

2022

# Testmodus digitaal wedstrijdblad



Secretariaat

VHV

5-8-2022

1. Inleiding .....	2
2. Wat heb je nodig om de testmodus te gebruiken? .....	2
3. Aandachtspunten.....	2
4. Testsuggestie 1 .....	3
5. Testsuggestie 2 .....	3
6. Testsuggestie 3 .....	3

## 1. Inleiding

Het is zinvol om, vooraf aan de competitie, te oefenen met het digitaal wedstrijdblad.

Vanuit de infosessies zijn er meerdere voorstellen gekomen die men kan gebruiken om als wedstrijdsecretaris voorbereid te zijn voor het nieuwe seizoen. We hebben ze voor jou op een rijtje gezet.

In deze handleiding vind je de coördinaten om de testmodus te gebruiken en een aantal suggesties om met de testmodus aan de slag te gaan.

We wensen je veel succes en zijn ervan overtuigd dat het digitaal wedstrijdblad relatief vlot zal ingeburgerd zijn eens de competitie 22-23 op koers zit.

## 2. Wat heb je nodig om de testmodus te gebruiken?

1. Laptop/pc én internetverbinding
2. Login: <https://hbint-appsdemo.liga.nu/nuscore2/en/login>
3. Matchcode: *test*
4. Pincode thuisploeg: *test*
5. Pincode bezoekers: *heute*
6. Testmateriaal: zie suggesties

## 3. Aandachtspunten

1. Bij het aanmelden zie je op het loginscherm een wedstrijd vermeld staan. Deze dien je te verwijderen door op de afvalknop te klikken. Hierdoor zorg je ervoor dat je met een nieuwe testmatch kan starten
2. In de testmodus zijn er reeds spelers in de spelerslijst opgenomen. Je kan deze namen niet verwijderen.
3. Je kan wel de rugnummers aanpassen en deze afstemmen met de rugnummers van de spelers die aantreden tijdens de oefenwedstrijd
4. Ook de kleur kan je aanpassen
5. Wedstrijdduur kan je niet instellen. In testmodus is het altijd 2x 30 minuten
6. Je volgt de procedure zoals vermeld tijdens de infosessies
  - a. Teamline-up thuisploeg en bezoekers
  - b. Teken met de teampincode van thuisploeg en bezoekers
  - c. De opgave van de officials bevestigen door op save knop te klikken
  - d. Als tegels line-up en officials in overview **groen** zijn kan je het matchprotocol starten
7. In testmodus zijn er slechts 14 spelers ( een combinatie van players en goalkeepers) voorzien

#### 4. Testsuggestie 1

Tijdens de infosessies werden een aantal oefeningen voorzien.  
Je vindt ze in onderstaand overzicht

1. Oefening 1: meld je aan met je test-gamecode
2. Oefening 2: klik op team-lineup
3. Oefening 3: hoe ga je naar een andere tegel?
4. Oefening 4: ga naar official and fees
5. Oefening 5: verwijder een speler
6. Oefening 6: voeg een doelwachter toe
7. Oefening 7: maak iemand official B
8. Oefening 8: verander de timekeeper
9. Oefening 9: noteer een doelpunt voor een speler van de thuisploeg op 5min30. Wijzig deze registratie naar 2 min vroeger
10. Oefening 10: noteer een gele kaart voor speler van de bezoekers op 10 min  
17. Pas de tijd aan naar 5 min vroeger en registreer dan op 12 min 30 een 2e gele kaart voor dezelfde speler.
11. Oefening 11: zorg ervoor dat je de halftime break timer op je scherm krijgt
12. Oefening 12: zorg ervoor dat, indien T1 en T2 groen zijn, de T3 ook groen wordt

#### 5. Testsuggestie 2

Je zoekt op youtube een film van een wedstrijd, bvb red wolves en je zet de lineup klaar en tracht dan met het matchprotocol de wedstrijd te volgen.

#### 6. Testsuggestie 3

Je tracht met het digitaal wedstrijdblad één van de oefenwedstrijden van je eigen club te volgen.

Je kan dit samen doen met enkele collega's zodat je onderling elkaar kan ondersteunen, feedback kan geven en de onderlinge resultaten vergelijken.