

Handleiding mobiel digitaal wedstrijdformulier

Downloaden en registratie

Om het mobiel digitaal wedstrijdformulier in te kunnen vullen, zal je eerst de KNVB Wedstrijdzaken app op je telefoon moeten zetten. Dit kan door te zoeken op KNVB Wedstrijdzaken in de Appstore en de Playstore. Het is het handigst als meerdere mensen uit het team de app downloaden, zodat er altijd iemand is die het wedstrijdformulier in kan vullen. Via de app kan je het programma en de uitslagen van je team zien, de spelersopgaaf regelen voor wedstrijden en scheidsrechters aan wedstrijden toevoegen, mocht er geen KNVB-scheidsrechter zijn.

Het icoontje van de app ziet er als volgt uit:



Nadat je de app hebt geopend, kom je in onderstaand scherm.



Je zal je allereerst moeten registreren. Dit kan met het e-mailadres dat bij Vijfje bekend is. Mocht je niet weten welk e-mailadres dit is, dan kan je hier achter komen door op drs.vijfje.nl in te loggen en naar [je profiel](#) te gaan. Check dit goed, want indien je een ander e-mailadres gebruikt om te registreren zal de registratie mislukken.

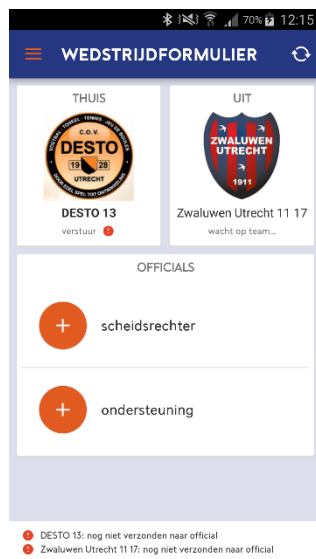
Wil je het e-mailadres dat in je profiel op de website staat wijzigen? Geef dit dan door aan de secretaris. Houd er rekening mee dat de wijziging vervolgens via Sportlink moet worden verwerkt. Het kan daarom enige tijd duren voordat je je met je nieuwe e-mailadres in de app kunt registreren.

Na de registratie ontvang je op het opgegeven e-mailadres een e-mail met activatielink. Deze blijft geldig totdat je de link gebruikt hebt. Mocht het noodzakelijk zijn om de activatielink nog een keer opgestuurd te krijgen, dan kan dit door je nogmaals met hetzelfde e-mailadres te registreren in de app.

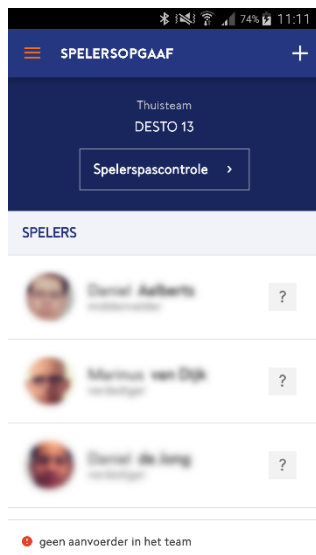
Na activatie van de link is het mogelijk om in te loggen. Wanneer je eenmaal bent ingelogd, blijf je ingelogd in de app, totdat je zelf uitlogt. Na het inloggen wordt gekeken of het e-mailadres in het systeem van de KNVB voorkomt en wordt het account gekoppeld aan de relatiecode waarbij dit e-mailadres geregistreerd staat.

Spelersopgave voor de wedstrijd

Ben je eenmaal ingelogd, dan kun je door linksboven op de *drie streepjes* te drukken in het menu. Daar kan je op *programma* drukken, waardoor je de wedstrijden van de teams waar je onderdeel van bent kan zien. Door een wedstrijd aan te klikken, krijg je de wedstrijddetails te zien van deze wedstrijd. Via de knop *digitaal wedstrijdformulier* onderaan bij de wedstrijddetails kan je het wedstrijdformulier voor de wedstrijd openen. Dit ziet er als volgt uit.



Onder in het scherm zie je welke actie er van je team wordt verwacht. Wordt er nog actie verwacht van je team, dan wordt dit aangegeven door een uitroepteken . Door op *het logo te drukken van je eigen team*, kom je in de spelersopgave van je team. Hier zie je de spelers en staf die in je team zijn ingedeeld. Je kan hier spelers en staf opzoeken, toevoegen en verwijderen. Je kan ook de gegevens van spelers aanpassen, zoals bijvoorbeeld de aanvoerder instellen.



Als je een speler selecteert komen onderin de volgende icoontjes tevoorschijn.



Speler verwijderen



Aanvoerder instellen

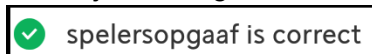


Functie instellen

Zorg dat je alle spelers uit je team verwijdert die tijdens de wedstrijd niet aanwezig zijn en maak iemand aanvoerder van het team.

Via het plusje rechtsboven kom je in het scherm waar je extra spelers of staf kan selecteren. Kies eerst of je spelers of staf zoekt, daarna kan je zoeken op andere leden van Vijfje door (een deel van) de voor- of achternaam of de relatiecode in te vullen. Als je vervolgens op die speler tikt wordt diegene automatisch toegevoegd aan je spelerslijst voor die wedstrijd.

Er zijn diverse eisen waar een opgave aan moet voldoen. Zodra hieraan is voldaan verschijnt de volgende melding onderaan het scherm.



Zodra is voldaan aan de voorwaarden, verschijnt de knop *Aanvoerder/staf lid akkoord* onder in het scherm. Als je hierop drukt, krijg je de vraag of je het zeker weet. Druk je op OK, dan is de spelersopgave afgerond.

Zodra beide teams de spelersopgave hebben ingediend, kan je de spelersopgave van beide teams zien.

De aanvoerders van alle teams zullen teammanager worden gemaakt van hun team. De teammanager functionaliteit bestaat uit het beperkt wijzigen van de teamopgave:

- Toevoegen en verwijderen van stafleden
- Toevoegen en verwijderen van spelers voor desbetreffende wedstrijd
- De aanvoerder van de wedstrijd selecteren
- Aanpassen van de functie van de speler
- Aanpassen van standaard rugnummers

Na de wedstrijd

De Wedseccer zou na de wedstrijd de stand doorgeven aan de wedstrijdsecretaris. De wedstrijdsecretaris voert de stand vervolgens in in wedstrijdzaken. Als er een KNVB scheidsrechter op de wedstrijd staat, zal hij na de wedstrijd de stand invullen. Door weer naar het *menu* te gaan, kan je naar de uitslagen, dit staat in het menu onder het *programma*.