

Tafeltaken op een tablet – Korte handleiding BV Aalsmeer



Start de tablet (knopje links boven). Open de NBB-app.

Kies Programma en selecteer de wedstrijd die je wilt gaan scoren. Je krijgt een venster te zien waarin beide teams staan weergegeven. Controleer of alle rugnummers van beide teams kloppen, of alle spelers er zijn, of dat er wellicht spelers zijn die nog niet, of met een ander rugnummer, op de lijst staan. Let op: de coach van elk team is ervoor verantwoordelijk dat de gegevens juist worden ingevoerd.

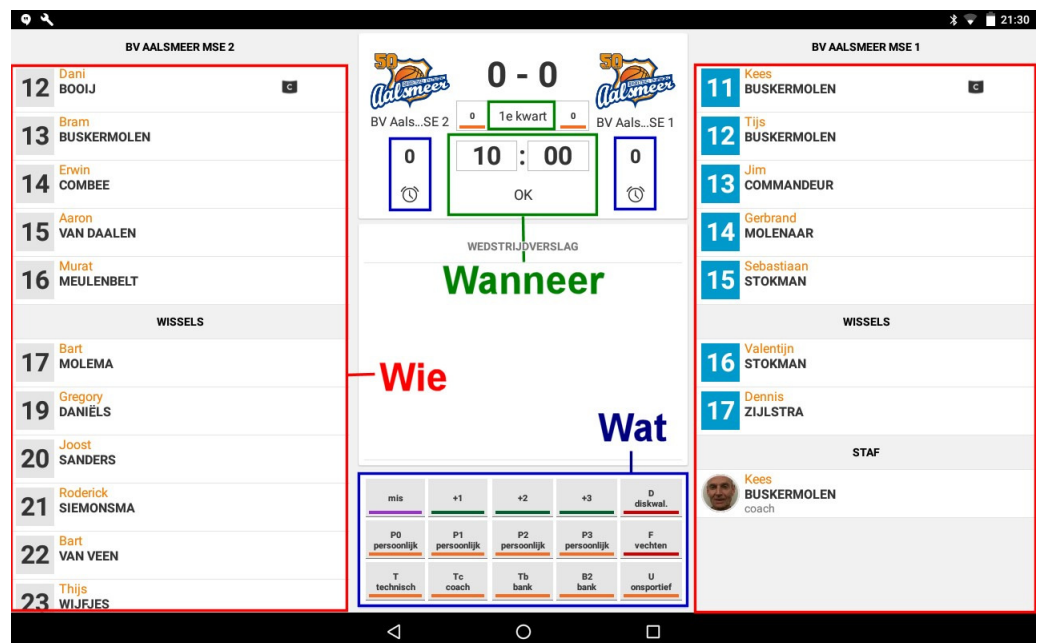
NB: elk team moet een Captain en 5 basisspelers selecteren. Als dat nog niet gebeurd is: Selecteer een speler (wordt oranje). Rechts bovenin de oranje balk verschijnt een icoontje met een C. Klik daarop en je hebt je captain. Selecteer nu 5 basisspelers en klik rechts bovenin de balk op het icoontje met de twee pijltjes. Met het vuilnisbakje en het plus-teken kun je eventueel spelers verwijderen of toevoegen.

Controleer ook of de scheidsrechters, juryleden en coaches correct zijn ingevoerd.

Pas als beide teams akkoord zijn gegeven, kun je het Digitaal wedstrijdformulier (DWF) openen. Vraag eventueel de scheidsrechter om hulp. De wedstrijd kan niet beginnen voor het DWF is geopend!

Voor alles wat je tijdens de wedstrijd registreert, moeten altijd drie dingen worden vastgelegd:

- **Wie** deed het?
- **Wat** gebeurde er?
- **Wanneer** gebeurde het?



Wie: Dat is meestal een speler. De spelers vind je aan weerszijden van het scherm. “Wie” kan eventueel ook een stafid zijn, zoals een coach, of zelfs een heel team.

Wat: De dingen die kunnen gebeuren tijdens een wedstrijd vind je (vrijwel) allemaal in het midden onderin het scherm. Je ziet vanzelf wat de opties zijn: de verschillende punten die je kunt scoren (+1; +2; +3), de persoonlijke fouten (P) gecombineerd met de toegekende straf (zonder vrije worp = P0; met 1 vrije worp = P1 enz.), en een reeks andere mogelijke straffen. Een time-out is ook een gebeurtenis: die vind je bovenin het scherm, rechts en links naast de klok.

Wanneer: De app is niet automatisch aan het scorebord gekoppeld en houdt niet zelf de tijd bij. Je moet dus zelf de tijd invoeren waarop iets gebeurt (volg de tijd op het scorebord). Klik op de klok, voer de tijd in en klik op OK. Je moet in elk geval de juiste minuut invoeren. Bij nieuwe gebeurtenissen in dezelfde minuut hoef je alleen op OK te klikken: de app telt automatisch een seconde door voor elke volgende gebeurtenis.

Als je niet zeker weet wat je moet doen of moet invullen, vraag het dan altijd aan de scheidsrechter!

Wie, Wat en Wanneer kun je in willekeurige volgorde invoeren. Zodra je een van de drie invoert, verschijnt de gebeurtenis in het wedstrijdverslag. **Pas als alle drie de gegevens zijn ingevoerd, verdwijnt het vinkje voor de gebeurtenis en heb je de gebeurtenis volledig geregistreerd.**

Let op: als een van de gegevens ontbreekt en je intussen al een volgende gebeurtenis invoert, wordt de gebeurtenis met de ontbrekende gegevens **oranje gemarkeerd**. Die markering betekent *niet* dat die gebeurtenis geselecteerd is! Selecteer die gebeurtenis door erop te klikken (het vinkje verschijnt!) en voer de ontbrekende gegevens in. De oranje markering verdwijnt dan vanzelf. *Als je een wedstrijd wilt vastleggen, mogen er geen oranje gemarkeerde gebeurtenissen meer in het wedstrijdverslag staan!*

Wijzigingen: Je kunt altijd de gegevens van een gebeurtenis wijzigen door hem te selecteren (hij krijgt een vinkje en je ziet een zwarte balk met een toetsenbordje en vuilnisbakje verschijnen). Je kunt nu een nieuwe Wie, Wat en/of Wanneer in te voeren. Je kunt een gebeurtenis eventueel ook **verwijderen** door hem te selecteren en op het vuilnisbak-icoontje te klikken.

Voorbeeld: Kees Buskermolen maakt in de tweede minuut een overtreding op Dani Booij en krijgt twee strafworpen tegen.

- Klik op Kees Buskermolen. Klik op P2. Klik op de klok, voer in 02:00, klik op OK. *De gebeurtenis van Kees verschijnt in het wedstrijdverslag. Kees krijgt een fout achter zijn naam. Zijn team krijgt een teamfout (boven de tijd, naast het teamlogo).*
- Dani neemt zijn eerste strafworp en mist. Klik op Dani Booij. Klik op Mis. Klik op OK onder de klok (de tijd blijft gelijk tot de strafworpen zijn genomen). *De gebeurtenis van Dani verschijnt in het wedstrijdverslag.*
- Dani neemt zijn tweede strafworp en schiet raak. Klik op Dani Booij. Klik op +1. Klik op OK onder de klok. *De gebeurtenis van Dani verschijnt in het wedstrijdverslag.*

Time-outs: Klik op het klokje onder het team dat de time-out aanvraagt. De time-out tijd gaat direct lopen. Selecteer de tijd en klik op OK om aan te geven wanneer in de wedstrijd de time-out werd toegekend. *De time-out wordt geregistreerd in het wedstrijdverslag. Onder het teamlogo zie je hoeveel time-outs het team al heeft genomen. NB: je kunt de time-out evt. vervroegd stoppen door op het vierkantje te klikken.*

Wissels: Hoef je niet te registeren. De app merkt het vanzelf als een wisselspeler bij een gebeurtenis wordt betrokken.

Volgende kwart: Als een kwart is afgelopen, klik je op het vakje boven de tijd (waar nu "1^e kwart" staat). Selecteer het volgende kwart (of verlenging) en ga gewoon door met registreren.

Afronden: Als de wedstrijd is afgelopen, is het **belangrijk dat je het formulier laat goedkeuren door de scheidsrechter en beide coaches**. Als ze akkoord zijn, selecteer je weer het vakje boven de tijd, en selecteer je helemaal onderaan de optie "Naar vastleggen". Let op: als je dit doet, kun je zelf niets meer wijzigen aan het wedstrijdformulier!

Als je op OK hebt gedrukt, kom je in een scherm waar eventueel nog opmerkingen geplaatst kunnen worden, of waar je zou kunnen aangeven waarom een wedstrijd is gestaakt. Pas als je in dit scherm op de knop Vastleggen klikt, wordt de uitslag geregistreerd bij de basketbond, waarna hij ook voor de overige leden zichtbaar wordt in de app.

BELANGRIJK: Tijdens de hele wedstrijd ben jij verantwoordelijk voor de tablet! **Laat hem niet onbewaakt achter.** Lever hem na de wedstrijd in bij een de bestuursleden of trainers/coaches van de BV Aalsmeer.