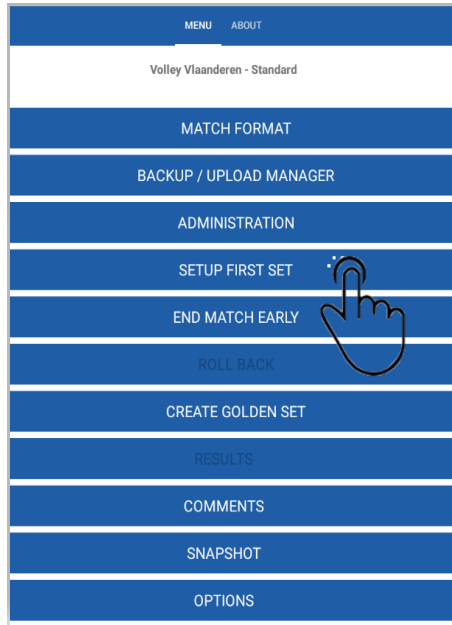


LOGIN: CLUB = xxxx Pin nummer = xxxx



1. Kies de juiste wedstrijd: Kijk onder "restore match" of daar de wedstrijd al staat - indien niet, doe het via 'download'



Als de tablet even uitgevallen is, of uit de app: altijd via "restore match" terug

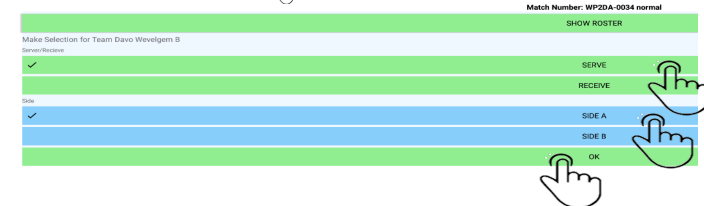
2. Wedstrijd administratie:

- Coaches duiden de spelers aan
 - Markeerder duid de 'staff' en "officials" aan. Aanduiden van een 'scorekeeper' (markeerder) en 'field deputy' (terreinverantwoordelijk) is verplicht
- Als alles ok is, zijn de rode letters wit geworden.
Bevestig door op "DONE" te drukken
Ps: wijzigen van shirtnummer is de lijn van de speler "ingedrukt houden" tot taakbalk met potlood verschijnt



3. Bij de toss van de scheidsrechter (16 min voor aanvang):

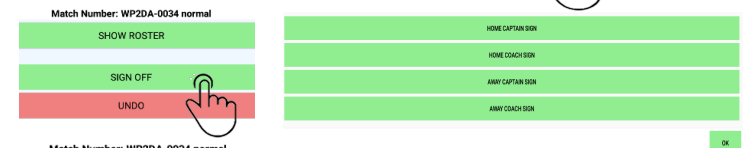
- Negeer de "no swap" waarschuwing
 - De Scheidsrechter controleert de spelers via 'show roster'
 - De scheidsrechter voert nu de TOSS uit en zal de markeerder meedelen
 - Thuisploeg SERVE (opslag) of RECEIVE (receptie)
 - Thuisploeg SIDE A of SIDE B => **A = LINKS vanuit perspectief van de markeerder)**
- => Selecteer SERVE/RECEIVE en SIDE A/SIDE B. let op de 'vinkjes'



4. Na de TOSS moeten ploeg kapitein en coach tekenen

- Selecteer Sign OFF
- zoveel mogelijk naar beneden scrollen tot dat de sign opties zichtbaar zijn.

Als iedereen getekend heeft zie je een zwart vinkje staan naast diegene die getekend heeft. Bevestig met OK en Confirm met Yes



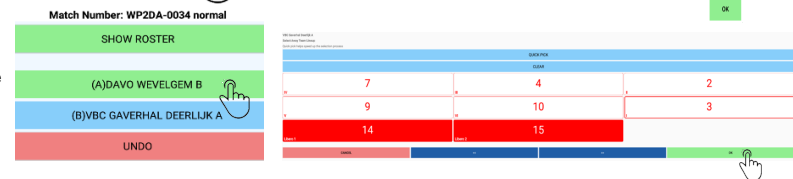
5. Nu verschijnt het menu "select players". Vraag de opstellingsbriefjes van de coaches en geef deze in. Het gemakkelijkste is via "Quick Pick". **LET OP: Positie 1 = rechtsonderaan**

Als de kapitein niet op het veld staat, komt er een waarschuwing om een veldkapitein aan te duiden

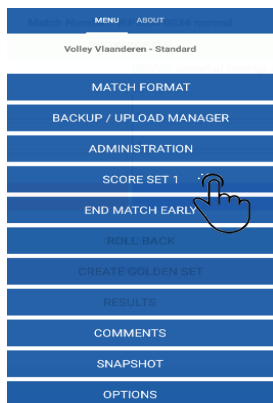
No Captain on Court



Kijk de opstelling nog eens na (nu kwartslag gedraaid) en druk op "confirm"



6. Het hoofdmenu is nu veranderd naar "score set 1". Druk hierop, maar bevestig de pop-up 'start set' pas bij aanvang van de wedstrijd.



7. Tijdens de wedstrijd is dit het hoofdscherm

The screenshot shows a volleyball match interface for two teams: TEAM A (DAVO WEVELGEM B) and TEAM B (VBC GAVERHAL DEERLIJK A). The interface includes a central score display (0-0), a 'Serving' indicator, and a 'Time out' button. Player numbers are arranged in a grid for both teams. Annotations highlight key features: 'Punt voor kant A' points to a '+1' indicator; 'Punt voor kant B' points to a '+1' indicator; 'Time out' points to a button; 'UNDO (bv bv verkeerde kant punt gegeven)' points to a red 'UNDO' button; and 'Commentaar ingeven tijdens de wedstrijd' points to a comment input field.

Wisselen van spelers door een speler te selecteren. klik op het nummer. Om te vervangen klik je op PLAYER SWAP (groen). Daarna wordt een lijst met de beschikbare spelers weergegeven (Bench). Selecteer de inkomende speler. Als de scheidsrechter een bekeuring geeft aan een speler, selecteer je die en druk je op het rode vak 'Player Penalty'



8. Wedstrijd afsluiten

- Vul eventueel commentaren bij (in overleg met scheids/kapitein/coach)
- Klik op SIGN OFF
- **Warning van reserves kunnen we negeren**
- We laten iedereen tekenen
- Indien er iets verkeerd loopt bij het tekenen kan je via 're-sign' de handtekening terug weg nemen.



9. Wedstrijd opladen

- Ga naar het hoofdvenster. Klik op BACKUP / UPLOAD MANAGER
- Selecteer de juiste wedstrijd in de lijst. Enkele seconden blijven drukken op de wedstrijd die je wilt opladen totdat verschijnt.
- Selecteer nu het wolkje
- Selecteer UPLOAD MATCH

