



Uitgebreid

Viswedstrijden

Uitgebreide handleiding · elk scherm stap voor stap

Deze handleiding legt de app Viswedstrijden rustig en volledig uit, met een printscreen bij elke stap. De oranje bolletjes op de printscreens horen bij de oranje nummers in de tekst ernaast. Deel A is voor elke visser. Deel B is voor de clubleiding. Deel C is voor wie zelf een wedstrijd organiseert zonder club. Deel D is voor winkeliers.

- | | | | |
|-----------|------------------------------------|-----------|---|
| 1 | A · De app installeren | 22 | B · Plattegrond met stekken |
| 2 | A · De eerste keer openen | 23 | B · Wateren |
| 3 | A · Account maken en inloggen | 24 | B · Logo, contact, reglement |
| 4 | A · Je profiel en je club | 25 | B · Medebeheerders |
| 5 | A · De app in één oogopslag | 26 | B · Het scherm Club |
| 6 | A · Start | 27 | B · Leden en de lidcode |
| 7 | A · Kalender | 28 | B · Een clubseizoen plannen |
| 8 | A · De wedstrijdpagina | 29 | B · Het klassement beheren |
| 9 | A · Inschrijven en afmelden | 30 | B · Een losse wedstrijd aanmaken |
| 10 | A · De loting en je stek | 31 | B · Wedstrijd beheren |
| 11 | A · Weging, tussenstand en uitslag | 32 | B · Inschrijvingen |
| 12 | A · De stand | 33 | B · De loting |
| 13 | A · Kaart en clubpagina | 34 | B · De weging |
| 14 | A · Meldingen | 35 | B · Controle en publiceren |
| 15 | A · Wedstrijden in je agenda | 36 | B · Nieuws plaatsen |
| 16 | A · Mijn visvrienden | 37 | B · Aanvragen op jullie water |
| 17 | A · Je profiel aanpassen | 38 | C · Zelf een open wedstrijd organiseren |
| 18 | A · Tekstgrootte en contrast | 39 | C · Je wedstrijd beheren |
| 19 | A · Hulp en iets melden | 40 | D · Je winkel aanmelden |
| 20 | A · Instellingen en account | 41 | D · Je winkelpagina afwerken |
| 21 | B · Je club op de kaart | | |



Voor elke visser

Installeren, een account maken, inschrijven, je stek vinden, de uitslag en de stand volgen. Alles wat je als visser nodig hebt, scherm per scherm.

1. De app installeren

De app is nog in de testfase. Je vindt ze daarom nog niet gewoon in de winkel: je krijgt een uitnodiging. Kies hieronder je soort telefoon.

Android-telefoon (bijvoorbeeld Samsung, Oppo, Xiaomi)

- 1** Stuur het **Gmail-adres** waarmee je in de Play Store zit naar Andy. Je vindt het in de Play Store: tik rechtsboven op je rondje met je foto of initiaal. Het adres staat onder je naam.
- 2** Je krijgt een **link** terug. Open die op je telefoon en tik op **Tester worden**.
- 3** Tik daarna op **Downloaden in Google Play**. De Play Store opent. Tik op **Installeren**.
- 4** Het icoon **Viswedstrijden** (een gele beker met een vis) staat nu bij je apps. Tik erop om de app te openen.
- 5** Laat de app **minstens 14 dagen** op je telefoon staan en open ze af en toe. Dat is een regel van Google voor testers.

iPhone

Voor de iPhone is er nog geen app in de App Store. Gebruik voorlopig de webversie: die werkt precies hetzelfde. Zet ze zo op je beginscherm:

- 1** Open **Safari** (het blauwe kompas) en surf naar **viswedstrijden.expo.app**.
- 2** Tik onderaan op de **deelknop**: het vierkantje met een pijltje naar boven.
- 3** Schuif naar beneden, tik op **Zet op beginscherm** en daarna rechtsboven op **Voeg toe**.
- 4** Het icoon **Viswedstrijden** staat nu op je beginscherm. Tik erop: de app opent zoals een gewone app.

Liever geen app installeren? Je kan de app ook gewoon in je internetbrowser gebruiken: surf naar **viswedstrijden.expo.app**. Alles werkt hetzelfde. De app legt zelf uit hoe je ze op je beginscherm zet, zodat je ze met één tik opent.

Updates: tijdens de test komen er regelmatig nieuwe versies. Die installeert je telefoon meestal vanzelf. Lukt iets niet, kijk dan eerst in de Play Store of er een update klaarstaat. De webversie (iPhone) is altijd vanzelf bijgewerkt.

2. De eerste keer openen

De eerste keer dat je de app opent, krijg je een paar korte schermen. Die stellen de app voor je in.



1 · Kies je taal



2 · Kies hoe groot de tekst is

- 1 Kies je taal:** tik op **Nederlands**, **English** of **Français**. Je kan dit later nog wijzigen.
- 2 Is de tekst te klein?** Tik op **Normaal**, **Groter** of **Het grootst**. Je ziet meteen het verschil. Lees je moeilijk? Zet ook **Sterker contrast** aan: de tekst wordt zwarter en de knoppen donkerder.
- 3** Tik op **Volgende**. Er volgen nog drie korte uitlegschermen (alle wedstrijden, inschrijven, de stand) en een scherm over het beginscherm. Tik telkens op **Volgende** en op het einde op **Klaar**. Wil je meteen beginnen? Tik op **Overslaan**.



Een van de uitlegschermen

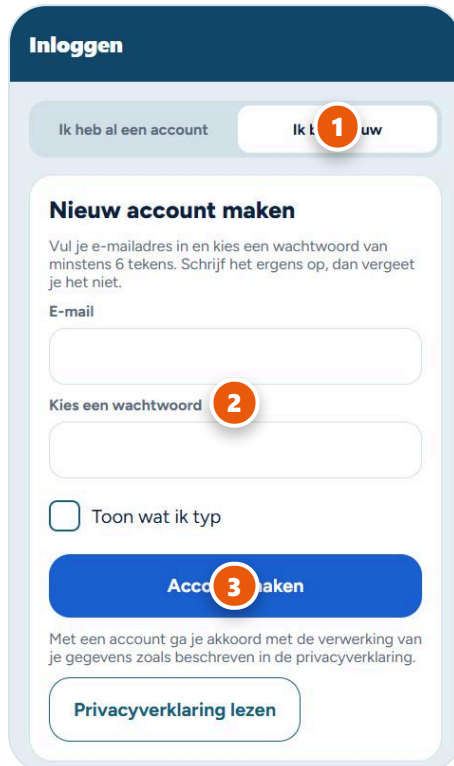


Uitleg: de app op je beginscherm zetten (webversie)

Alles wat je hier kiest, vind je later terug: de tekstgrootte via het gele **vraagteken ?** rechtsboven, en de uitleg via **Profiel → Uitleg over de app**.

3. Een account maken en inloggen

Kijken naar de kalender, de uitslagen en de stand kan iedereen, ook zonder account. Om je in te schrijven heb je een **gratis account** nodig: een e-mailadres en een wachtwoord.



Een nieuw account maken

- 1 Tik onderaan op **Profiel**, kies wat bij je past (zie hoofdstuk 4) en tik op **Verder**. Tik bovenaan op **Ik ben nieuw**.
- 2 Vul je **e-mailadres** in en kies een **wachtwoord** van minstens 6 tekens. Vink **Toon wat ik typ** aan om te zien wat je typt. Schrijf je wachtwoord ergens op.
- 3 Tik op **Account maken**.

- 1 De app toont: "*Bijna klaar! We stuurden een mail naar ...*". Open je mailbox. Je krijgt een mail van **noreply@viswedstrijden.eu**.
- 2 Tik in die mail op de link om je e-mailadres te bevestigen. Geen mail gezien? Kijk ook in je map **Ongewenst** of **Spam**.
- 3 Ga terug naar de app en log in (zie hieronder).

The screenshot shows a mobile app login screen. At the top, there's a dark blue header with the word 'Inloggen'. Below it, there are two buttons: 'Ik heb al een account' (with a red circle containing the number 1) and 'Ik ben nieuw'. The main content area is titled 'Inloggen' and contains instructions: 'Vul je e-mailadres en je wachtwoord in en tik op Inloggen.' There are two input fields: 'E-mail' and 'Wachtwoord' (with a red circle containing the number 2). Below the 'Wachtwoord' field is a checkbox labeled 'Toon wat ik typ'. At the bottom, there is a large blue button labeled 'Inloggen' (with a red circle containing the number 3) and a link labeled 'Wachtwoord vergeten?' (with a red circle containing the number 4).

Inloggen

- 1 Tik bovenaan op **Ik heb al een account**.
- 2 Vul je **e-mailadres** en je **wachtwoord** in.
- 3 Tik op **Inloggen**. Je blijft ingelogd, ook als je de app sluit.
- 4 **Wachtwoord vergeten?** Vul je e-mailadres in en tik op **Wachtwoord vergeten?**. Je krijgt een mail. Tik op de link: er opent een pagina waar je een nieuw wachtwoord kiest. Daarna log je opnieuw in.

"E-mailadres of wachtwoord klopt niet"

"Bevestig eerst je e-mailadres"

"Er bestaat al een account"

Kijk na of je geen tikfout maakte. Nog steeds niet? Gebruik **Wachtwoord vergeten?**.

Je hebt nog niet op de link in de bevestigingsmail getikt.

Je hebt al een account met dat adres. Kies **Ik heb al een account**.

4. Je profiel en je club

Na het inloggen vraagt de app **Hoe wil je starten?** Kies wat bij je past. Je kan later altijd nog iets toevoegen via **Profiel** → **Club of profiel toevoegen**.



- 1 Ik registreer een visclub:** voor bestuursleden die hun club in de app zetten (zie deel B, hoofdstuk 21).
- 2 Ik ben lid van een club:** vul de **lidcode** in die je van je clubleiding kreeg (bijvoorbeeld K7M2Q9XA) en tik op **Account koppelen**. Je ziet meteen je eigen inschrijvingen en resultaten.
- 3 Ik vis zonder club:** vul je volledige naam in en tik op **Visser registreren**. Je kan meedoen aan open wedstrijden of er zelf een organiseren.
- 4 Ik heb een hengelsportwinkel:** voor winkeliers (zie deel D).

Geen lidcode gekregen? Vraag ze aan je clubleiding. De clubleiding kan ze je rechtstreeks via WhatsApp of sms sturen met de knop **Code doorsturen** (zie hoofdstuk 27).



Lid worden zonder code

- 1** Ga naar **Profiel** → **Mijn clubs**. Hier zie je bij welke clubs je lid bent. Met **Stop lidmaatschap** stop je je lidmaatschap; de app vraagt eerst of je zeker bent.
- 2** Typ bij **Zoek een club (naam of gemeente)** een deel van de naam. Tik bij de juiste club op **Aanvragen**.

De clubleiding krijgt een melding en keurt je aanvraag goed. Jij krijgt daarna de melding "*Je bent nu lid van ...*". Je kan ook lid worden via de clubpagina (knop **Lid worden**, zie hoofdstuk 13).

5. De app in één oogopslag



Op elk hoofdscherm vind je dezelfde onderdelen terug:

- 1 Het **belletje**: je meldingen. Een groen stipje betekent dat er iets nieuws is.
- 2 Het gele **vraagteken ?**: hulp bij het scherm waar je bent, tekst groter maken, en het nummer van je club.
- 3 De **balk onderaan**: tik op een knop om naar dat scherm te gaan. Het groene vakje toont waar je nu bent. Het getal op **Profiel** is het aantal nieuwe meldingen.

Start

Je eerstvolgende wedstrijd, je seizoen, het weer en het nieuws van je club.

Kalender

Alle wedstrijden op datum. Hier schrijf je je in.

Kaart

Waar de clubs, viswateren en hengelsportwinkels liggen.

Stand

Het klassement en de statistiek van je club.

Profiel

Je gegevens, je clubs, je meldingen en de instellingen.

Club

Alleen zichtbaar voor de clubleiding en voor wie zelf een wedstrijd organiseert.

Detailschermen (een wedstrijd, inschrijven, meldingen ...) hebben bovenaan een **terugpijl**. Daarmee ga je terug naar het vorige scherm. Op een Android-telefoon werkt ook de terugknop van je telefoon.

6. Start



Dit is het eerste scherm als je de app opent. Bovenaan staat je voornaam met *Goedemorgen*, *Goedemiddag* of *Goedenavond*.

- 1 De grote donkere kaart toont je **eerstvolgende wedstrijd**. Ben je ingeschreven, dan staat er **✓ JE BENT INGESCHREVEN**. Anders zie je de eerstvolgende open wedstrijd met **OPEN VOOR INSCHRIJVING**.
- 2 Drie vakjes: over **hoeveel dagen** het is, **je stek** (na de loting, tot dan staat er "stek volgt") en het uur van **verzamen** (de loting).
- 3 **Route naar het water** opent de routeplanner van je telefoon. **Details** opent de wedstrijdpagina. Ben je niet ingeschreven, dan staat hier **Inschrijven**.
- 4 **Mijn seizoen**: je plaats in de stand, je beste vangst en je aantal wedstrijden. Tik op **Naar de stand** voor het volledige klassement.



Scrol verder naar beneden:

- 1 **Weer op wedstriiddag**: de verwachting voor je eerstvolgende wedstrijd (temperatuur, wind en neerslag). Je ziet dit alleen als je ingeschreven bent.
- 2 **Info plaatsen**: deze knop zien alleen de clubleiding en organisatoren (zie hoofdstuk 36).
- 3 Het **nieuws**: nieuwe uitslagen met de top 3, nieuwe open wedstrijden en berichten van je club. Tik op een uitslag voor de volledige uitslag. Met **Deel de uitslag** deel je een mooie afbeelding via WhatsApp.

Helemaal onderaan laadt **Toon meer uitslagen** oudere uitslagen.

7. Kalender



1 Tik onderaan op **Kalender**.

2 Bovenaan kies je wat je ziet: **Alles**, **Ingeschreven** (alleen jouw wedstrijden en de clubwedstrijden van je klassement), **Mijn clubs** of **Open wedstrijden**. Schuif opzij voor meer knoppen.

3 Kies **Maand** (een kalender) of **Lijst** (een lijst met kaartjes).

4 In de maand: een **groene cirkel** = je bent ingeschreven; een **blauw stipje** = je kan je nu inschrijven; een **grijs stipje** = een andere wedstrijd; een **donkere ring** = vandaag. Tik op een dag om alleen die dag te zien. Met de pijltjes ga je naar een andere maand.

5 De ronde knop met de **twee pijltjes** rechtsboven zet wedstrijden in de agenda van je telefoon (zie hoofdstuk 15).



In de **lijst** zie je eerst de komende en daaronder de afgelopen wedstrijden. Elk kaartje toont:

1 De **datum**, de naam van de wedstrijd en de club. Een groen kaartje betekent dat je ingeschreven bent. Na de loting staat ook je stek erbij.

2 Rechts de toestand: ✓ **Ingeschreven**, een blauwe knop **Inschrijven**, **Gespeeld**, **Inschrijven gesloten**, **Inschrijven vanaf ...**, **Afgelast** of **Datum voorbij**.

Tik op een kaartje om de wedstrijdpagina te openen. Tik op het clublogo om de clubpagina te openen.

De oranje of blauwe knop + rechtsonder is om zelf een wedstrijd te organiseren (zie deel B en C).

8. De wedstrijdpagina

CLUBWEDSTRIJD

Clubwedstrijd 10

zondag 25 oktober · georganiseerd door De Paradijssissers

[De Paradijssissers >](#)

Visdiscipline
Vaste stok

Loting
07:30

Vissen
09:00 – 12:00 · 13:00 – 16:00

Inleg
€ 5 per visser

Plaatsen
2 / 16 vissers

✓ **Je bent ingeschreven**

Af **3** an

2 / 16 vissers

[De Paradijssissers](#)
toon op kaart

[Reglement 1 n de club](#)

Zo telt een leefnet
Tot en met 20,00 kg telt het **echte gewicht**.
Boven 20,00 kg tot en met 25,00 kg telt het leefnet 20,00 kg.
Boven 25,00 kg telt het leefnet 0 kg.

INGESCHREVEN VISSERS

1	Dirk Wouters	Afmelden
2	Luc Janssens	Afmelden

✓ **Je bent ingeschreven**

[Afmelden](#)

Tik op een wedstrijd (in de kalender, op Start of in een melding). Je ziet alles over die wedstrijd.

- 1 Bovenaan: de soort (bijvoorbeeld **CLUBWEDSTRIJD**), de naam, de datum, de organisator en de club. Tik op de clubnaam of het logo voor de clubpagina.
- 2 De **feiten**: visdiscipline, uur van de loting, de vistijden (met middagpauze), de inleg, het aantal plaatsen en tot wanneer je je kan inschrijven.
- 3 Onderaan staat altijd wat jij kan doen. Hier: **Je bent ingeschreven** met de knop [Afmelden](#). Ben je nog niet ingeschreven, dan staat er een oranje knop [Inschrijven](#).

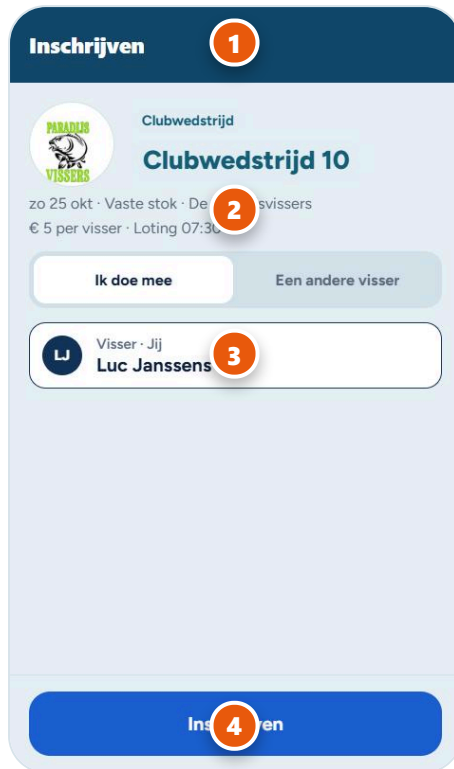
Scrol naar beneden:

- 1 Het water (tik voor de kaart) en de knop **Reglement van de club**.
- 2 **Zo telt een leefnet**: de weegregels. Bijvoorbeeld: een leefnet boven 20 kg telt voor 20 kg, boven 25 kg telt het voor 0 kg.
- 3 De **ingeschreven vissers** (of koppels). Na de loting staat de stek vooraan, na de uitslag de plaats en het gewicht. Naast je eigen naam staat **Afmelden**.

Daaronder vind je, al naargelang de fase: **Deel de uitnodiging**, **Zet in mijn agenda**, **Stekken bekijken** (na de loting) en **Deel de uitslag** (na de uitslag).

Wordt er **meerdere keren gewogen**? Dan staat op de wedstrijdpagina bijvoorbeeld "Er wordt 2 keer gewogen: om 11:00 en om 15:00." Zie hoofdstuk 11.

9. Inschrijven en afmelden



- 1 Open de wedstrijd en tik onderaan op de oranje knop **Inschrijven**. (Of tik in de kalender op de blauwe knop **Inschrijven**.)
- 2 Bovenaan zie je de wedstrijd, de datum, de inleg en het uur van de loting.
- 3 Bij een gewone wedstrijd sta jij er al in: **Visser · Jij**. Bij een **koppelwedstrijd** kies je ook je **vismaat**: tik op het lege vakje en zoek op naam, of kies uit **Mijn visvrienden**. Gebruikt je vismaat de app niet? Typ zijn volledige naam en tik op **Nieuwe naam toevoegen**.
- 4 Tik op **Inschrijven**. Je ziet een samenvatting. Klopt alles? Tik op **Ja, schrijf in**.

Je ziet een groot vinkje en **Je bent ingeschreven**. Je krijgt een melding zodra de loting gedaan is. De inleg betaal je zoals de organisator afspreekt; in de app betaal je niets.

Afmelden

- 1 Open de wedstrijd. Tik onderaan op **Afmelden** (of op **Afmelden** naast je naam in de lijst).
- 2 De app vraagt "Wil je je afmelden voor deze wedstrijd?". Tik op **Ja, afmelden**.

Afmelden kan tot de loting. Daarna liggen de stekken vast. Kan je toch niet komen? Laat het de organisator weten.

Geen knop Inschrijven?

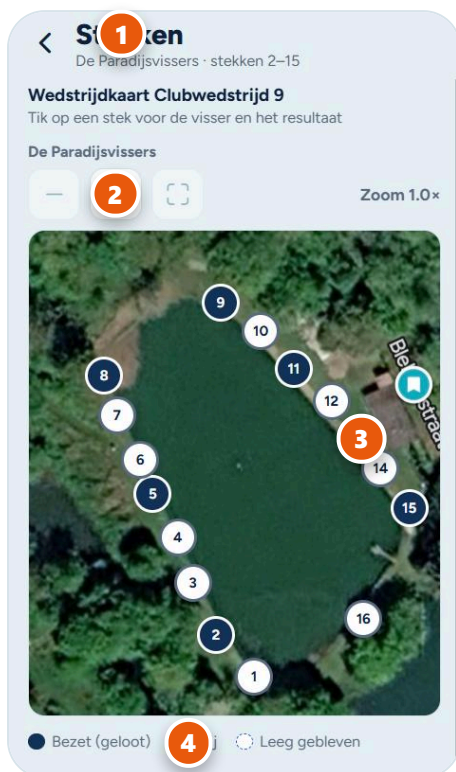
Het inschrijven is nog niet open ("*Inschrijven kan vanaf ...*"), al gesloten, de wedstrijd is volzet, of het is een clubwedstrijd van een club waar je geen lid van bent.

"Je hebt nog geen visserprofiel"

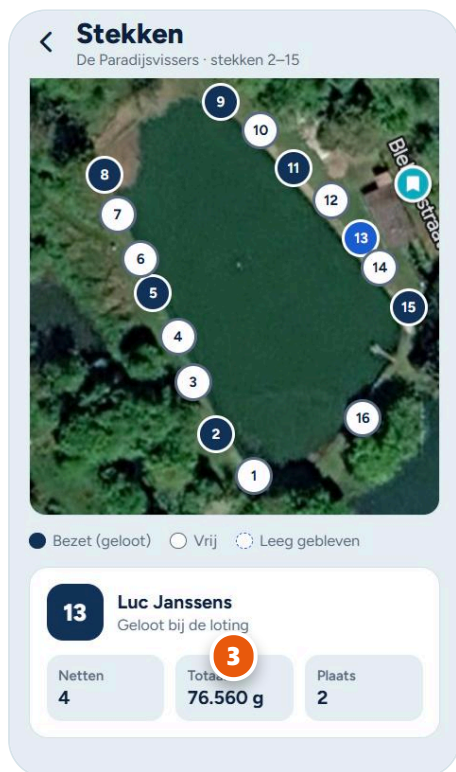
Maak eerst je profiel via Profiel (hoofdstuk 4).

10. De loting en je stek

Na de inschrijvingen worden de **stekken** (de visplaatsen) verdeeld: door de app (willekeurig) of door de clubleiding. Zodra dat gebeurd is, krijg je een melding: "*De loting voor ... is gedaan. Jouw stek is 13.*" Je stek staat ook op **Start** en op de wedstrijdpagina.



- 1 Op de wedstrijdpagina tik je op **Stekken bekijken**. Je ziet het plan van het water met alle stekken.
- 2 Zoom in met + en -, of met twee vingers. Het kadertje toont weer het hele water.
- 3 Tik op een stek: je ziet wie er zit (en na de weging het aantal netten, het totaal en de plaats).
- 4 De legende: **donker** = bezet, **wit** = vrij, **stippellijn** = leeg gebleven.



Na het tikken op een stek



De melding over de loting komt bij je meldingen

11. Weging, tussenstand en uitslag

Na het vissen weegt de organisator alle leefnetten. Overgewicht volgens de weegregels wordt automatisch afgetrokken.

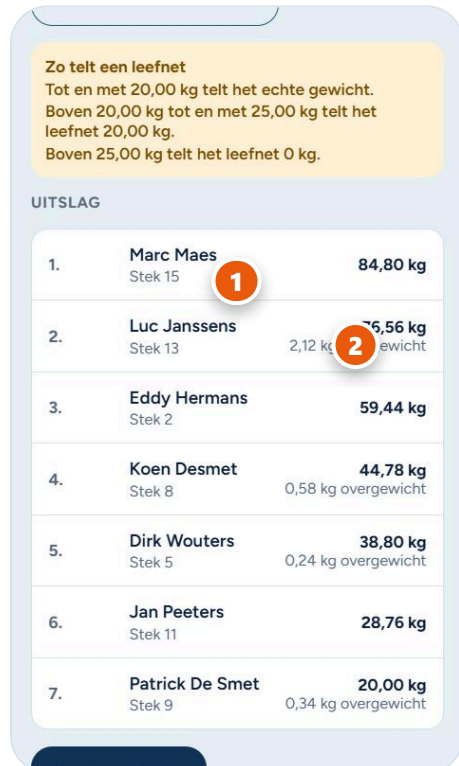


Meerdere weegrondes

Bij lange wedstrijden wordt soms **2 of 3 keer** gewogen. Dat staat bij de wedstrijd:

- 1 "Er wordt 2 keer gewogen: om 11:00 en om 15:00."
- 2 Na de eerste weging verschijnt **Tussentijdse stand na de 1e weging**, met iedereen en zijn gewicht tot nu toe.

De **uitslag** is de optelling van alle weegrondes. De laatste ronde blijft geheim tot de uitslag gepubliceerd is.



De uitslag

Na de weging controleert de organisator alles. Daarna publiceert hij de uitslag. Je krijgt een melding: "De uitslag van ... staat klaar. Plaats 2 met 76,56 kg."

- 1 Op de wedstrijdpagina staat nu **Uitslag**: de plaats, de naam, de stek en het gewicht dat meetelt.
- 2 Had iemand overgewicht, dan staat dat eronder (bijvoorbeeld 2,12 kg overgewicht).

Met **Deel de uitslag** maak je een afbeelding van de uitslag om te delen via WhatsApp of Facebook.

Wedstrijden met **sectoren**: eerst staan de winnaars van elke sector, dan de nummers twee, enzovoort.

12. De stand: klassement en statistiek



- 1 Tik onderaan op **Stand**. Je ziet het klassement van je club voor het seizoen.
- 2 Bovenaan: het seizoen en de club. Tik op het pijltje om een andere club of een ander seizoen te kiezen.
- 3 Kies **Klassement** of **Statistiek**.
- 4 Het **podium** met de top 3: punten en totaalgewicht. Jij staat er met het blauwe labeltje **JIJ**.
- 5 Met de knop rechtsboven deel je de stand.



- 1 Tik op **Volledige stand bekijken** voor iedereen. Tik op een naam voor zijn overzicht per wedstrijd: plaats, gewicht, punten en of die wedstrijd **telt** of **valt weg**.
- 2 De **regelkaart** van het seizoen: het strafpunt, de periode, hoeveel wedstrijden tellen en hoeveel er al gespeeld zijn.
- 3 **Klassement beheren** zien alleen de bestuursleden (zie hoofdstuk 29). **Reglement van de club** opent het reglement.

Hoe werkt het klassement?

Punten Je punten zijn je **plaats** in de wedstrijd. 1e = 1 punt, 2e = 2 punten ...
Minste punten wint.

Strafpunt Doe je mee aan het klassement maar vis je een clubwedstrijd niet mee? Dan krijg je het **strafpunt** (bijvoorbeeld 17). Ook voor wedstrijden van

vóór je aanmelding.

Schrappers

Vaak tellen alleen je **beste** wedstrijden, bijvoorbeeld de beste 7 van 10. De slechtste vallen weg ("valt weg").

Gelijke stand

Bij evenveel punten wint wie het meeste gewicht ving in de tellende wedstrijden.

Meedoen

Onderaan staat de groene knop **Meedoen aan het klassement** als je lid bent en nog niet meedoet. Daarna telt elke clubwedstrijd van het seizoen voor jou. Inschrijven voor elke wedstrijd moet je wel nog apart.



Statistiek

- 1 Kies **Clubwedstrijden** of **Koppelwedstrijden**.
- 2 Vier vakjes: het totaal van het seizoen, het aantal wedstrijden, het gemiddelde per wedstrijd en per visser.
- 3 Grafieken per wedstrijd. In **Gemiddeld per visser** zie je je eigen score (oranje) naast het gemiddelde van de club.

Verder naar beneden: de **beste stekken** (welke stek gemiddeld het meest opbrengt) en de lijst per wedstrijd.



Je score tegenover de club, en de beste stekken

Club

De Paradijssvissers
Overijse · 12 leden

✓ Je bent lid van deze club

Bellen Mailen Route

KOMENDE WEDSTRIJDEN

ZO 25 OKT Clubwedstrijd 10
De Paradijssvissers · 07:30 verzamelen **Ingeschreven**

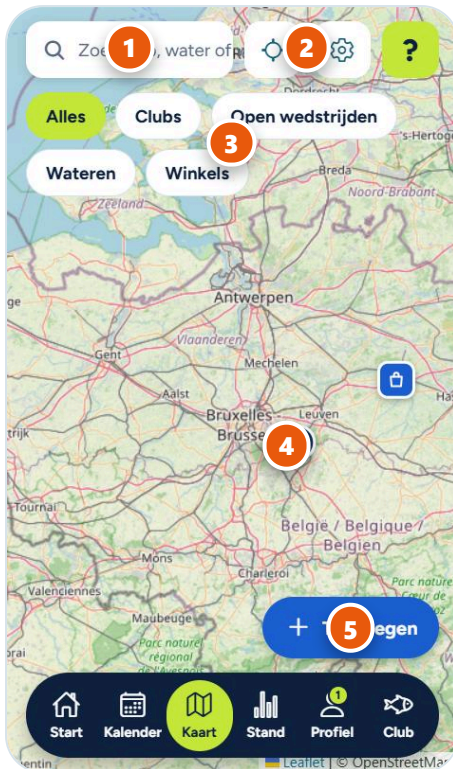
[Naar de kalender](#)

STAND CLUB 2026

1	Marc Maes	9 pt
2	Koen Desmet	13 pt

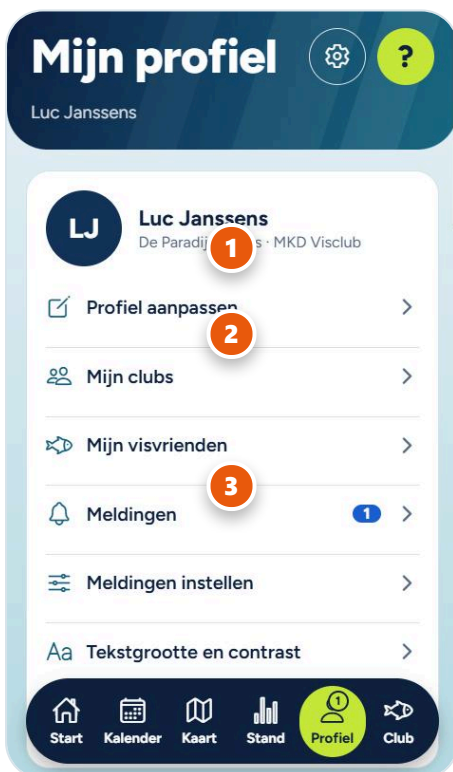
Je eigen resultaten staan ook op Profiel

13. De kaart en de clubpagina



Op een Android-telefoon zie je Google Maps.

- 1 Tik onderaan op **Kaart**. **Zoek** bovenaan op de naam van een club, water of wedstrijd.
- 2 Het **vizier** toont waar je nu bent. Het **tandwiel** opent de instellingen.
- 3 Kies wat je ziet: **Alles**, **Clubs**, **Open wedstrijden**, **Wateren** of **Winkels**.
- 4 Tik op een speldje (een club, water of winkel). Onderaan verschijnt een kaartje. Tik erop voor de volledige pagina.
- 5 **+ Toevoegen** is om een club, water of winkel op de kaart te zetten (zie deel B en D).



De clubpagina

- 1 Bovenaan: het logo, de naam, de gemeente en het aantal leden. Ben je lid, dan staat er **Je bent lid van deze club**. Anders staat hier de knop **Lid worden**.
- 2 **Bellen**, **Mailen** en **Route**. Een grijze knop betekent dat de club dat gegeven nog niet invulde.
- 3 De **komende wedstrijden** met een knop om in te schrijven.

Verder naar beneden: de top 3 van de stand, het water met het aantal stekken, de contactpersoon, het **reglement** en **In mijn agenda** (alle komende wedstrijden van de club in je agenda).

14. Meldingen



De app houdt je op de hoogte met **meldingen**. Je opent ze met het belletje op Start of via **Profiel** → **Meldingen**.

- 1** **Nieuw** toont wat je nog niet las, **Alles** toont ook de oude meldingen.
- 2** **Alles gelezen** zet alle nieuwe meldingen op gelezen.
- 3** Een **oranje bolletje** = nieuw. Tik op een melding om de wedstrijd te openen.

Belangrijk: de app stuurt (nog) **geen pushberichten**. Je telefoon piept dus niet. Je ziet een nieuwe melding pas als je de app opent: dan staat er een stipje op het belletje en een getal op Profiel. **Open de app dus regelmatig**, zeker in de dagen voor een wedstrijd.

Agenda koppelen

Tik op de groene knop en kies je agenda. De komende wedstrijden staan dan in je agenda.

Alle clubs

Wedstrijden in mijn agenda zetten

De Paradijsvissers

Wedstrijden in mijn agenda zetten

MKD Visclub

Wedstrijden in mijn agenda zetten

Komt er later een wedstrijd bij? Tik dan gewoon opnieuw op de groene knop.

Liever automatisch bijwerken?

Kiezen welke meldingen je krijgt

Ga naar **Profiel** → **Meldingen instellen**. Zet een schakelaar uit voor meldingen die je niet wil. Een wijziging wordt meteen bewaard.

Loting en uitslag

Als de loting gedaan is en als de uitslag klaar is.

Wijzigingen

Als de datum, het uur, het water of de regels veranderen.

Herinnering

De dag voor de wedstrijd, met het uur van de loting en je stek.

Klassement

Als het inschrijven opent, en 24 uur voor het sluit.

Club

Antwoord op je lidaanvraag, uitnodigingen, nieuwe wedstrijden (staat standaard uit).

Een **afgelasting** krijg je altijd.

15. Wedstrijden in je eigen agenda



- 1 Ga naar **Kalender** en tik rechtsboven op de ronde knop met de **twee pijltjes**. Of tik op een wedstrijdpagina op **Zet in mijn agenda** voor één wedstrijd.
- 2 Tik op **Wedstrijden in mijn agenda zetten** bij **Alle clubs** of bij één club.
- 3 Je telefoon vraagt in welke agenda je de wedstrijden zet. Kies je agenda en bevestig.

Komt er later een wedstrijd bij? Tik dan gewoon opnieuw op de knop. Wil je dat nieuwe wedstrijden vanzelf verschijnen? Tik op **Liever automatisch bijwerken?** en volg de uitleg (iets moeilijker).

16. Mijn visvrienden



17. Je profiel aanpassen



- 1 Tik onderaan op **Profiel**. Bovenaan staan je naam en je clubs.
- 2 Het **menu**: Profiel aanpassen, Mijn clubs, Mijn visvrienden, Meldingen, Meldingen instellen, Tekstgrootte en contrast, Uitleg over de app.
- 3 Het **tandwiel** rechtsboven opent de instellingen (hoofdstuk 20).

Verder naar beneden: je aantal wedstrijden, je beste plaats, je zwaarste vangst, je komende wedstrijden en al je resultaten.



Profiel aanpassen

- 1 **Foto kiezen**: kies een foto uit je galerij.
- 2 **Volledige naam** (verplicht).
- 3 **Woonplaats** en **telefoon** (niet verplicht). Die zijn **alleen voor jou** zichtbaar.
- 4 **Wie ziet mijn foto?** Niemand, mijn clubgenoten of iedereen.

Daaronder kies je **Mijn naam in uitslagen**: je **volledige naam** of **voornaam en initiaal** (bijvoorbeeld Jan P.). Tik op **Opslaan**.

18. Tekstgrootte en contrast



1 Ga naar **Profiel** → **Tekstgrootte en contrast**, of tik op het vraagteken en dan op **Tekst groter maken**. Kies **Normaal**, **Groter** of **Het grootst**.

2 Zet **Sterker contrast** aan voor zwartere tekst en donkerdere knoppen.

Onder **Zo ziet het eruit** zie je meteen het resultaat. Je keuze geldt op dit toestel.

19. Hulp en iets melden



1 Tik op het gele **vraagteken ?** rechtsboven. Je krijgt uitleg over het scherm waar je bent.

2 Heeft je club een telefoonnummer of e-mailadres ingevuld, dan staan hier de knoppen **Bel** en **Mail**.

3 **Tekst groter maken** en **Uitleg over de app**.

Gesloten · opent Maandag om 08:30

Jouw specialist in hengelsport sinds 2016

Wat is er mis met deze winkelpagina?

Kies wat het best past. De beheerder bekijkt het.

Beledigend of kwetsend

Vals of misleidend

1 Reclame of spam

Iets anders

Wil je iets toevoegen? (mag leeg blijven)

Verstuur 2 melding

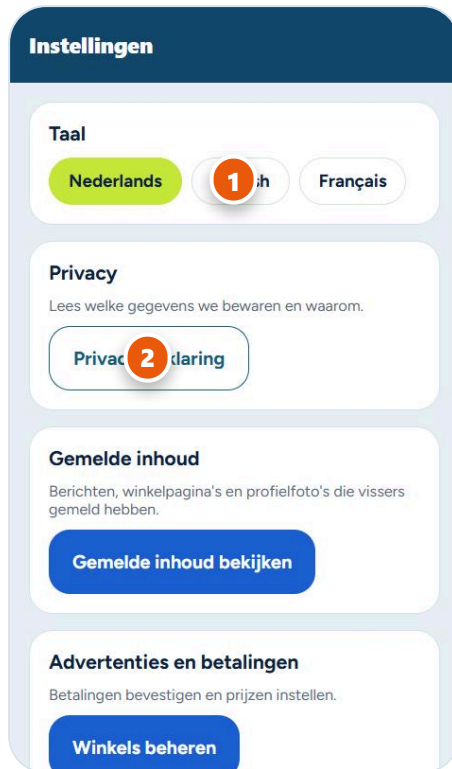
Iets melden

Zie je een kwetsend bericht, een valse winkel of een ongepaste foto? Tik op **Melden** (het vlaggetje) bij dat bericht, die winkel of die foto.

- 1 Kies de reden: beledigend, vals, reclame of iets anders.
- 2 Schrijf eventueel iets bij en tik op **Verstuur melding**.

De beheerder bekijkt het. Wie het plaatste, ziet niet dat jij het meldde. Melden 3 mensen hetzelfde, dan wordt het automatisch verborgen.

20. Instellingen, uitloggen en account verwijderen



Instellingen: taal en privacy



Uitloggen en account verwijderen

- 1 Taal:** kies Nederlands, English of Français.
- 2 Privacy:** lees welke gegevens we bewaren en waarom.
- 3 Uitloggen:** je bent uitgelogd op dit toestel. Je gegevens blijven bewaard.
- 4 Account verwijderen:** tik op de knop, typ **VERWIJDER** en tik op **Ja, verwijder mijn account**. Je account en e-mailadres worden gewist en kunnen niet teruggehaald worden. Je naam in oude uitslagen wordt anoniem.

Je opent de instellingen met het **tandwiel** rechtsboven op Profiel of op de Kaart.

Kaarten zoals **Gemelde inhoud** of **Winkels beheren** zien alleen de beheerders. Een gewone visser ziet ze niet.



Voor de clubleiding

Je club in de app zetten, de leden en hun lidcode, een heel seizoen plannen met klassement, wedstrijden aanmaken en het volledige verloop van inschrijven tot de uitslag publiceren.

21. Je club en haar water op de kaart zetten

Dit doe je **één keer**, als je club nog niet in de app staat. Je hebt een account nodig (hoofdstuk 3).



1 · Kies "Club met eigen water"



2 · Tik op de plek van het water

- 1** Ga naar **Kaart** en tik op **+ Toevoegen**. Kies **Club met eigen water**. (Of: **Profiel** → **Ik registreer een visclub** → **Club op de kaart plaatsen**.)
- 2** Zoom in op de kaart en **tik op de plek van het water**. Verkeerd getikt? Tik opnieuw, de pin verplaatst mee.

Nieuwe club

Naam van de club

Gemeente

Naam van het water van de club

Soort water

Kanaal Meer Vijver Rivier

Ander water

Beheerder (niet verplicht)

Start Kalender Kaart Stand Profiel Club

1 Naam van de club (verplicht).

2 Gemeente.

3 Naam van het water van de club (verplicht), bijvoorbeeld "Vijver Den Bosch".

4 Soort water: kanaal, meer, vijver, rivier of ander water. Eventueel de **beheerder** van het water.

Tik onderaan op **Club en water toevoegen**. Je bent nu automatisch **beheerder** van de club en onderaan verschijnt de knop **Club**.

Daarna vraagt de app: **Plattegrond met stekken maken**. Doe dat meteen (hoofdstuk 22): zonder plattegrond met stekken kan je geen wedstrijd op je water houden.

22. Een plattegrond met stekken maken

Op de plattegrond duid je aan waar elke stek ligt. Zo zien de vissers na de loting precies waar ze zitten. Je opent hem via **Club** → tegel **Wateren** → **Plattegrond met stekken maken** (of **Plattegrond aanpassen**).

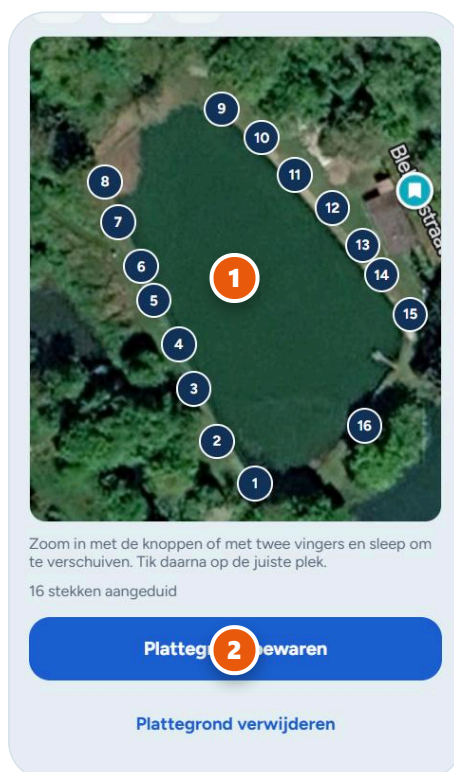


1 Naam van het water.

2 Tik op **Afbeelding van het water kiezen** en kies een foto, luchtfoto (bijvoorbeeld een schermafbeelding van Google Maps) of tekening van het water.

3 Bij **Nummer van de volgende stek** staat het nummer dat je nu gaat plaatsen (het begint bij 1).

4 Zoom in met **+** of met twee vingers, en tik op de plek van de stek. Er verschijnt een bolletje met het nummer. Het volgende nummer springt vanzelf één verder.



1 Alle stekken staan op de afbeelding. Een stek verplaatsen? Tik erop (hij wordt oranje) en tik daarna op de nieuwe plek. Wissen kan met **Stek wissen**.

2 Tik op **Plattegrond bewaren**. De stekken van het water zijn nu precies de nummers op de plattegrond.

Pas je later de plattegrond aan, dan volgen de stekken vanzelf. **Plattegrond verwijderen** vraagt eerst of je zeker bent.

23. Wateren



Via **Club** → **Wateren** zie je de wateren van je club:

- 1** Per water: het aantal stekken op de plattegrond en de komende wedstrijden, met **Plattegrond aanpassen**.
- 2** Heeft je club meer dan één vijver? Tik op **Extra water toevoegen op de kaart** en tik op de plek van dat water.
- 3** **Nieuwe plattegrond** maakt een losse plattegrond die (nog) niet aan een water hangt. Wil je stekken voor een water, gebruik dan de knop bij dat water.

24. Logo, contact voor de hulpknop en reglement

Logo en reglement



De Paradijssvissers

Logo

Het logo van je club staat bij de wedstrijden, de uitslagen, de kalender en het klassement, voor iedereen zichtbaar.

Ander 1 kiezen

Contact voor hulp 2

Leden kunnen je bellen of mailen via de hulp-knop (het vraagteken) in de app. Vul in wat je wilt tonen.

Contactpersoon (naam en functie)

bijvoorbeeld Jan Peeters, voorzitter

E-mailadres van de club

Logo en reglement

Contact voor hulp

Leden kunnen je bellen of mailen via de hulp-knop (het vraagteken) in de app. Vul in wat je wilt tonen.

Contactpersoon (naam en functie)

bijvoorbeeld Jan Peeters, voorzitter 1

E-mailadres van de club

2

Telefoonnummer van de club

3

Bewaren 4

Reglement

Het reglement van de club kan iedereen lezen.

Reglement 5 aanpassen

Ga naar **Club** → tegel **Logo en reglement**.

- 1 Logo kiezen:** kies een vierkante afbeelding met het logo in het midden. Je knipt ze bij tot een vierkant; de app maakt er een rondje van. Het logo wordt meteen bewaard.
- 2 Contact voor hulp:** zie hieronder.

- 1 Contactpersoon** (naam en functie), bijvoorbeeld "Jan Peeters, voorzitter".
- 2 E-mailadres van de club.**
- 3 Telefoonnummer van de club.**
- 4** Tik op **Bewaren**.
- 5 Reglement aanpassen:** typ de tekst van je reglement, of kies een foto of een pdf. Tik op **Opslaan**. Iedereen kan het reglement lezen.

Vul zeker een telefoonnummer of e-mailadres in. Leden zien het dan in het hulpvenster (het vraagteken) en kunnen je bellen als ze vastzitten. Let op: deze gegevens staan ook op de clubpagina, die iedereen kan zien.

25. Medebeheerders toevoegen

Beheerders

Beheerders kunnen wedstrijden aanmaken, inschrijven, loten en wegen voor de club.

De Paradijssvissers 1 KD Visclub

Huidige beheerders

jan.peeters@voorbeeld.be
Jij

Ver 2 ren

Beheerder toevoegen

E-mailadres

naam@voorbeeld. 3

Heeft die persoon nog geen account, dan wacht de uitnodiging tot hij er een maakt met dit e-mailadres.

To 4 en

Beheerders kunnen wedstrijden aanmaken, inschrijven, loten en wegen. Ga naar **Club** → tegel **Beheerders**.

- 1 Beheer je meerdere clubs? Kies bovenaan de club.
- 2 **Huidige beheerders**, met **Verwijderen** (de app vraagt eerst of je zeker bent). Een club heeft altijd minstens één beheerder.
- 3 Typ het **e-mailadres** van de nieuwe beheerder.
- 4 Tik op **Toevoegen**.

Heeft die persoon al een account, dan krijgt hij een melding "*Je bent nu beheerder van ...*". Zo niet, dan wacht de uitnodiging tot hij een account maakt met dat e-mailadres. **Laat het die persoon ook zelf weten**: de app stuurt geen e-mail.

26. Het scherm Club



Als beheerder zie je onderaan **Club**. Bovenaan staat wat je aandacht vraagt (een uitslag om te controleren, nieuwe lidaanvragen, aanvragen voor een wedstrijd op jullie water), daarna je eerstvolgende wedstrijd en de grote blauwe knop **+ Nieuwe wedstrijd**. Daaronder zes tegels:

- 1 Wedstrijden:** alle wedstrijden van je club, om te beheren.
- 2 Seizoen en kalender:** een seizoen plannen en het klassement beheren.
- 3 Leden:** leden toevoegen, lidcodes doorsturen en aanvragen goedkeuren.
- 4 Logo en reglement:** logo, contact en reglement.
- 5 Wateren:** plattegronden en stekken.
- 6 Beheerders:** wie de club mee beheert.



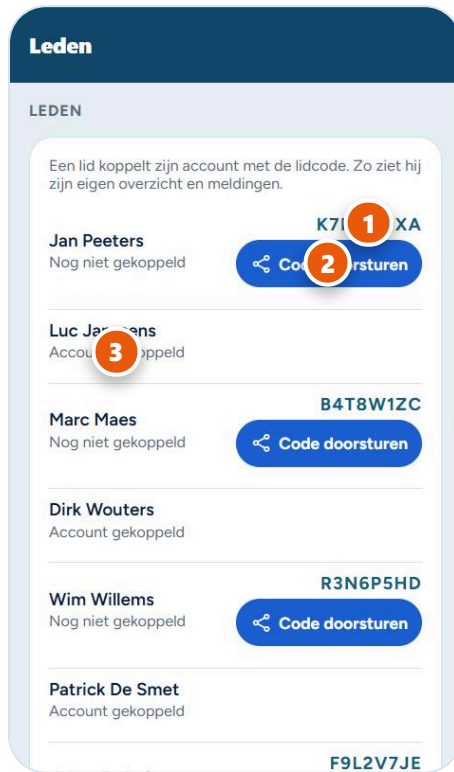
Bovenaan: je eerstvolgende wedstrijd



De tegel Wedstrijden

27. Leden en de lidcode

Met een **lidcode** koppelt een lid zijn account aan zijn plaats in de club. Dan ziet hij zijn eigen inschrijvingen, resultaten en meldingen, en kan hij zich inschrijven voor clubwedstrijden. Elk lid heeft zijn eigen code.



Ga naar **Club** → tegel **Leden**.

- 1 Bij elk lid dat nog **niet gekoppeld** is, staat zijn code.
- 2 Tik op **Code doorsturen**. Je telefoon vraagt hoe je wil delen: kies **WhatsApp**, **Berichten** (sms) of **Mail**, en kies het lid. Het bericht met de code én de uitleg staat al klaar. Tik op **Verzenden**.
- 3 Zodra het lid de code invulde, staat er **Account gekoppeld**.

Wat doet het lid? App openen → account maken → **Profiel** → **Ik ben lid van een club** → code invullen → **Account koppelen**. Dat staat ook in het bericht dat je doorstuurt.

The screenshot shows the 'Leden' (Members) section of an app. At the top, there's a dark blue header with the word 'Leden'. Below it, a list of members is displayed. Each member entry includes a name, a status (e.g., 'Account gekoppeld' or 'Nog niet gekoppeld'), and a unique code (e.g., 'H6D3S8KB' or 'M1X5C4GT'). A blue button labeled 'Code doorsturen' is next to the codes. At the bottom, there's a section for adding a new member, labeled 'Nieuw lid (naam)'. It features a text input field with a red circle containing the number '1' next to it, and a blue button labeled 'Lid toevoegen' with a red circle containing the number '2' next to it.

Naam	Status	Code	Actie
Peter Lambrechts	Account gekoppeld		
Eddy Hermans	Account gekoppeld		
Stefan Martens	Nog niet gekoppeld	H6D3S8KB	Code doorsturen
Rudi Aerts	Nog niet gekoppeld	M1X5C4GT	Code doorsturen
Koen Desmet	Account gekoppeld		

Nieuw lid (naam)

Lid toevoegen

Een nieuw lid toevoegen

- 1 Typ de volledige naam bij **Nieuw lid (naam)**.
- 2 Tik op **Lid toevoegen**. Het lid krijgt meteen een code. Bestaat die naam al, dan vraagt de app of het een andere persoon is.

Aanvragen goedkeuren

Vraagt iemand zelf om lid te worden (knop **Lid worden**), dan staat hij bovenaan bij **Aanvragen om lid te worden**. Tik op **Goedkeuren** of **Weigeren**. Op de tegel Leden zie je hoeveel aanvragen er wachten.

28. Een clubseizoen plannen

Met een **seizoen** plan je in één keer alle clubwedstrijden van het jaar, met hetzelfde formaat, én het klassement. Ga naar **Club** → tegel **Seizoen en kalender** →

Nieuw seizoen plannen

Seizoenen plannen

Vul eerst het standaardformaat van je clubwedstrijden in, en kies daarna de data. Elke datum wordt een clubwedstrijd.

1. HET SEIZOEN

Naam van het seizoen

Seizoen 2026 **1**

Aantal wedstrijden dat telt (de beste) **2** Strafpunt voor wie niet deelneemt **3**

7 17

Van de wedstrijden tellen de beste, bijvoorbeeld 7. Leeg laten: alle wedstrijden tellen.

Wie aangemeld is en niet deelneemt aan een clubwedstrijd krijgt dit aantal punten, ook voor wedstrijden van vóór de aanmelding. Het ligt vast op het moment dat een uitslag gepubliceerd wordt.

Inschrijven kan vanaf zoveel dagen voor de wedstrijd **4**

7

Seizoenen plaatsen

Stap 1 · Het seizoen

- 1 Naam van het seizoen**, bijvoorbeeld "Seizoen 2027".
- 2 Aantal wedstrijden dat telt:** alleen de beste tellen, bijvoorbeeld 7 van de 10. Leeg laten = alle wedstrijden tellen.
- 3 Strafpunt voor wie niet deelneemt** (verplicht), bijvoorbeeld 17. Wie meedoet aan het klassement en een wedstrijd niet meevist, krijgt dit aantal punten.
- 4 Inschrijven kan vanaf zoveel dagen voor de wedstrijd**, bijvoorbeeld 7. Gebruik 0 om het inschrijven meteen open te zetten.

De grijze getallen in de lege vakjes zijn maar voorbeelden. Typ zelf de getallen die je wil.

Seizoenen plannen

Dit formaat geldt voor alle wedstrijden van het seizoen. Je kan het later aanpassen, en ook één wedstrijd apart.

Naam van de wedstrijden

Clubwedstrijd **1**

De wedstrijden worden genummerd op volgorde van de datum: Clubwedstrijd 1, Clubwedstrijd 2, ...

Visdiscipline

Vaste stok Feeder

Vaste stok & feeder **2**

Feeder, bom en wagler

Vaste stok & feeder, bom en wagler

Viswater

 Kies het water **3** de kaart >

Seizoenen plaatsen

Stap 2 · Het standaardformaat

Dit geldt voor alle wedstrijden van het seizoen. Je kan later één wedstrijd apart aanpassen.

- 1 Naam van de wedstrijden.** Ze worden genummerd op datum: Clubwedstrijd 1, Clubwedstrijd 2 ...
- 2 Visdiscipline** (verplicht).
- 3 Viswater:** tik op **Kies het water op de kaart** en kies je clubwater. De stekken komen uit de plattegrond.

Seizoenen plannen

☐ 1 Middagpauze

Wie loot de stekken?

☒ De app loot 2 ☐ Ik wijs toe

De app verdeelt de stekken willekeurig over de inschrijvingen.
Je kan dit per wedstrijd nog omzetten, tot de loting gedaan is.

Inschrijven sluit zoveel dagen voor de wedstrijd Op dit uur

1 3 20:00

Leeg laten: het inschrijven sluit pas bij de loting. De clubleiding kan altijd nog inschrijven. Wie voor het klassement aangemeld is en nog niet ingeschreven, krijgt 24 uur voor het sluiten een herinnering.

Max. vissers Inleg per visser (€)

20 4 €

Seizoenen plaatsen

Verder in stap 2: de uren (**Loting, Vissen vanaf, Tot**), en:

- 1 **Middagpauze:** zet aan en vul in wanneer de pauze begint en eindigt.
- 2 **Wie loot de stekken? De app loot** (willekeurig) of **Ik wijs toe** (je kiest zelf per visser een stek).
- 3 **Inschrijven sluit zoveel dagen voor de wedstrijd**, en **op dit uur**. Bijvoorbeeld 1 dag ervoor om 20:00. Leeg = het sluit pas bij de loting. Wie meedoet aan het klassement en nog niet ingeschreven is, krijgt 24 uur voor het sluiten een herinnering.
- 4 **Max. vissers** en **inleg per visser** (niet verplicht).

Daarna kan je **sectoren** aanzetten (als je water in stukken verdeeld is).

Seizoenen plannen

WEEGREGELS (OPTIONEEL)

Maak zelf het reglement voor het wegen op met regels. Elke regel zegt: weegt een leefnet zwaarder dan een grens, dan telt het een bepaald gewicht. Zonder regels telt altijd het echte gewicht.

Begin met een voorbeeld

☒ 1 Afkappen op een maximum ☐ Vast gewicht en sanctie ☐ Geen regels

Geen regels: elk leefnet telt voor zijn echte gewicht.

☒ 2 Regel toevoegen

3. DE DATA

Tik op een dag om er een wedstrijd van te maken. Tik nog eens om ze weg te halen.

< Oktober 2026 >

ma di wo do vr za zo

Seizoenen plaatsen

Weegregels (niet verplicht)

Met weegregels bepaal je hoeveel een zwaar leefnet meetelt. Elke regel zegt: *weegt een leefnet zwaarder dan ... kg, dan telt het*

- 1 Begin met een voorbeeld: **Afkappen op een maximum** (boven 25 kg telt 25 kg), **Vast gewicht en sanctie** (boven 20 kg telt 17 kg, boven 25 kg telt 0 kg) of **Geen regels**.
- 2 Of tik op **Regel toevoegen** en vul zelf de grens en wat het leefnet dan telt in: **0 kg, een vast gewicht** of **de grens zelf**.

In het oranje vak **Zo telt een leefnet** lees je de regels in gewone woorden. Bij het wegen rekent de app alles vanzelf uit.

Stap 3 · De data

- 1 Tik op een dag om er een clubwedstrijd van te maken (hij wordt donkerblauw). Nog eens tikken haalt hem weg. Met de pijltjes ga je naar een andere maand.
- 2 Onder de kalender staan de gekozen data, elk met een kruisje om ze weg te halen.

Tik onderaan op **Seizoen plaatsen**. Elke datum wordt een clubwedstrijd met het standaardformaat, en "Telt mee voor klassement" staat aan.

"Dit seizoen overlapt..."

Twee seizoenen van dezelfde club mogen niet overlappen. Het seizoen loopt van de eerste tot de laatste gekozen datum.

"De wedstrijd van ... heeft al inschrijvingen"

Je haalde een datum weg waarvoor al iemand ingeschreven is. Pas die wedstrijd aan of last ze af via Wedstrijd beheren.

Een seizoen aanpassen

Tik bij het seizoen op **Kalender plannen**. Zet **Pas het formaat ook toe op de komende wedstrijden** aan als je wijziging ook voor de al geplande wedstrijden moet gelden.

Eén wedstrijd anders

Vist de club één keer op een ander water of op een ander uur? Pas die ene wedstrijd aan via Wedstrijd beheren.

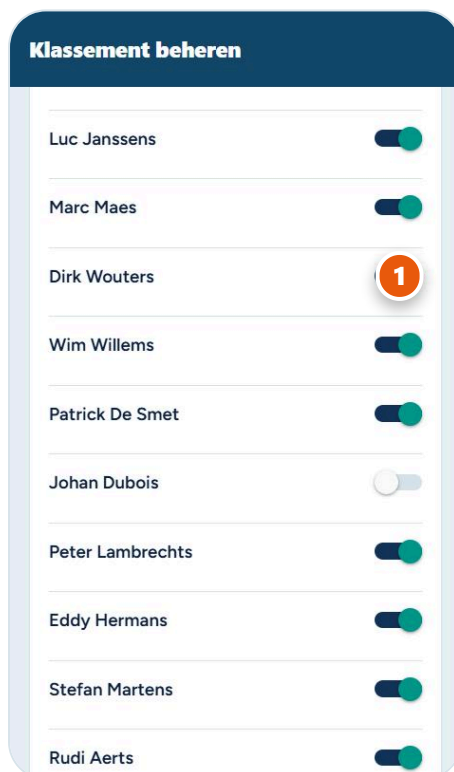
Let op: bij seizoenwedstrijden krijgen de leden geen melding "nieuwe wedstrijd". Gebruik daarvoor **Leden uitnodigen** (hoofdstuk 29). Wie meedoet aan het klassement, krijgt wel vanzelf een melding als het inschrijven opent.

29. Het klassement beheren



Ga naar **Club** → tegel **Seizoen en kalender**. Je ziet je seizoenen:

- 1 Kalender plannen**: het seizoen aanpassen (hoofdstuk 28).
- 2 Verwijderen**: het seizoen verwijderen. Tik daarna op **Ja, verwijderen** of op **Annuleren**. Let op: het hele klassement van dat seizoen verdwijnt.
- 3 Leden uitnodigen**: alle leden die nog niet meedoen, krijgen een melding om zich aan te melden voor het klassement. Dit kan één keer per dag.
- 4 Nieuw seizoen plannen**.



Wie doet mee?

Onder **Wie doet mee** staan alle leden met een schakelaar. **Aan** = het lid doet mee aan het klassement, **uit** = niet. Dat werkt meteen.

Leden kunnen zich ook zelf aanmelden met de knop **Meedoen aan het klassement** op het scherm Stand. Afmelden voor het klassement kan alleen de clubleiding, met de schakelaar.

Iemand staat pas in de stand als hij meedoet **én** er minstens één uitslag van het seizoen gepubliceerd is.

30. Een losse wedstrijd aanmaken

Voor een wedstrijd buiten het seizoen (een open wedstrijd, een koppelwedstrijd ...). Tik op **Club** → **+ Nieuwe wedstrijd**, of in de Kalender op de knop + rechtsonder.

Wedstrijd organiseren
Verschijnt in de agenda en op de kaart.

Naam van de wedstrijd
bv. Vriendenkoppel 1 onk

Soort wedstrijd
Clubwedstrijd Open wedstrijd
Open koppelwedstrijd

Een open koppelwedstrijd voor iedereen. Elk koppel krijgt één stek.

Je organiseert als
Club 3 Visser zonder club

Een open wedstrijd kan een club of een visser zonder club organiseren. Op het privéwater van een andere club dien je een aanvraag in.

Organiserende club

Controleren en plaatsen

- 1 **Naam van de wedstrijd.**
- 2 **Soort wedstrijd: Clubwedstrijd** (alleen voor leden, kan meetellen voor het klassement), **Open wedstrijd** of **Open koppelwedstrijd** (voor iedereen; een koppel krijgt één stek).
- 3 **Je organiseert als: Club** of **Visser zonder club** (zie deel C). Kies daaronder de organiserende club.

Visdiscipline

Vaste stok Feeder
Vaste stok & feeder
Feeder, bom en wagler
Vaste stok & feeder, bom en wagler

Datum
zaterdag 24 oktober 2

Loting Vissen vanaf Tot
07:30 09 3 17:00

4 Middagpauze
Zonder pauze wordt er doorgevist van begin tot einde.

Viswater
Kies het wa 5 de kaart

Controleren en plaatsen

- 1 **Visdiscipline** (verplicht).
- 2 **Datum:** tik erop en kies de dag.
- 3 **Loting, Vissen vanaf** en **Tot:** tik op een uur om het te wijzigen.
- 4 **Middagpauze:** zet aan als er een pauze is.
- 5 **Viswater:** tik op **Kies het water op de kaart**. Tik op een blauwe druppel of kies uit de lijst, en tik op **Dit water kiezen**.

Max. koppels Inleg per koppel (€)

Prijzen (niet verplicht)
Bijvoorbeeld: 1e 210 euro, 2e 190 euro

Eten en drinken (niet verplicht)

Wie loot de stekken?
☒ De app loot ☐ Ik wijs toe

De app verdeelt de stekken willekeurig over de inschrijvingen.
 Je kan dit per wedstrijd nog omzetten, tot de loting gedaan is.

Deze wedstrijd telt niet mee voor het clubklassement.
 Alleen individuele clubwedstrijden tellen mee.

☐ Wedstrijd met sectoren
 Vis je op één water dat in sectoren verdeeld is? Dan staat in de uitslag eerst de winnaar van elke sector, dan de nummers twee, enzovoort. Het gewicht bepaalt de plaats.

Controleren en plaatsen

Begin met een voorbeeld
☒ Afkappen op een maximum
☐ Vast gewicht en sanctie ☐ Geen regels

Geen regels; elk leefnet telt voor zijn echte gewicht.

WEEGRONDES

Bij lange wedstrijden weeg je soms tussendoor. Elke weegronde sluit je apart af. De uitslag is alles samen.

☒ Uur van de weegrondes tonen
 De vissers zien bij wedstrijd: "Er wordt 2 keer gewogen."

Controleren en plaatsen

- 1 Max. vissers** (of koppels) en **inleg** (niet verplicht).
- 2 Prijzen en Eten en drinken** (niet verplicht): dit staat op de uitnodiging die deelnemers kunnen delen.
- 3 Wie loot de stekken?** De app of jij.
- 4 Wedstrijd met sectoren:** alleen als je water in sectoren verdeeld is.

Daaronder de **weegregels** (zie hoofdstuk 28).

Hoeveel keer wordt er gewogen?

- 1** Kies **1 keer**, **2 keer** of **3 keer**. Bij lange wedstrijden weeg je soms tussendoor; elke weegronde sluit je apart af en de uitslag is alles samen.
- 2** Zet **Uur van de weegrondes tonen** aan om de uren in te vullen.
- 3** In het oranje vak zie je wat de vissers bij de wedstrijd lezen.

Tik onderaan op **Controleren en plaatsen**. Je ziet een overzicht van alles. Klopt het? Tik op **Ja, plaats de wedstrijd**. Iets fout? Tik op **Aanpassen**.

Niets kwijt: verlaat je het scherm halverwege, dan staat alles er nog als je terugkomt.

Viswater kiezen

Kies het viswater op de kaart. Tik op een blauwe druppel, of kies uit de lijst. Staat het water er niet op, voeg het dan toe op het tabblad Kaart.

Zoek een water

De Paradijssvissers

5

Vijver · Privéwater van D... dijssvissers · De Paradijssvissers

Marotie

Het water kiezen op de kaart

WEEGREGELS (OPTIONEEL)

Maak zelf het reglement voor het wegen op met regels. Elke regel zegt: weegt een leefnet zwaarder dan een grens, dan telt het een bepaald gewicht. Zonder regels telt altijd het echte gewicht.

Begin met een voorbeeld

Afkappen op een maximum

Vast gewicht en sanctie

Geen regels

Geen regels: elk leefnet telt voor zijn echte gewicht.

Regel toevoegen

WEEGRONDES

Bij lange wedstrijden weeg je soms tussendoor. Elke weegronde sluit je apart af. De uitslag is alles samen.

1 keer

2 keer

3 keer

Controleren en plaatsen

Weegregels en weegrondes onderaan het formulier

Kies je het water van een **andere club**, dan wordt je wedstrijd een **aanvraag**: die club moet eerst goedkeuren (zie hoofdstuk 37 en deel C).

31. Wedstrijd beheren

Open de wedstrijd (via de kalender of de tegel **Wedstrijden**) en tik op **Wedstrijd beheren**.

The screenshot shows the 'Wedstrijdbeheer' interface for a 'Clubwedstrijd 10' on October 25th. It features a vertical list of five numbered steps: 1. Inschrijvingen (2 inschrijvingen), 2. Loting (Nog niet gedaan), 3. Weging (Na de loting), 4. Controle (Alles nakijken), and 5. Publiceren (Daarna is alles definitief). At the bottom, there is a 'Uitnodigen' button.

1 Bovenaan zie je altijd de **5 stappen**: Inschrijvingen, Loting, Weging, Controle en Publiceren.

2 Wat nu moet gebeuren, krijgt het label **Nu**. Wat klaar is, krijgt **Klaar**.

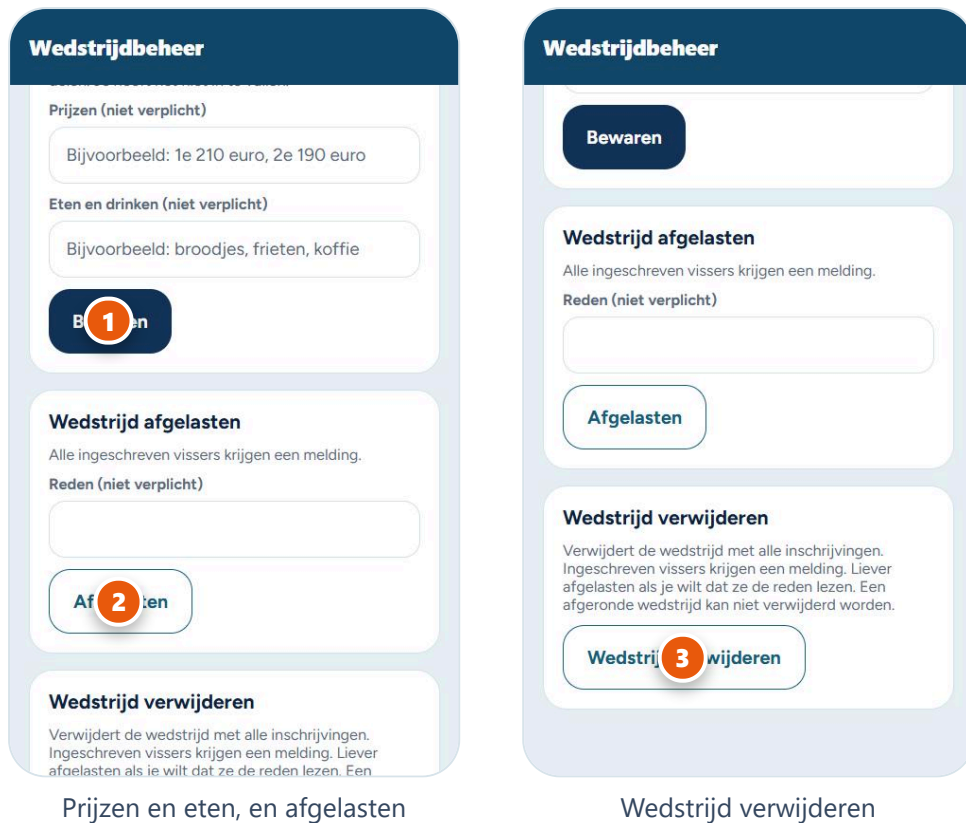
Daaronder staan de kaarten die je in deze fase nodig hebt.

This screenshot shows the 'Uitnodigen' section of the 'Wedstrijdbeheer' interface. It includes a 'Leden 1 uitnodigen' button, a 'Wedstrijd aanpassen' section with a 'Datum en 2 aanpassen' button, and an 'Inschrijven' section with a search bar and a list of member names: Jan Peeters, Marc Maes, Wim Willems, Patrick De Smet, Johan Dubois, Peter Lambrechts, Eddy Hermans, and Stefan Martens.

1 **Leden uitnodigen** (of **Visvrienden uitnodigen**): wie nog niet ingeschreven is, krijgt een melding. Eén keer per dag.

2 **Datum en uren aanpassen**: verplaats de datum, of pas de uren, het maximum, de inleg en het sluitmoment aan. Na de loting kan de datum niet meer. De deelnemers krijgen een melding van de wijziging.

3 **Inschrijven**: schrijf zelf iemand in (bijvoorbeeld een lid zonder smartphone). Kies de naam of typ een nieuwe naam en tik op **Inschrijven**.



Prijzen en eten, en afgelasten

Wedstrijd verwijderen

- 1 Prijzen en eten:** vul in en tik op **Bewaren**. Dit staat op de uitnodiging.
- 2 Wedstrijd afgelasten:** vul eventueel een reden in (bijvoorbeeld "ijs op het water") en tik op **Afgelasten**. Alle ingeschreven vissers krijgen een melding met de reden.
- 3 Wedstrijd verwijderen:** de wedstrijd en alle inschrijvingen verdwijnen. Liever afgelasten, dan lezen de vissers de reden. Een gepubliceerde wedstrijd kan niet verwijderd worden.

32. Inschrijvingen

- 1** Leden schrijven zich **zelf** in via de app, vanaf de opendatum tot het sluitmoment.
- 2** Als clubleiding kan je **altijd** iemand inschrijven, ook voor de opening en na het sluiten (kaart **Inschrijven**, zie hierboven).
- 3** Iemand afmelden: tik op **Afmelden** bij zijn naam (op de wedstrijdpagina of bij de loting).
- 4** Komt er na de loting nog iemand bij? Gebruik **Late aanmelding** en tik op **Toevoegen en stek loten**: hij krijgt een vrije stek (bij "Ik wijs toe" kies je die zelf).

33. De loting

Wedstrijdbeheer

Loting

De app loot **1** Ik wijs toe

De app verdeelt de stekken willekeurig over de inschrijvingen.

Stekken (bv. 1-12 of 1, 2, 5, 8)

2

Een koppel krijgt één stek. Na de loting staat alles vast.

Loting **3 voeren**

Hoeveel keer wordt er gewogen?

Bij lange wedstrijden weeg je soms tussendoor. Elke weegronde sluit je apart af. De uitslag is alles samen.

1 keer **4 r** **3 keer**

- 1** Kies **De app loot** (willekeurig) of **Ik wijs toe**.
- 2** Kijk de **stekken** na, bijvoorbeeld 1-12 of 1, 2, 5, 8. Bij een clubwater zijn ze al ingevuld uit de plattegrond.
- 3** **De app loot:** tik op **Loting uitvoeren**. De stekken worden verdeeld en liggen vast.
- 4** Ook hier kan je nog kiezen **hoeveel keer er gewogen wordt** (zolang de weging niet afgesloten is).

Zelf de stekken toewijzen

- 1** Kies **Ik wijs toe**. Je ziet alle ingeschreven vissers.
- 2** Tik op een visser en kies zijn stek uit de vrije stekken. Bovenaan zie je hoeveel vissers al een stek hebben. Niemand ziet iets tot je bevestigt.
- 3** Iedereen een stek? Tik op **Loting bevestigen** → **Ja, bevestig de loting**.

Na de loting krijgen alle deelnemers een **melding met hun stek**. Afmelden kan dan niet meer.

34. De weging

Na het vissen tik je in Wedstrijd beheren op **Verder wegen**. Je komt in het **overzicht van de weging**.

Weegronde 1 van 2 (1) **Stekken**

Wedstrijd TEST · zo 12 jan

2 van 4 gewogen · nog 2 te gaan

STEK 3 VOLGENDE Wim Willems (2)

NOG TE WEGEN

4 Johan Dub (3)

AL GEWOGEN

✓ Stek 1 · Jan Peeters 8,57 kg

✓ Stek 2 · Marc Maes 20,00 kg met overgewicht (4)

Weegronde 5 afsluiten

Nog niet iedereen gewogen? Dan vraagt de app eerst of je zeker bent.

- 1 Bovenaan: **Weegronde 1 van 2** (of gewoon **Weging** als er één keer gewogen wordt), met een balk en hoeveel vissers al gewogen zijn.
- 2 **Volgende**: de eerstvolgende visser op stekvolgorde. Tik op **Wegen**.
- 3 **Nog te wegen**: tik op een naam om iemand anders eerst te wegen.
- 4 **Al gewogen**: met een groen vinkje en het gewicht van deze ronde. "Met overgewicht" betekent dat de weegregels iets aftrokken.
- 5 **Weegronde 1 afsluiten**: als iedereen gewogen is (zie verder).

Weegronde 1 3 van 4 · Wedstrijd TEST

STEK 3 Wim Willems

DEZE WEEGRONDE

0 g (1) 0 netten

Tot en met 20,00 kg telt het echte gewicht. Boven 20,00 kg tot en met 25,00 kg telt het leefnet 20,00 kg. Boven 25,00 kg telt het leefnet 0 kg.

Gewicht net 1 (gram)

bv. 250 Leefnet toevoegen (3)

Nog geen leefnetten gewogen in deze weegronde.

Niets gevangen (0 gram) en klaar (4)

Wegen bij één visser

- 1 Bovenaan de stek en de naam. In het donkere vak: wat in **deze weegronde** meetelt.
- 2 Typ het gewicht van het **leefnet in gram** (bijvoorbeeld 4250 voor 4,25 kg).
- 3 Tik op **Leefnet toevoegen**. Heeft hij meerdere leefnetten? Gewoon herhalen.
- 4 Niets gevangen? Tik op **Niets gevangen (0 gram) en klaar**.

Weegronde 1
3 van 4 · Wedstrijd TEST

STEK 3 **Wim Willems**

DEZE WEEGRONDE
0 g 0 netten

Tot en met 20,00 kg telt het echte gewicht. Boven 20,00 kg tot en met 25,00 kg telt het leefnet 20,00 kg. Boven 25,00 kg telt het leefnet 0 kg.

Dit leefnet weegt 22.800 g: 20.000 g telt mee, 2.800 g is overgewicht. **1**

Gewicht net 1 (gram) **22800** **Leefnet toevoegen**

Klaar met Wim Willems

Overgewicht: de app toont meteen wat meetelt

Weegronde 1
3 van 4 · Wedstrijd TEST

STEK 3 **Wim Willems**

DEZE WEEGRONDE
25.100 g 2 netten
2.800 g overgewicht

Tot en met 20,00 kg telt het echte gewicht. Boven 20,00 kg tot en met 25,00 kg telt het leefnet 20,00 kg. Boven 25,00 kg telt het leefnet 0 kg.

Gewicht net 3 (gram)
bv. 4250 **Leefnet toevoegen**

Leefnet 1 telt 20.00 g **22.800 g** **2**

Klaar met Wim Willems

Na het toevoegen: het totaal en de leefnetten

- 1** Is een leefnet zwaarder dan de weegregels toelaten? Tijdens het typen zie je al: "Dit leefnet weegt 22.800 g: 20.000 g telt mee, 2.800 g is overgewicht."
- 2** Elk leefnet staat in de lijst. Fout getypt? Tik op het **kruisje** naast dat leefnet en voeg het opnieuw toe.
- 3** Klaar met deze visser? Tik op **Klaar met ...**. Je komt terug in het overzicht en hij staat bij **Al gewogen**. Typte je een gewicht maar vergat je op Toevoegen te tikken? Dan telt dat gewicht toch mee.



Weegronde 2: "tot nu" toont het totaal van de vorige rondes



Afsluiten terwijl niet iedereen gewogen is

- 1 Bij meerdere weegrondes begint daarna **weegronde 2**. Intussen zien de vissers op de wedstrijdpagina de **tussentijdse stand**.
- 2 Bij elke visser staat hoeveel hij **tot nu** heeft, over alle vorige rondes.
- 3 Sluit je af terwijl nog niet iedereen gewogen is, dan vraagt de app eerst of je zeker bent. Wie niet gewogen werd, krijgt 0 gram voor die ronde.



De laatste ronde

Na de laatste weegronde staat er

Weging afsluiten en controleren. Daarmee ga je naar de controle.

Fout in een afgesloten ronde? Onderaan staat **Weegronde 1 terug openen**. De app vraagt eerst of je zeker bent.

35. Controle en publiceren

Controle uitslag

Controle uitslag
Alleen jij ziet dit concept. Kijk alles na: elk leefnet, de stek, de sector en de volgorde. Na het publiceren kan niets meer aangepast worden.

Even bekijken
Leefnetten waar het resultaat is aangepast: 2

1.	Wim Willems Stek 3 22.800 g · 20.000 g · 5.100 g · 3.900 g 2,80 kg overgewicht	29,00 kg
2.	Marc Maes Stek 2 21.300 g → 20.000 g 1,30 kg overgewicht	20,00 kg
3.	Jan Peeters Stek 1 6.420 g · 2.150 g · 7.350 g	15,92 kg
4.	Johan Dubois Stek 4 12.600 g	12,60 kg

Zie je een fout? Tik op de rij om die stek opnieuw te wegen.

☐ Ik heb alle gewichten, stekken en de volgorde nagekeken.

Je ziet de uitslag als **concept**. Alleen jij en de clubleiding zien dit.

- 1 Even bekijken:** de app wijst op leefnetten waar de weegregels iets aftrokken, inschrijvingen zonder leefnet en gedeelde plaatsen.
- 2** Per visser: de plaats, de stek, elk leefnet en het totaal. In het blauw: een leefnet dat door de weegregels werd aangepast (bijvoorbeeld 22.800 g → 20.000 g).

Een fout gezien? Tik op de rij van die visser → **Ja, terug naar het wegen**, verbeter het en sluit de weging opnieuw af.

Controle uitslag

1.	Wim Willems Stek 3 22.800 g → 20.000 g · 5.100 g · 3.900 g 2,80 kg overgewicht	29,00 kg
2.	Marc Maes Stek 2 21.300 g → 20.000 g 1,30 kg overgewicht	20,00 kg
3.	Jan Peeters Stek 1 6.420 g · 2.150 g · 7.350 g	15,92 kg
4.	Johan Dubois Stek 4 12.600 g	12,60 kg

Zie je een fout? Tik op de rij om die stek opnieuw te wegen.

3 Ik heb alle gewichten, stekken en de volgorde nagekeken.

Verder naar publiceren

Terug naar wegen

Nakijken bevestigen

Controle uitslag

Definitief publiceren?
Wedstrijd TEST

Na het publiceren kan er niets meer aangepast worden. Niet door jou en niet door de clubleiding.

Winnaar	Wim Willems
Zwaarste vangst	29,00 kg
Telt mee voor klasement	Nee
Melding naar	0 vissers

Ja, uitslag definitief publiceren

Nog even nakijken

Definitief publiceren

- 1** Alles goed? Vink **Ik heb alle gewichten, stekken en de volgorde nagekeken** aan.
- 2** Tik op **Verder naar publiceren**.

3

Je ziet de winnaar, de zwaarste vangst, of de wedstrijd meetelt voor het klassement en hoeveel vissers een melding krijgen. Tik op **Ja, uitslag definitief publiceren**.

De uitslag staat nu online, alle deelnemers krijgen een melding en het klassement wordt bijgewerkt.

Na het publiceren kan **niets** meer aangepast worden, ook niet door de clubleiding. Kijk dus goed na. Twijfel je? Tik op **Nog even nakijken**.

36. Nieuws plaatsen op het startscherm

The screenshot shows a mobile app interface for posting news. At the top is a dark blue header with the text 'Info plaatsen'. Below it is a light blue box with the text: 'Je bericht staat op het startscherm en is zichtbaar voor iedereen. Hou het kort en nuttig.' The form consists of several fields: a 'Titel' field (1), a 'Tekst' field (2) with a character count '0 van 1000 tekens', a 'Link (niet verplicht)' field (3) with a placeholder 'https://', a 'Foto toevoegen (niet verplicht)' button (4), and a 'Plaatsen als' section (5) with two options: 'De Paradijssvisser' (highlighted in green) and 'MKD Visclub'. Below these is a link to 'Organisator van een wedstrijd'.

Tik op **Start** op **Info plaatsen**. Je bericht staat daarna op het startscherm van iedereen.

- 1 **Titel** (maximaal 100 tekens).
- 2 **Tekst** (maximaal 1000 tekens).
- 3 **Link** (niet verplicht), bijvoorbeeld naar een inschrijvingsformulier of je website. Begint met <https://>.
- 4 **Foto toevoegen** (niet verplicht).
- 5 **Plaatsen als**: kies de club (of "Organisator van een wedstrijd").

Tik op **Plaatsen**. Een bericht aanpassen kan niet: verwijder het (knop **Verwijderen** onder je bericht) en plaats het opnieuw. Er gaat geen melding naar de leden.

37. Aanvragen voor een wedstrijd op jullie water

Wil iemand anders (een andere club of een visser) een wedstrijd houden op jullie privéwater? Dan moet jullie club eerst toestemming geven.

- 1 Je krijgt een melding: "... vraagt toestemming voor de wedstrijd ... op jullie water." Op **Club** staat het ook bij wat aandacht vraagt.
- 2 Open de tegel **Wedstrijden**. Bovenaan staan de **Aanvragen voor wedstrijden**, met de organisator, de datum en het water.
- 3 Tik op **Goedkeuren**, of vul eventueel een **reden** in en tik op **Weigeren**.

De organisator krijgt meteen een melding. Een goedgekeurde wedstrijd staat daarna online, met de stekken van jullie plattegrond.



Organisator zonder club

Ook een visser die geen bestuurslid is, kan zelf een open wedstrijd organiseren: een koppelwedstrijd met vrienden, een wedstrijd voor het goede doel ... Jij doet dan alles zelf: inschrijvingen, loting, weging en uitslag.

38. Zelf een open wedstrijd organiseren

- 1 Zorg dat je een account en een visserprofiel hebt (hoofdstuk 3 en 4). Ga naar **Kalender** en tik rechtsonder op de knop + (**Organiseer wedstrijd**). Vul de **naam** in.
- 2 Kies **Open wedstrijd** of **Open koppelwedstrijd**. Een clubwedstrijd kan alleen een club maken.
- 3 Bij **Je organiseert als** kies je **Visser zonder club** (die vraag krijg je alleen als je ook een club beheert). Vul de **naam van de organisator** in zoals de deelnemers die moeten zien.

Vul de rest in zoals bij een clubwedstrijd (hoofdstuk 30): discipline, datum en uren, water, maximum, inleg, loting, weegregels en weegrondes.

Op openbaar water

Bij een **openbaar water** (kanaal, meer ...) kies je zelf of je de stekken nu al vastlegt of pas bij de loting. Tik op **Controleren en plaatsen** → **Ja, plaats de wedstrijd**: je wedstrijd staat meteen online.

Staat het water nog niet op de kaart? Ga naar **Kaart** → **+ Toevoegen** → **Openbaar water**, tik op de plek en geef het een naam.

Op het water van een club: een aanvraag

- 1 Kies je het **privéwater van een club**, dan zegt de app dat je wedstrijd een **aanvraag** wordt.
- 2 Tik op **Controleren en aanvragen** → **Ja, vraag toestemming aan**.
- 3 De club krijgt een melding. Tot ze beslist, staat bij je wedstrijd **Wacht op toestemming van ...** en ziet niemand anders je wedstrijd.
- 4 **Goedgekeurd?** Je krijgt een melding en de wedstrijd staat online. **Geweigerd?** Je krijgt een melding, eventueel met de reden.

39. Je wedstrijd beheren

- 1 Na je eerste wedstrijd verschijnt onderaan **Club**, met de tegel **Wedstrijden** (*Wedstrijden die je organiseert*).
- 2 Open je wedstrijd → **Wedstrijd beheren**. Je volgt dezelfde 5 stappen als een club: inschrijvingen, loting, weging, controle en publiceren (hoofdstuk 31 tot 35).
- 3 Met **Visvrienden uitnodigen** krijgen je visvrienden die nog niet ingeschreven zijn een melding (één keer per dag). Met **Deel de uitnodiging** deel je een affiche via WhatsApp.

Een open wedstrijd van een visser telt niet mee voor een clubklassement. De uitslag kan je wel delen.



Voor winkeliers

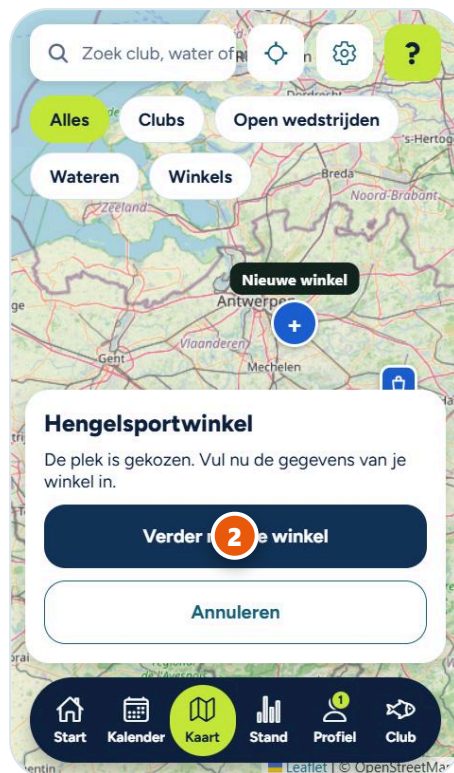
Zet je hengelsportwinkel gratis in de winkelgids van de app. Vissers in de buurt vinden je op de kaart, met je openingsuren, je telefoonnummer en de route.

40. Je winkel aanmelden

Je hebt een account nodig (hoofdstuk 3).



1 · Kaart → Toevoegen →
Hengelsportwinkel



2 · Tik op de plek en tik op Verder

1 Ga naar **Kaart**, tik op **+ Toevoegen** en kies **Hengelsportwinkel**.

2 Zoom in en tik op de plek van je winkel. Tik op **Verder met de winkel**.

← **Winkel aanmelden**

Meld je hengelsportwinkel aan. De plek heb je net op de kaart gekozen.

Naam van de winkel **3**

Ondernemingsnummer (voor de factuur)

BE O...

Adres

Gemeente

Telefoon

Website

3 · Vul de gegevens in

← **Winkel aanmelden**

Dinsdag Open ☒

Van 09:00 Tot 18:00

Woensdag Open **4** ☐

Van 09:00 Tot 18:00

Donderdag Open ☒

Van 09:00 Tot 18:00

Vrijdag Open ☒

Van 09:00 Tot 18:00

Zaterdag Open ☒

Van Tot

4 · Kies je openingsuren

3 Vul in: **naam van de winkel, ondernemingsnummer, adres, gemeente, telefoon en website.**

4 Kies bij **Openingsuren** per dag of je open bent (schakelaar) en van wanneer tot wanneer. Met een middagpauze voeg je een tweede periode toe. **Maandag kopiëren naar dinsdag tot vrijdag** spaart tijd.

Tik onderaan op **Winkel registreren**.

Wat nu? We bekijken je winkel. Zodra hij **goedgekeurd** is, staat hij **gratis** in de gids van de app. Intussen kan je je gegevens en openingsuren al aanpassen.

41. Je winkelpagina afwerken



Ga naar **Profiel** → **Mijn winkel**. Daar vind je **Gegevens aanpassen**, **Openingsuren aanpassen** en **Mijn winkelpagina bekijken**. Zo zien de vissers je pagina:

- 1 Of je winkel **nu open** is, en tot wanneer.
- 2 Knoppen om te **bellen**, de **route** te volgen en je **website** te openen.
- 3 Je **openingsuren** per dag.

Gegevens aanpassen

- 1 **Logo:** tik op **Logo kiezen**. Is je logo licht van kleur? Kies dan een **donker** vlak erachter.
- 2 **Omslagfoto** (niet verplicht): een foto van je winkel, bovenaan je pagina.
- 3 **Slogan:** één regel, bijvoorbeeld *Jouw specialist in hengelsport* (maximaal 60 tekens).
- 4 **Wat verkoop je?** Vink aan: karper, feeder, witvis, roofvis, forel, zeevis, kleding, aas en voer.
- 5 **Korte omschrijving:** één of twee zinnen (maximaal 200 tekens). Tik op **Bewaren**.

Woordenlijst

Stek	De vaste visplaats aan het water, met een nummer.
Loting	Het verdelen van de stekken onder de ingeschreven vissers.
Leefnet	Het net waarin je je vangst levend bewaart tot de weging. Een visser kan meerdere leefnetten hebben.
Weegregels	De regels die bepalen hoeveel een zwaar leefnet meetelt.
Overgewicht	Het deel van een leefnet dat volgens de weegregels niet meetelt.
Weegronde	Eén keer wegen. Bij lange wedstrijden wordt soms 2 of 3 keer gewogen.
Koppel	Twee vissers die samen één stek hebben en samen één gewicht.
Sector	Een stuk van het water. In de uitslag staan eerst alle sectorwinnaars.
Strafpunt	De punten die je krijgt voor een clubwedstrijd die je niet meeviste, als je meedoet aan het klassement.
Schrapper	Een wedstrijd die niet meetelt omdat alleen je beste wedstrijden tellen.
Lidcode	De code waarmee een lid zijn account koppelt aan zijn club.

Het lukt niet: wat nu?

Ik krijg geen bevestigingsmail	Kijk in je map Ongewenst of Spam. Nog niets? Probeer opnieuw een account te maken met hetzelfde adres; de app zegt dan dat het al bestaat en je kan inloggen of je wachtwoord opnieuw instellen.
Ik ben mijn wachtwoord vergeten	Inloggen → vul je e-mailadres in → Wachtwoord vergeten? → volg de link in de mail.
Ik zie geen knop Inschrijven	Het inschrijven is nog niet open, al gesloten, de wedstrijd is volzet of het is een clubwedstrijd van een andere club. Op de wedstrijdpagina staat onderaan waarom.
Ik kan me niet meer afmelden	Na de loting kan dat niet meer. Laat het de organisator weten.
Ik krijg geen meldingen	De app stuurt geen pushberichten: open de app om je meldingen te zien. Kijk ook bij Profiel → Meldingen instellen.
Ik sta niet in de stand	Je doet nog niet mee aan het klassement (knop Meedoen aan het klassement op Stand), of er is nog geen uitslag gepubliceerd.
De tekst is te klein	Vraagteken → Tekst groter maken.

De knop Club is weg

Die zie je alleen als je een club beheert of een wedstrijd organiseert. Vraag de clubleiding om je als beheerder toe te voegen.

Een fout doorgeven

Daarvoor dient deze test! Laat het weten aan **Andy**, liefst met een **schermafbeelding via WhatsApp** en een zinnetje: wat deed je, en wat ging er mis?

Een schermafbeelding maken

Android: druk tegelijk kort op de **aan/uit-knop** en **volume omlaag**.

iPhone: druk tegelijk kort op de **zijknop** en **volume omhoog**.

Bedankt om mee te testen en veel vangst!