periode is verplicht bij het opgeven van een kaart / wissel!
 - b. Bij een speler die uit het veld is gezonden na 2x een gele kaart moet 2 x een gele kaart worden ingevoerd met een code voor de gele kaart. Dus niet 1x geel en 1x rood invoeren.
 - c. Minuut opgeven is niet verplicht. Bij het invoeren van de minuten gaarne de volgende regels hanteren:
 - 1^e helft → minuut 1 t/m 45
 - Blessure tijd 1^e helft → altijd minuut 45
 - 2^e helft → minuut 46 t/m 90
 - Blessure tijd 2^e helft → altijd minuut 90
5. Selecteer nu in het tabblad "Thuissteam" de speler die de gele kaart heeft gekregen.
6. Selecteer vervolgens de Tuchtcode.
7. Sla de wijzigingen op met de knop .
8. Herhaal de stappen 3 tot en met 7 bij meerdere gele kaarten.

4.4.2 Invoeren rode kaart

1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop".
2. Selecteer de knop  rode kaart toevoegen.
3. Het volgende scherm verschijnt:

Nieuwe gebeurtenis: Rode kaart


Nieuwe gebeurtenis:


Periode: Minuut:

Thuissteam					Uitteam				
Persoons...	Rugnum...	Naam	Rol	Speelstatus	Persoons...	Rugnum...	Naam	Rol	Speelstatus
CFMH58W	3	Groen, J.	Teamspeler	veld	FHKP84M	1	Baan, Martijn	Teamspeler	veld
FSTR89H	4	Guijt, Teun	Teamspeler	veld	FNVJ47O	2	Bakker, Roy	Teamspeler	veld
CFMH29O	5	Hensen, Daniël	Teamspeler	veld	BKTW74U	3	Belle, Robbin v...	Teamspeler	veld
CFMQ729	6	Hufkens, Willi...	Teamspeler	veld	FRKQ12C	4	Brinkman, Bra...	Teamspeler	veld
CBWZ67E	7	Huisman, Mar...	Teamspeler	veld	FRKJ68W	5	Hensen, Jerem...	Teamspeler	veld
CFMJ01G	15	Jonker, Arie	Teamspeler	veld	BKXD61P	6	Howell, Allard	Teamspeler	veld
FSVQ08V	1	Aissaoui, Ami...	Teamspeler	bank	FNRW43N	7	Lader, Tim	Teamspeler	veld
CHPW96O		Jansen, Joshua	Teamspeler	bank	BLCZ35S		Makaya, Pacho	Teamspeler	bank
CFMC37Y		Jong, Bart de	Teamspeler	bank	FHPH102		Rijn, Paul van	Teamspeler	bank
FQJK71F		Langeveld, Ma...	Teamspeler	bank	FKZV75I		Rooij, Thom de	Teamspeler	bank
CFMG14B		Luijt, Willem v...	Teamspeler	bank	BLZY62K		Splunter, Fran...	Teamspeler	bank

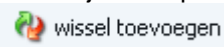
Tuchtcode

Code	Omschrijving
21A	het bedreigen van een tegenspeler (rood)
21B	het bedreigen van de scheidsrechter
21C	het bedreigen van een assistent-scheidsrechter
22A	het gebruiken van grove of beledigende taal en/of beledigend gebaar tegenover een tegenspeler
22B	het gebruiken van grove of beledigende taal en/of beledigend gebaar tegenover de scheidsrechter
22C	het gebruiken van grove of beledigende taal en/of beledigend gebaar tegenover een assistent-scheidsrechter
23A	handtastelijk optreden ten opzichte van een tegenspeler, waaronder begrepen duw- en/of trekwerk
23B	het protesteren, gepaard gaande met handtastelijk optreden, waaronder begrepen het trekken aan lichaam of kleding, of he...
23C	het protesteren, gepaard gaande met handtastelijk optreden, waaronder begrepen het trekken aan lichaam of kleding, of he...
24A	het trappen van een tegenspeler
24B	het trappen van de scheidsrechter
24C	het trappen van een assistent-scheidsrechter
25A	het slaan van een tegenspeler
25B	het slaan van de scheidsrechter
25C	het slaan van een assistent-scheidsrechter
26A	het spuwen van een tegenspeler
26B	het spuwen ten opzichte van de scheidsrechter
26C	het spuwen ten opzichte van een assistent-scheidsrechter
27A	het trappen naar een tegenspeler



4. Selecteer nu in de kolom Periode de periode waarin de gele kaart is gegeven.
 - a. Let op de periode is verplicht bij het opgeven van een kaart / wissel!
 - b. Minuut opgeven is niet verplicht. Bij het invoeren van de minuten gaarne de volgende regels hanteren:
 - 1^o helft → minuut 1 t/m 45
 - Blessure tijd 1^o helft → altijd minuut 45
 - 2^o helft → minuut 46 t/m 90
 - Blessure tijd 2^o helft → altijd minuut 90
5. Selecteer nu in het tabblad "Thuissteam" de speler die de rode kaart heeft gekregen.
6. Selecteer vervolgens de Tuchtcode.
7. Sla de wijzigingen op met de knop .
8. Herhaal de stappen 3 tot en met 7 wanneer er meerdere spelers bij meerdere rode kaarten.

4.4.3 Invoeren wissel (alleen categorie A)

1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop".
2. Selecteer de knop .
3. Het volgende scherm verschijnt:


Nieuwe gebeurtenis: Wissel speler

Nieuwe gebeurtenis

Periode: Minuut:

Thuis team					Uit team				
Persoons...	Rugnum...	Naam	Rol	Speelstatus	Persoons...	Rugnum...	Naam	Rol	Speelstatus
CFMH58W	3	Groen, J.	Teamspeler	veld	FHKP84M	1	Baan, Martijn	Teamspeler	veld
FSTR89H	4	Guijt, Teun	Teamspeler	veld	FNWJ47O	2	Bakker, Roy	Teamspeler	veld
CFMH29O	5	Hensen, Daniel	Teamspeler	veld	BKTW74U	3	Belle, Robbin v...	Teamspeler	veld
CFMQ729	6	Hufkens, Willi...	Teamspeler	veld	FRKQ12C	4	Brinkman, Bra...	Teamspeler	veld
CBWZ67E	7	Huisman, Mar...	Teamspeler	veld	FRKJ68W	5	Hensen, Jerem...	Teamspeler	veld
CFMJ01G	15	Jonker, Arie	Teamspeler	veld	BKXD61P	6	Howell, Allard	Teamspeler	veld
FSVQ08V	1	Aissaoui, Ami...	Teamspeler	bank	FNRW43N	7	Lader, Tim	Teamspeler	veld
CHPW96O		Jansen, Joshua	Teamspeler	bank	BLCZ35S		Makaya, Pacho	Teamspeler	bank
CFMC37Y		Jong, Bart de	Teamspeler	bank	FHPH102		Rijn, Paul van	Teamspeler	bank
FQJK71F		Langeveld, Ma...	Teamspeler	bank	FKZV75I		Rooij, Thom de	Teamspeler	bank
CFMG14B		Luijt, Willem v...	Teamspeler	bank	BLZY62K		Splunter, Fran...	Teamspeler	bank


Gewisseld voor:



4. Selecteer eerst de Periode waarin de wissel heeft plaatsgevonden.
 - Minuut opgeven is niet verplicht. Bij het invoeren van de minuten gaarne de volgende regels hanteren:
 - 1^e helft → minuut 1 t/m 45
 - Blessure tijd 1^e helft → altijd minuut 45
 - 2^e helft → minuut 46 t/m 90
 - Blessure tijd 2^e helft → altijd minuut 90
5. Selecteer nu in de kolom Thuis team of Uit team de speler die is gewisseld.
6. In het onderdeel "Gewisseld voor" verschijnt nu een selectievakje:


Wisselspeler:

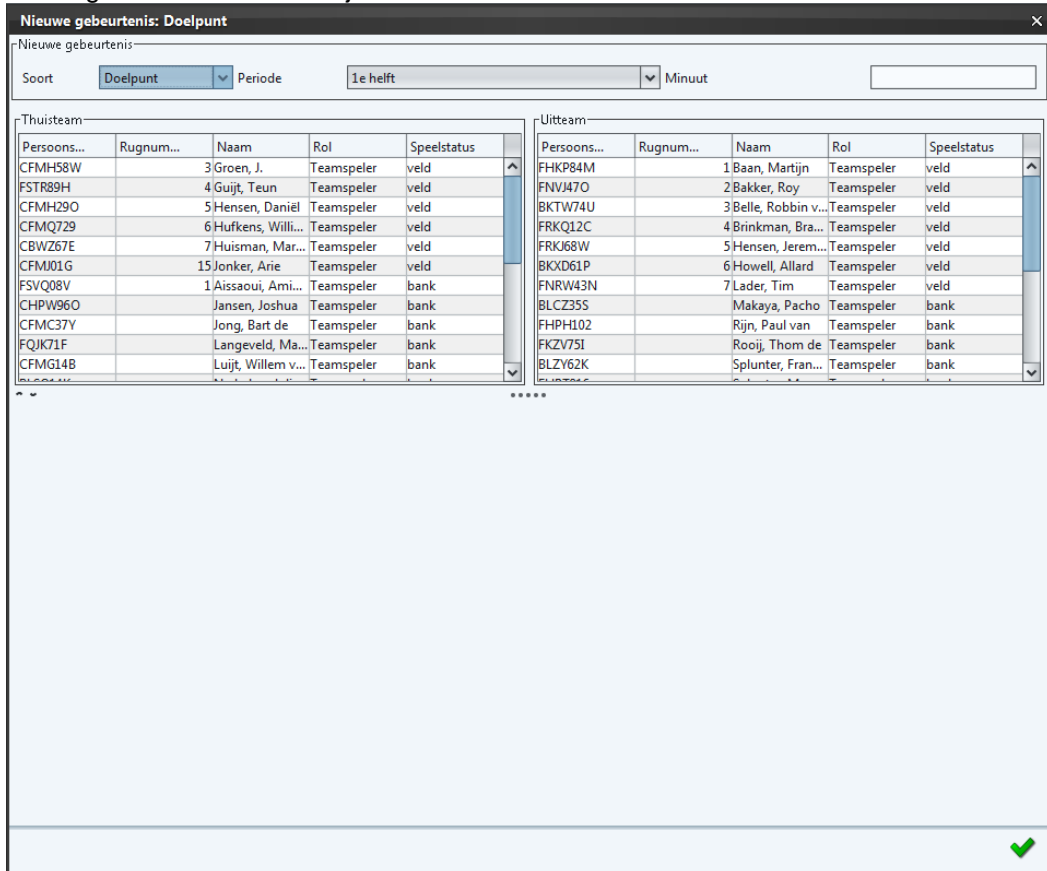
Let op!


- Wanneer er geen wissels beschikbaar zijn, betekent dit dat er in de spelersopgave (tabblad "Thuis team" / "Uit team") geen wisselerspelers zijn opgegeven.
 - Het invoeren van wissels is niet nodig binnen de categorie B.
7. Selecteer nu de wisselspeler.
 8. Sla de wissel op met de knop .
 9. Herhaal de stappen 3 tot en met 7 bij meerdere wissels.

4.4.4 Invoeren doelpunt

Het invoeren van doelpunten is verplicht voor wedstrijden in de Hoofdklasse, Topklasse, Eredivisie A-jeugd, Eerste divisie A-jeugd, Eredivisie B-jeugd en de Eerste divisie B-jeugd. Het invoeren van doelpunten van doelpunten in de overige klassen is niet verplicht maar wel mogelijk.

1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop".
2. Selecteer de knop .
3. Het volgende scherm verschijnt:



4. Standaard staat een "doelpunt" geselecteerd en niet "eigen doelpunt".
 - Bij een eigen doelpunt selecteer bij Soort "Eigen Doelpunt"
5. Selecteer eerst de Periode waarin het doelpunt is gemaakt.
 - Geef eventueel de minuut op.
6. Selecteer nu in de kolom Thuissteam of Uitsteam de doelpuntmaker.
7. Sla het doelpunt op met de knop .
8. Herhaal de stappen 4 tot en met 7 bij meerdere doelpunten.
 - **Let op!** Hoofdklasse, Topklasse, Eredivisie A-jeugd, Eerste divisie A-jeugd, Eredivisie B-jeugd en de Eerste divisie B-jeugd bepaalt het invoeren van de uitslag de score. Het handmatig invoeren van de uitslag is daar niet mogelijk

4.4.5 Ongedaan maken Gele kaart / Rode kaart / Wissel / Doelpunt

Voer de volgende stappen uit bij het ongedaan maken van een fout bij het opgeven van een gele kaart, rode kaart, doelpunt of wissel.

1. Selecteer tabblad "Wedstrijdverloop"
2. Selecteer de foutieve gele kaart, rode kaart, wissel of doelpunt
3. Selecteer nu de knop .

4.5 Vastleggen wedstrijd

Na het spelen van de wedstrijd, moet de scheidsrechter eerst de gele kaarten, rode kaarten wissels en eventueel de doelpunten doorvoeren. Hierna komen de volgende acties aan bod:

- Invoeren uitslag en status wedstrijd → de scheidsrechter voert dit in.
 - Bij de Hoofdklasse, Topklasse, Eredivisie A-jeugd, Eerste divisie A-jeugd, Eredivisie B-jeugd en de Eerste divisie B-jeugd is het invoeren van de uitslag bepalend voor de uitslag.
- Akkoord geven wedstrijdformulier → Verplicht voor het thuisteam, uitteam en de scheidsrechter.
- Vastleggen wedstrijd → de scheidsrechter voert dit in.

Bovenstaande acties zijn beschikbaar op het “vastleggen” scherm. Voorbeeld vastleggen scherm.

Wedstrijdnummer : 112

Wedstrijdgegevens

Nr: 112, 10-08-2011 om 14:30, Katwijk 1 - GVVV 1 (Veld ZA - Senioren, poule: Za)

Thuisteam Uitteam Officials Wedstrijdverloop **Vastleggen**

Scoreverloop

	Thuis	Uit
Doelpunten	0	0
Strafschoppen		

Wedstrijdstatus

Status: -

Periode: - Stakingsminuut:

Omschrijving: -

Tijdelijk gestaakt?

Autorisatie

Thuisteam akkoord? -

Uitteam akkoord? Nee

Scheidsrechter akkoord? -

Scheidsrechter: M. Ritmeester

Wachtwoord:

Wissels

Relatiecode	Naam	Team	Periode
-------------	------	------	---------

Waarschuwingen / Uit het veld gezonden

Relatiecode	Naam	Type gebeurtenis	Tuchtcode	Team	Periode
-------------	------	------------------	-----------	------	---------

wedstrijdformulier verzenden

4.5.1 Vastleggen uitslag

Voer voor het vastleggen van de uitslag de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad “Vastleggen”.
2. Vul bij onderdeel Scoreverloop de uitslag in:

Scoreverloop

	Thuis	Uit
Doelpunten		
Na verlenging		
Strafschoppen		

Let op!

- strafschoppen en uitslag na 2^e verlenging zijn is niet relevant bij competitiewedstrijden.
- Bij de Hoofdklasse, Topklasse, Eredivisie A-jeugd, Eerste divisie A-jeugd, Eredivisie B-jeugd en de Eerste divisie B-jeugd is het invoeren van de uitslag bepalend voor de uitslag.

4.5.2 Vastleggen wedstrijdstatus

Voor het vastleggen van reguliere wedstrijden die in zijn geheel worden gespeeld voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Vul bij onderdeel Wedstrijdstatus de status "Uitgespeeld" in.

Wedstrijdstatus

Status -

Periode - Stakingsminuut

Omschrijving -

Tijdelijk gestaakt?

Zie §4.5.7 voor het verzenden van het DWF naar de KNVB.


4.5.3 Punten beste speler

Let op! Het doorgeven van de beste speler is alleen van toepassing op teams die uitkomen in de Nike A-junioren Eredivisie en B-junioren Eredivisie. De tegenstander beoordeelt de beste drie spelers van de tegenstander. Bij wedstrijden die uitkomen in andere klassen is deze functionaliteit niet beschikbaar.

De puntentelling is als volgt:

- Beste speler 3 punten
- Op één na beste speler 2 punten
- En de op twee na beste speler 1 punt

Voer de volgende stappen uit voor het doorgeven van de beste spelers:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Selecteer de knop  **Punten beste spelers**. Het volgende scherm verschijnt:

Toekennen punten beste speler

Thuissteam

Ken 3 punten toe aan -

Ken 2 punten toe aan -


Ken 1 punt toe aan -

Uitteam

Ken 3 punten toe aan -

Ken 2 punten toe aan -

Ken 1 punt toe aan -

3. Vul de verschillende spelers in. Voor de naam van de speler wordt ook het rugnummer getoond. Sla dit op met de knop .
4. Zie §4.5.7 voor het verzenden van het DWF naar de KNVB.

4.5.4 Akkoord geven thuisteam


Drie partijen moeten een akkoord geven op het wedstrijdformulier. Het thuisteam, uitteam en de scheidsrechter. Om als thuisteam akkoord te geven voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Selecteer bij onderdeel autorisatie bij "Thuisteam akkoord" JA in. Wanneer u niet akkoord bent kunt u NEE invullen.

Thuisteam akkoord?

- Sla op met de knop
- De volgende vraag verschijnt:

Vraag

 **Het thuisteam gaat akkoord met de gegevens in het wedstrijdformulier?**

- Selecteer de knop om dit definitief te maken.

4.5.5 Akkoord geven uitteam

Drie partijen moeten een akkoord geven op het wedstrijdformulier. Het thuisteam, uitteam en de scheidsrechter. Om als uitteam akkoord te geven voer de volgende stappen uit:

- Selecteer tabblad "Vastleggen".
- Selecteer bij onderdeel autorisatie bij "Uitteam akkoord" JA in. Wanneer u niet akkoord bent vul dan NEE in.

Uitteam akkoord?

- Sla op met de knop
- De volgende vraag verschijnt:

Vraag

 **Het uitteam gaat akkoord met de gegevens in het wedstrijdformulier?**

- Selecteer de knop voor dit definitief maken van het "akkoord uitteam".

4.5.6 Akkoord geven bondsscheidsrechter

De scheidsrechter geeft als laatste akkoord bij een wedstrijd. De scheidsrechter voert deze actie uit nadat zowel het uit- als thuisteam akkoord zijn gegaan. De bondsscheidsrechter "ondertekent" het formulier met het wachtwoord die ook wordt gebruikt bij het inloggen in het Official Portaal (voorheen OAO). Om akkoord te geven voert de bondsscheidsrechter de volgende stappen uit:

- Selecteer tabblad "Vastleggen".
- Vul bij onderdeel "Wachtwoord" het wachtwoord in. Zonder wachtwoord kan de bondsscheidsrechter geen akkoord geven.
- Selecteer bij onderdeel "Scheidsrechter akkoord" het JA / NEE of WACHTWOORD VERGETEN WEL AKKOORD* in.

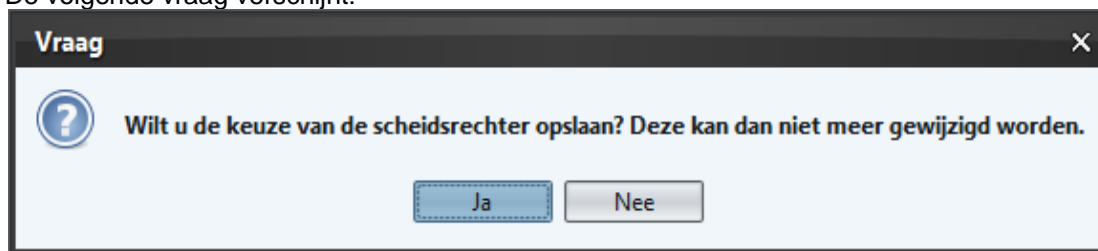
Scheidsrechter akkoord?

Scheidsrechter

Wachtwoord

- Sla op met de knop


5. De volgende vraag verschijnt:



Vraag

Wilt u de keuze van de scheidsrechter opslaan? Deze kan dan niet meer gewijzigd worden.

Ja Nee

6. Selecteer de knop  om dit definitief te maken.

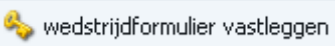
*Vanaf seizoen 2011/'12 is het mogelijk om via het Official Portaal het DWF alsnog te accorderen voor de scheidsrechter als de scheidsrechter het wachtwoord vergeten is. Raadpleeg hiervoor de handleiding van het Official Portaal. De scheidsrechter kan deze handeling thuis verrichten.

4.5.7 Versturen formulier naar de KNVB

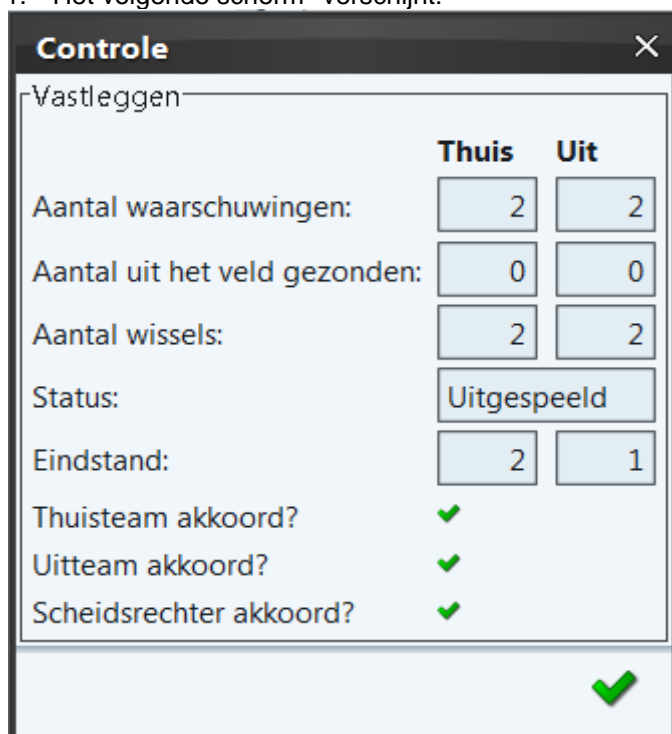
Het formulier kan pas worden verzonden op het moment dat er:

- Minimaal 7 en maximaal basisspelers aanwezig zijn bij het thuisteam.
- Minimaal 7 en maximaal basisspelers aanwezig zijn bij het uitteam.
- 1 wedstrijdcoördinator aanwezig is.
- **Assistent-scheidsrechter**
 - a. 1 club assistent-scheidsrechter thuisteam aanwezig is en 1 club assistent-scheidsrechter uitteam aanwezig is.
 - b. 1 bond assistent-scheidsrechter thuisteam aanwezig is en 1 club assistent-scheidsrechter uitteam aanwezig is.
 - c. 1 bond assistent-scheidsrechter thuisteam aanwezig is en 1 bond assistent-scheidsrechter uitteam aanwezig is.
- Een status is ingevuld (uitgespeeld of "Gestaakt of veld afgekeurd").
 - a. Wanneer status gelijk is aan ingevuld moet er een uitslag (doelpunten) zijn ingevuld.
 - b. Wanneer status gelijk is aan "Gestaakt of veld afgekeurd" moet in ieder geval een reden (omschrijving) zijn ingevuld.

Als bovenstaande zaken correct zijn kan het formulier naar de KNVB worden gestuurd. Maak het

wedstrijdformulier definitief met de knop .

1. Het volgende scherm* verschijnt:



Controle

Vastleggen

	Thuis	Uit
Aantal waarschuwingen:	2	2
Aantal uit het veld gezonden:	0	0
Aantal wissels:	2	2
Status:	Uitgespeeld	
Eindstand:	2	1
Thuisteam akkoord?	✓	
Uitteam akkoord?	✓	
Scheidsrechter akkoord?	✓	

✓

Bovenstaand scherm is ter controle voor de scheidsrechter / verenigingen.

2. Selecteer de knop  om het wedstrijdformulier definitief te maken.

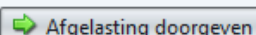
* Wanneer er na het akkoord van de scheidsrechter wijzigingen plaatsvinden verschijnt dit in beeld bij verzenden. De scheidsrechter kan deze wijzigingen zien op het tabblad officials in de sectie "Wijzigingen na vastleggen teams",

4.5.8 Doorgeven afgelasting

Bij een afgelasting kan dit op de wedstrijdag worden doorgegeven via het DWF. De afhandeling van een afgelasting en een staking verschilt op het DWF. Bij een afgelasting is het niet nodig om de spelersopgave en het wedstrijdverloop in te voeren. Daarnaast zijn de akkoorden voor / na de wedstrijd door de Scheidsrechter, aanvoerder uitteam en aanvoerder thuisteam niet verplicht.

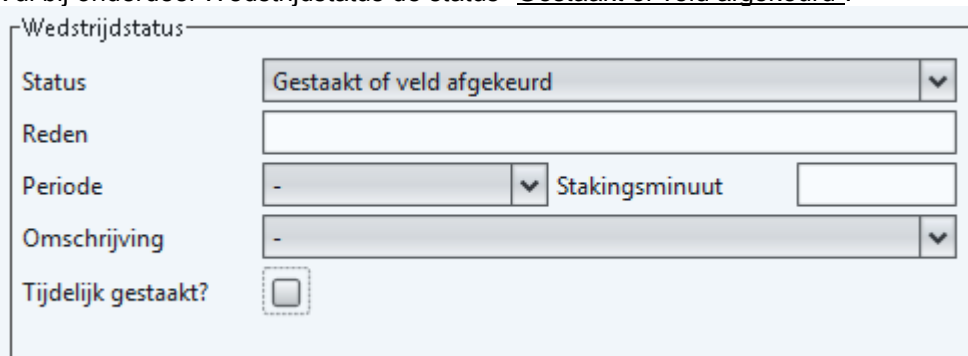
Voer bij een afgelasting voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer het tabblad "Vastleggen"



2. Selecteer nu de knop

3. Vul bij onderdeel Wedstrijdstatus de status "Gestaakt of veld afgekeurd".



Wedstrijdstatus	
Status	Gestaakt of veld afgekeurd
Reden	
Periode	- Stakingsminuut
Omschrijving	-
Tijdelijk gestaakt?	<input type="checkbox"/>

4. Geef bij het veld "Omschrijving" de reden op voor de afgelasting. Bij een afgelasting kunnen de volgende omschrijvingen worden geselecteerd:

- Niet opkomen bezoekend elftal/team
- Geen spelerspas(sen) BEIDE teams
- Geen spelerspas(sen) thuisteam
- Geen spelerspas(sen) uitteam
- Geen vervangende scheidsrechter
- Niet opkomen BEIDE elftallen/teams
- Scheidsrechter niet opgekomen
- Terrein afgekeurd door scheidsrechter
- Niet opkomen thuiselftal/team

5. Bij het selecteren van een van bovenstaande omschrijvingen is het invoeren van de "Toelichting" niet vereist

6. Selecteer hierna de knop 

4.5.9 Invullen wedstrijd na een staking

Groot verschil tussen een gestaakte wedstrijd en een afgelasting is dat bij een staking de wedstrijd is begonnen. Bij een afgelasting is de wedstrijd nog niet begonnen. Voer bij een staking de volgende stappen uit:

1. Selecteer het tabblad "Wedstrijdverloop". Vul hierbij de gele kaarten, rode kaarten, wissels en doelpunten in die voorafgaande aan de wedstrijd plaatsvinden (zie §4.4).

2. Selecteer hierna het tabblad "Vastleggen"

3. Vul bij het onderdeel Wedstrijdstatus de status "Gestaakt of veld afgekeurd"


4. Geef bij het veld "Omschrijving" de reden op voor de staking. Bij een staking kunt u de volgende omschrijvingen selecteren:

- Gest. onv. spelers uitelftal / team
- Gest. onv. spelers thuiselftal / team

- Gestakt wegens ongeval
- Gestakt wegens wanordelijkheden
- Gestakt wegens weersomstandigheden

5. Voer vervolgens de toelichting in:

Toelichting

 **wedstrijdformulier vastleggen**

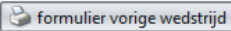
6. Selecteer vervolgens de knop
- Let op bij een staking vinden de controles plaats (aantal basisspelers, aantal spelers op formulier, aanwezigheid wedstrijdcoördinator, aanwezigheid assistent-scheidsrechter uit en thuis). Bij het niet in orde zijn van het formulier is het niet mogelijk deze te versturen.

4.5.10 Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (in zijn geheel opnieuw spelen)

Bij het uitspelen van een wedstrijd die is gestaakt en in zijn geheel moet worden overgespeeld is het invoeren van de gegevens van de originele wedstrijd niet van toepassing. Vul voor deze wedstrijd het DWF in zoals dit bij een normale wedstrijd plaatsvindt. De kaarten, wissels en doelpuntenmakers uit de eerste wedstrijd vult u dus niet in.

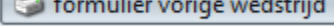
De uitspeelvoorwaarden en het PWF (Print Wedstrijdformulier) van de originele wedstrijd zijn wel beschikbaar. Deze informatie is beschikbaar boven de verschillende tabbladen (thuissteam, uitteam, officials, wedstrijdverloop, vastleggen).

Wedstrijdgegevens

Nr: 5743, 17-12-2011 om 14:30, Katwijk - Barendrecht (Veld ZA - Senioren, poule: Zat) 

Huidige uitspeelvoorwaarden: Gestakt na 72 minuten met een tussenstand van 1-1

Thuissteam | Officials

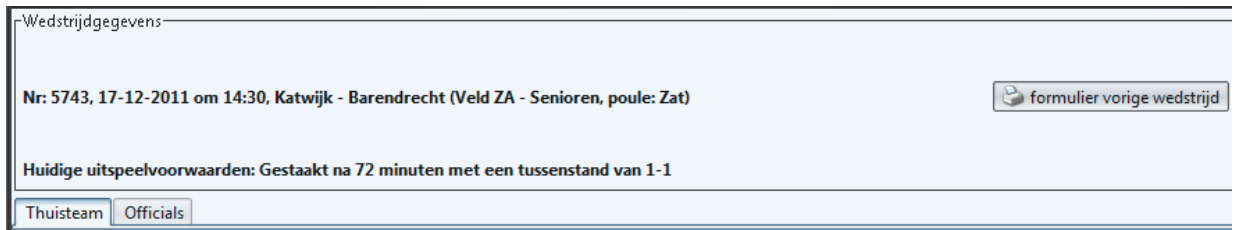
- 1) Selecteer de knop  voor het tonen van het originele wedstrijdformulier.

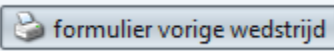
4.5.11 Uitspelen van een gestaakte wedstrijd (gedeeltelijk opnieuw spelen)

Wanneer een wedstrijd is gestaakt en gedeeltelijk wordt overgespeeld hoeft op het DWF geen informatie te worden overgenomen uit het eerste gedeelte van de niet uitgespeelde wedstrijd met betrekking tot Tucht (gele kaarten / rode kaarten).

In de topklasse, hoofdklasse, Eredivisie A jeugd, Eredivisie B jeugd is het wel vereist om de doelpuntenmakers in te voeren uit de gestaakte wedstrijd. Dit omdat de uitslag op basis van de ingevulde doelpunten wordt bepaald.

De uitspeelvoorwaarden en het PWF (Print Wedstrijdformulier) van de originele wedstrijd zijn wel beschikbaar. Deze informatie is beschikbaar boven de verschillende tabbladen (thuissteam, uitteam, officials, wedstrijdverloop, vastleggen).

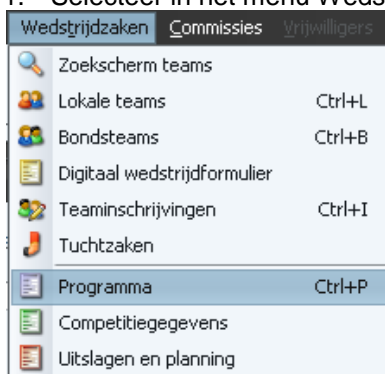


- 1) Selecteer de knop  voor het tonen van het originele wedstrijdformulier.

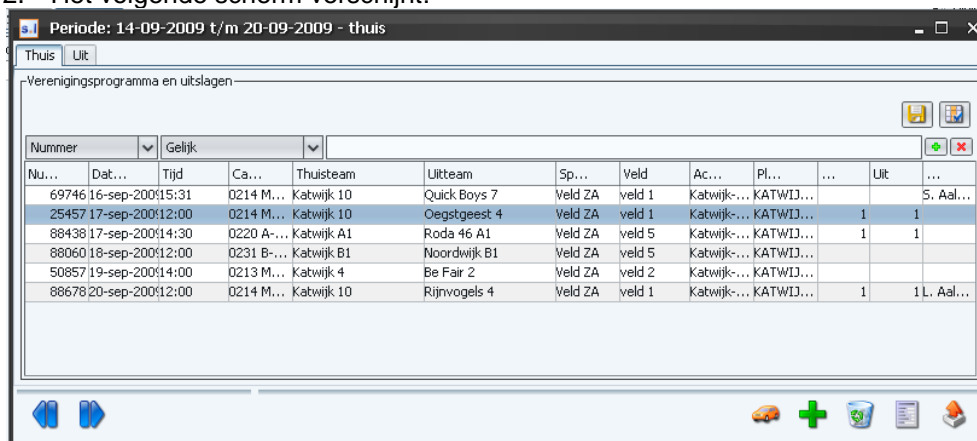
4.6 Opzoeken wedstrijdformulier (na invullen)

Nadat het wedstrijdformulier is opgestuurd is het wedstrijdformulier beschikbaar in de KNVB Club Applicatie. Voer hiervoor de volgende stappen uit:

1. Selecteer in het menu Wedstrijdzaken de knop Programma



2. Het volgende scherm verschijnt:



3. Selecteer de gewenste wedstrijd en selecteer nu de knop .
 - a. Met de knoppen   bladert u een week vooruit / achteruit binnen het wedstrijdprogramma van uw vereniging.
4. Op het volgende scherm verschijnt nu de informatie die is ingevuld op het DWF:

Wedstrijdsamenvatting

Wedstrijdgegevens
Nr: 25457, 17-09-2009 om 12:00, Katwijk 10 - Oegstgeest 4 (Veld ZA - Senioren, poule: A)

Officials

Naam	Relatiecode	Rol

Thuissteam

Naam	Relatiecode	Geslacht	Basis	Aanvoerder	Rol
Kromhout, Chris [28]	CFMD40B	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Gossen, Mischa [29]	FKGW6BQ	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Best, Arend de [30]	FKGW69R	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Gugten, Martin van der [29]	CFM888B	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Duijvenboden, P.A. van [28]	CFMC99K	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Plug, A.J. [28]	CFM2996	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Krijger, Arie de [29]	FHLB454	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Goede, Ronald de [28]	CFW428G	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Mas, Ronald van der [31]	CFMC98J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Rijn, W. van [28]	CFM3304	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Brunink, Cees [42]	CHRL70F	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Trainer/Coach

Uitsteam

Naam	Relatiecode	Geslacht	Basis	Aanvoerder	Rol
Aarle, Jelle van [19]	FGYT113	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Aarle, Sander van [21]	FQGD73T	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Adriaanse, Miguel [30]	FMG237J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Adriaanse, Remy [37]	MLW260J	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Alders, Maarten [30]	CFQD23Q	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Baan, Evert van der [25]	BCSY06O	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Beek, Roy van [31]	LWFC765	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Behmehr, Arshan [38]	CFP332H	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Berfrikane, Mohammed [31]	CFV3653	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Bent, Pieter van der [29]	CFP286E	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Bernten, Rick van [24]	CFQF14Y	Man	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teamspeler
Bergers, Frank [22]	CF5880L	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler
Bersenbruggen, Paul [20]	FHCD653	Man	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Teamspeler

Wissels

Naam	Relatiecode	Team	Periode
Bent, Pieter van der uit, Bergers, F.A. in	CFP286E	Oegstgeest 4	1e helft

Waarschuivingen / UR het veld gezonden

Naam	Relatiecode	Team	Type gebeurtenis	Tuchtcode	Periode
Plug, A.J.	CFM2996	Katwijk 88G252H-1-10	Gele kaart	AM-01	Voor de wedstrijd
Kromhout, Chris	CFMD40B	Katwijk 88G252H-1-10	Gele kaart	AM-02B	1e helft
Best, Arend de	FKGW69R	Katwijk 88G252H-1-10	Rode kaart	AM-21A	1e helft

Scoreverloop

Thuis	Uit
Doelpunten <input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>
Strafschoppen <input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>

Wedstrijdstatus

Status:

Periode? Minuut

Omschrijving

Authorisatie

Thuissteam akkoord?

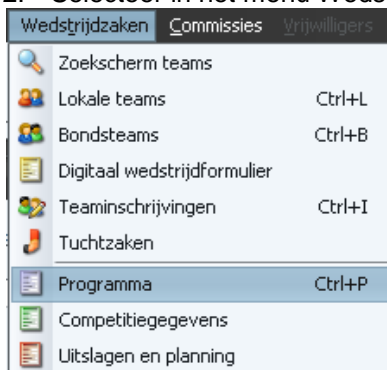
Uitsteam akkoord?

Scheidsrechter akkoord?

4.6.1 Printen wedstrijdformulier (na invullen en versturen)

Alle wedstrijdformulieren worden opgeslagen in het systeem en kunt u dus te allen tijde opvragen. Het printen ervan kan zowel tijdens het invullen van het formulier (zie §4.2.8) als na het verzenden van het formulier. Om na het versturen van het DWF het wedstrijdformulier te printen voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer tabblad "Vastleggen".
2. Selecteer in het menu Wedstrijdzaken de knop Programma.







3. Het volgende scherm verschijnt:

Periode: 14-09-2009 t/m 20-09-2009 - thuis

Thuis Uit

-Verenigingsprogramma en uitslagen-

Nu...	Dat...	Tijd	Ca...	Thuis	Uit	Sp...	Veld	Ac...	Pl...	...	Uit	...
69746	16-sep-2009	15:31	0214 M...	Katwijk 10	Quick Boys 7	Veld ZA	veld 1	Katwijk...	KATWIJ...			5. Aal...
25457	17-sep-2009	12:00	0214 M...	Katwijk 10	Oegstgeest 4	Veld ZA	veld 1	Katwijk...	KATWIJ...	1	1	
88438	17-sep-2009	14:30	0220 A...	Katwijk A1	Roda 46 A1	Veld ZA	veld 5	Katwijk...	KATWIJ...	1	1	
88060	18-sep-2009	12:00	0231 B...	Katwijk B1	Noordwijk B1	Veld ZA	veld 5	Katwijk...	KATWIJ...			
50857	19-sep-2009	14:00	0213 M...	Katwijk 4	Be Fair 2	Veld ZA	veld 2	Katwijk...	KATWIJ...			
88678	20-sep-2009	12:00	0214 M...	Katwijk 10	Rijnvogels 4	Veld ZA	veld 1	Katwijk...	KATWIJ...	1	1	L. Aal...

4. Selecteer de gewenste wedstrijd en vervolgens de knop  .
 - a. Met de knoppen   bladert u een week vooruit / achteruit binnen het wedstrijdprogramma van uw vereniging.
5. Selecteer op het volgende scherm de knop  wedstrijdformulier afdrukken voor het afdrukken van het wedstrijdformulier. Het rapport verschijnt hierna in PDF formaat. In Acrobat Reader is het hierna mogelijk om het formulier te printen.

VOETBAL IS ONS LEVEN

KNVB

Amateurvoetbal

Woudenbergseweg 56-58, 3707 HX ZEIST

Postbus 515, 3700 AM ZEIST

Telefoon 0343 49 92 11

Fax 0343 49 91 99

E-mail amateurvoetbal@knvb.nl

Sponsors en mediapartners:

