Handleiding Scorebord – Horstacker (Nijmegen)









Foto-1: Scorebord met weergave basis voor Basketball wedstrijd

Voorbereiding

1. Kies juiste Sport

Voor BASKETBALL moet tweede ledje van boven branden in [Keuze Menu Sport]. Zo niet, zie pagina 9.

2. Master Reset

Druk beide knoppen <MASTER RESET> tegelijkertijd in. Het Basketball programma wordt geladen.

Tijd = 10:00

Bepaal de tijd tussen huidige tijd en wanneer de wedstrijd moet starten. Stel deze is nog 36 minuten.

Druk op <MENU> totdat je boven toets E de tijd 10:00 ziet. Druk op <E> om de tijd te kunnen wijzigen. Gebruik het numeriek toetsenbord om de nieuwe tijd 36:00 in te voeren. Met <CLEAR> kun je het laatste cijfer verwijderen. Met <ENTER> wordt de tijd vastgelegd.

3. Controleer basis instellingen

Links naast de tijd moet [A] staan, i.v.m. aftellen tijd. Druk op <MENU> zodat je boven de F toets [S.CLK] ziet staan. Hier onder moet 24 (basis 24-seconden klok) staan.

4. Start warmloop tijd

Druk op groene knop <START> om tijd te starten

5. Voostellen teams

Bij bereiken van 6:00 minuten geef signaal met <TOETER> voor het voorstellen van de teams. Scheidsrechter zal teken geven dat teams van het veld afmoeten.

Stop de tijd zodra klok nog 3:00 minuten aangeeft.

6. Start inloop tijd

Zodra voorstellen teams is afgelopen zal scheidsrechter 3 minuten signaal geven. Start nu de klok.

Bij resterende tijd van 1:30 geef je een signaal met <TOETER>

7. Einde inloop tijd

Druk beide knoppen <MASTER RESET> tegelijkertijd in. Het Basketball programma wordt geladen. Tijd = 10:00 Programma is nu klaar voor de wedstrijd

1e Periode

1. Start / Stop tijd

Druk op groene knop <START> om tijd te starten Druk op rode knop <STOP> om tijd te stoppen

2. Scores toevoegen / verwijderen

Scores toevoegen:

Druk op <+> om de score met 1 punt te verhogen. Druk meerdere malen op <+> om de score met meerdere punten te verhogen. Zie het display voor status.

Druk op <RESULT> om status vast te leggen. De wijziging wordt nu ook zichtbaar op het Scorebord.

Scores verwijderen:

Druk meerde malen op <-> om de scores te verlagen.

Druk op <RESULT> om resultaat vast te leggen.

3. Fouten toevoegen / verwijderen

Zie hiervoor de aparte beschrijving van de console op pagina 6.

4. Time out

Een time-out wordt aangevraagd door de coach. Als tijd stil staat geef je middels de <Toeter> en bijbehorende teken dat er een Time-out aangevraagd is. Zodra de scheidsrechter de time-out bevestigdt met teken + fluitsignaal activeer je de time-out: Activeer Time-out:

Kijk eerst of het menu goed staat zoals weergegeven op foto-1.

Zo niet, druk dan eerst op <MENU>.
Druk op <F> voor start Time-out homeploeg.
Druk op <G> voor start Time-out guestploeg.
De Time-out timer (60 seconden) gaat nu lopen. Bij 10 seconden zal er een signaal klinken.
Zodra de time-out over is, zal wedstrijdklok weer actief worden.
<u>Herstellen Time-out:</u>
Zie pagina 8. **Aanpassen 24 seconden klok**Het kan noodzakelijk zijn dat de tijd op de 24 seconden klok aangepast moet worden, bijv. terug gezet worden naar 14

seconden.

Aanpassen 24 seconden klok:

Kijk eerst of het menu staat zoals weergegeven op foto-1. Zo ja, druk dan op <MENU>.

Druk op <F> om 24 sec. Klok te activeren.

Druk bv op <1> <4><ENTER> van [Numeriek toetsenbord] om 24 sec. Klok te wijzigen naar 14 seconden.

Voer <0><9> <ENTER> in om de shot-klok te wijzigen naar 9 seconden.

6. Einde 1e periode

Zodra de tijd voor de 1e periode is afgelopen zal de Toeter klinken.

Rust tussen 1e en 2e periode

1. Start pauze 1/2 kwart

Om de pauze van 2 minuten te starten druk op <START>. De pauze tijd gaat aftellen.

Bij resterende tijd van 0:30 geef je een signaal met <TOETER>. Zodra de pauze tijd geheel is afgelopen zal scorebord gereed gezet worden voor 2e periode.

2e periode

Zie hiervoor zelfde items als 1e periode

Rust tussen 2e en 3e periode

1. Start pauze 2/3 kwart

Om de pauze van 15 minuten te starten druk op <START>. Bij resterende tijd van 3:00 geef je een signaal met <TOETER>. Bij resterende tijd van 1:30 geef je een signaal met <TOETER>. Na 15 minuten wordt het scorebord automatisch gereed gezet voor de 3e periode. Voor het wijzigen van de pauze tijd zie pagina 9.

3e periode

Zie hiervoor zelfde items als 1e periode.

Rust tussen 3e en 4e periode

1. Start pauze 3/4 kwart

Om de pauze van 2 minuten te starten druk op <START>. De pauze tijd gaat aftellen.

Bij resterende tijd van 0:30 geef je een signaal met <TOETER>. Zodra de pauze tijd geheel is afgelopen zal scorebord gereed gezet worden voor 4e periode.

4e periode

Zie hiervoor zelfde items als 1e periode.

Let erop dat tijdens de laatste 2 minuten de klok stil gezet wordt zodra er een score heeft plaatsgevonden. De ploeg die <u>niet</u> gescoord heeft mag wissel / time-out aanvragen. Zodra een wissel is aangevraagd mag andere partij ook wissel / time-out aanvragen.

Rust tussen 4e en verlenging

1. Start pauze 4/E kwart

Standaard staat de rust-tijd op 15 minuten. Deze moet gewijzigd worden naar 2 minuten. Zie hiervoor pagina 9.

Om de pauze van2 minuten te starten druk op <START>.

De pauze tijd gaat aftellen.

Bij resterende tijd van 0:30 geef je een signaal met <TOETER>. Zodra de pauze tijd geheel is afgelopen zal scorebord gereed gezet worden voor start verlenging.

Verlenging

De tijd voor een verlenging is 5 minuten. Mocht de tijd niet kloppen, pas deze aan zoals aangegeven op pagina 9.

Zie hiervoor zelfde items als 1e periode.

Let erop dat tijdens de laatste 2 minuten de klok stil gezet wordt zodra er een score heeft plaatsgevonden. De ploeg die <u>niet</u> gescoord heeft mag wissel / time-out aanvragen. Zodra een wissel is aangevraagd mag andere partij ook wissel / time-out aanvragen.

Fouten toevoegen / verwijderen via aparte console.

Fouten kunnen ook toegevoegd / verwijderd worden op spelersnummer. Hiervoor wordt een aparte console gebruikt. Zie foto 2.

Toevoegen fout:

Druk op nummer van homeploeg of guestploeg om fout toe te kennen. Het bijbehorende lampje gaat kort knipperen en vervolgens branden. Verwijderen fout:

Druk op <÷> en vervolgens op nummer van homeploeg of guestploeg om fout te verwijderen. Het bijbehorende lampje gaat nu uit.

Belangrijk!!

Voeg geen fouten toe voor een speler (als je die vergeten bent in een vorige periode) voordat de 5 teamfouten van het team aan staan. Of voeg toe in een pauze.



Foto-2: Console om fouten per spelersnummer vast te leggen en te wijzigen.

24 Seconden Klok

De 24 seconden klok wordt bediend met apparaat weergegeven in foto-3. <u>Starten/Stoppen:</u>

Met <Start, Stop> wordt de 24 seconden klok gestart / gestopt. <u>Reset:</u>

Met <Reset> wordt de 24 seconden klok gereset naar 24 seconden. Aanpassen tijd 24 seconden klok.

Mocht de tijd gereset worden naar 14 seconden of andere tijd dan moet dat doorgeven worden aan de Timer. Deze kan de tijd terug zetten naar elke tijd tussen 0 en 24 seconden.



Foto-3: Bedienings unit 24 seconden klok

Wijzigingen aanbrengen via <Menu>

Via de knop <MENU> kun je kiezen uit twee varianten. Deze worden achtereenvolgens beschreven.

Menu A:



Foto-4: Menu weergave – A

- <A>, : Wordt niet gebruikt
- <C>, <D>: Teamfouten vastleggen.

<C> verhoogt aantal teamfouten homeploeg met 1. <D> verhoogt aantal teamfouten guestploeg met 1. <H><C> vermindert teamfouten homeploeg met 1. <H><D> vermindert teamfouten guestploeg met 1. Op het display zie je de fouten status bv:

[H/2] = 2 fouten voor homeploeg

Is de console van Foto-2 aangesloten gebruik dan deze om de fouten vast te leggen.

<E>: Wijzigen periode Mocht je de periode willen wijzigen dan <E> om de periode met 1 op te hogen en <H><E> om de periode met 1 te verlagen.

<F>, <G>: Time out:

Een time-out wordt aangevraagd door de coach. Als tijd stil staat geef je middels de <Toeter> en bijbehorende teken dat er een Time-out aangevraagd is. Zodra de scheidsrechter de time-out bevestigd met teken + fluitsignaal activeer je de time-out:

Activeer Time-out:

Kijk eerst of het menu goed staat zoals weergegeven op foto. Zo niet, druk dan eerst op <MENU>.

Druk op <F> voor start Time-out homeploeg.

Druk op <G> voor start Time-out guestploeg.

De Time-out timer (60 seconden) gaat nu lopen. Bij 10 seconden zal er een signaal klinken.

Zodra de time-out over is, zal wedstrijdklok weer actief worden.

Herstellen Time-out:

Druk op <H><F> om de Time out van Home te herstellen (en <H><G> voor Guest). Druk vervolgens op de goede Time out <F> of <G> en vervolgens direct op <STOP>. Time out zal geteld worden, maar de zoemer zal niet gaan en scorebord staat klaar voor doorgaan met het spel.

<H>: Dit is het min-teken dat gebruikt wordt om aantal fouten / periodes / time-outs te verlagen. Binnen 10 seconden moet je de andere toets indrukken, anders werkt het verlagen niet.

Menu B:



Foto-5: Menu weergave - B

<A>: Hiermee kun je de sport kiezen waarvoor het scorebord geprogrammerd moet worden. Dit kan ook gedaan worden via de knoppen bij [Keuze menu Sport].

Sport kiezen:

Met <E> of <F> kun je de sport kiezen. Met <G> wordt de gekozen sport vast gelegd.

Voorkeur items vastleggen:

Dit zijn items die vast liggen bij het opstarten van het systeem Met <C> of <D> kun je door de items:

<u>Voorkeurs sport:</u> Met <F> en <G> kun je de voorkeurssport kiezen.

Op het display moet "BASKETBAL" staan.

<u>Klok:</u> Met <F> en <G> kun je de klok goed zetten. De tijd wordt via het numeriek toetsenbord ingevoerd. Met <CLEAR> wordt het laatst getypte cijfer gewist. Met <ENTER> wordt de tijd opgeslagen.

<u>Gebruik Dagklok:</u> Met <F> en <G> kun je aangeven voor welke uren de klok aan moet staan. Bv 10-24 houdt in dat de klok van 10 uur tot 24 uur aan staat. De uren worden via het numeriek toetsenbord ingevoerd. Met

<CLEAR> wordt het laatst getypte cijfer gewist. Met <ENTER> wordt de tijd opgeslagen. *<u>Taal</u>:* Met <F> en <G> kun je kiezen tussen verschillende talen.

- <A>: Vastleggen van ingevoerde gegevens
- : Weer teruggaan naar begin situatie om sport te selecteren.

Dit is alleen mogelijk als de wedstrijd nog niet is gestart.

```
<C>:
<D>:
```

<E>: Hiermee kan de wedstrijd/rust tijd gewijzigd worden

<u>Wedstrijd tijd:</u> Als tijd is gestopt, druk op <E> om de wedstrijd tijd te wijzigen. Vul met het numeriek toetsenbord de nieuwe tijd in. Met <CLEAR> wordt het laatst getypte cijfer gewist. Met <ENTER> wordt de ingevoerde tijd opgeslagen.

<u>Rust tijd:</u> De rust tijd is standaard 15:00 minuten. Bij sommige wedstrijden wordt echter 10 minuten gebruikt.

Wijzigen van de rusttijd is anders dan normaal. Hiervoor moet je het verschil tussen de standaard tijd en de gewenste tijd

programmeren. Dus voor 10 minuten in plaats van 15 minuten, moet je 5 minuten programmeren.

Start kort de klok.

Druk op <E> om de rust tijd te wijzigen (Deze staat nu op 14:xx) Voer met numeriek toetsenbord <0><5><0><0> in. Druk op <ENTER> om tijd te wijzigen. De rusttijd zal nu op 09:xx staan. Druk op <START> om rusttijd te starten.

- <F>: Wijzigen 24 seconden klok. Zie pagina 5.
- <G>: Met <G> kun je tijd op / af laten tellen. Deze moet op [TIJD NEER] staan. Bij de wedstrijd tijd moet een [A] staan.
- <H>: Hiermee kun je kiezen voor een automatische of handbediende toeter. Deze moet op [HORN AUTO] staan.