

## (Wedstrijd)secretaris

## Beide aanvoerders

## Scheidsrechter

## Teller

Aan het begin van het seizoen (en bij wijzigingen)

Juiste spelers in standaardteam opgeven

Geef de aanvoerder aan



Vul de standaard teamsamenstelling aan  
(rugnummers, aanvoerder, libero)

Voorafgaand aan iedere wedstrijd

Haal teaminfo op, verwijder afwezige spelers  
en voeg invallers toe.

Let op: het is handig om dit thuis alvast te doen



Zorg dat je voor controle de wedstrijd in het DWF  
paraat hebt voor de aanvoerders/scheidsrechter.  
Voer samen de namen van officials in.



Controleer (tel) of alle spelers en teamofficials zijn  
ingevuld, laat aanvoerder dit alsnog doen als nodig.

Controleer de spelers via de spelerskaarten.  
Akkoord? Aanwezige spelers aanvinken op DWF.  
Van spelers die later komen, controleer tussen  
de sets de kaart.

Controleer de rugnummers, laat de teller dáárna pas  
de wedstrijd binnen DWF starten

Let op: na starten binnen DWF kunnen er geen spelers meer toegevoegd worden!



Nadat de scheidsrechter alles gecontroleerd heeft:  
start de wedstrijd door te kiezen voor 'resultaat  
invoeren' (of 'live bijhouden').

Tijdens de wedstrijd

Bij resultaat invoeren, houd bij: gespeelde  
rugnummers, setstanden, gele/rode kaarten  
Bij live bijhouden: alles bijhouden via knoppen DWF

Direct na afloop van de wedstrijd

Bij resultaat invoeren: vul de bijgehouden  
gegevens in op het DWF



Controleer samen de ingevoerde gegevens (eindstand, uitgekomen spelers en eventuele sancties).  
Geef met je eigen vinkje onderaan het resultaat scherm je akkoord

Let op: de verzonden gegevens kunnen niet meer gecorrigeerd worden



Verstuur het formulier met de gele knop

## Wie moet wat doen om resultaten goed in het Digitaal Wedstrijd Formulier (DWF) in te voeren?

Wie voert onze spelers in? Wie voert de resultaten in? En wanneer doe je dat?  
Deze flyer licht, stap voor stap, toe hoe het resultaat invoeren in DWF werkt.  
Meer info is te vinden op [nevobo.nl/dwf](http://nevobo.nl/dwf).

# Competitie gaat digitaal!

