

Digitaal Wedstrijd Formulier



In het wedstrijdformulier zie je links de namen en rugnummers van de thusspelers. Rechts staat het uitteam.

In het midden komen de score, timeouts en fouten te staan.

Bovenaan in het midden staat de totaal score, de periode, tijd en aantal timeouts.

Onder in het midden staan de acties; scores 1, 2, 3 of mis en fouten P, T, U etc.

Bij een score moeten er **3** zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde:

1. De tijd van de wedstrijdklok voer je in door bij de tijd op het getal te drukken. Je krijgt dan een nummer-toetsenbord waarmee je de tijd kunt invoeren.

Druk op **'OK'** als je de tijd wilt gebruiken.

2. De speler die het punt gescoord heeft kies je door op het spelersnummer te drukken.

3. De score **'+1'** voor een éénpunter, **'+2'** voor een normale score en **'+3'** bij een driepunter.

Digitaal Wedstrijd Formulier



Fouten

Bij een fout moeten er **3** zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde.

1. De speler
2. Het tijdstip
3. Het foutsoort (P-persoonlijk, etc.)

Strafwerpen

Bij strafwerpen moeten er **3** zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde.

1. De speler
2. Het tijdstip
3. Als de speler raak gooit verwerk je dit net als een score, maar dan door te drukken op '+1'.
Als de speler mist verwerk je dit net als een score, maar dan door te drukken op 'mis'.

Timeout

Bij een time moeten er **2** zaken opgegeven worden. Dit mag in elke volgorde.

1. Druk om de timeout te starten op het wekker-icoon onder het team dat de timeout aangevraagd heeft.
2. Het tijdstip
De klok telt vervolgens 1 minuut af. Na afloop zie je bij dat team het aantal timeouts dat er is aangevraagd.

Nieuw kwart

Om een nieuw kwart te starten, druk je op het vakje onder de score.

Je kiest vervolgens het juiste kwart.

Einde wedstrijd

Als het laatste kwart afgelopen is (of de eventuele verlengingen) kies je voor 'naar vastleggen'.