

# Handleiding scorebord Hal3

## Inhoud

1. Aansluiten afstandsbediening .....	2
2. Scorebord aan/uit zetten .....	2
3. Structuur afstandsbediening .....	3
4. Bediening tijdens de wedstrijd .....	4
Een nieuwe wedstrijd starten .....	4
De wedstrijdklok.....	4
De punten.....	5
Balbezit .....	5
Ploegfouten .....	5
Timeout .....	6
Buzzer .....	6
5. Speciale handelingen.....	7
Het scorebord start een andere sport.....	7
Resterende wedstrijdtijd veranderen. ....	9

## 1. Aansluiten afstandsbediening

- De afstandsbediening werkt draadloos en dient dus NIET meer verbonden te worden met het scorebord.
- Er zit ook een batterij in de afstandsbediening, maar we raden toch aan om de lader steeds aan te sluiten aan de daarvoor voorziene poort (zie foto hieronder).



## 2. Scorebord aan/uit zetten

- Het scorebord aan/uit zetten kan via de schakelaar aan de rechterkant van de afstandsbediening (zie foto hierboven, net onder de aansluiting lader).
- Basket is ingesteld als 'default' sport waardoor het scorebord moet opstarten voor basket. Het rode lampje naast basket moet branden op de afstandsbediening:



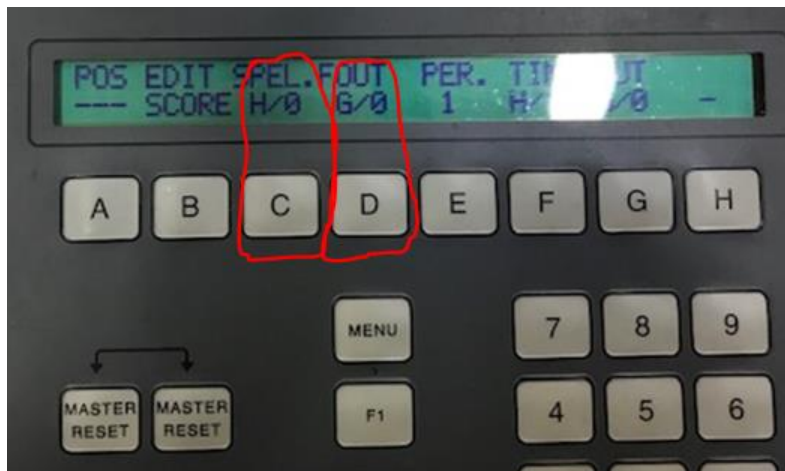
Indien dit niet het geval is, ga naar hoofdstuk 6 'speciale handelingen', 'Het scorebord start een andere sport'.

### 3. Structuur afstandsbediening

- De afstandsbediening bestaat uit 2 delen.
  - Het linker deel zal voornamelijk tijdens de wedstrijden gebruikt worden om de punten en wedstrijd klok te bedienen. Functie van de meest toetsen spreekt voor zich. Op de linker displays zie je de score en de resterende wedstrijd tijd.



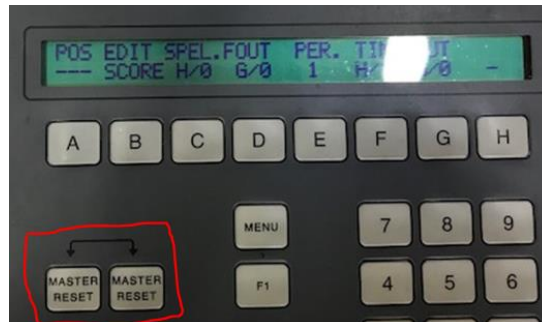
- Op het rechter deel voor de afstandsbediening vinden we de algemene configuratie + fouten, periode en timeouts terug. De bediening gaat via de rechter display en de toetsen er onder. Bijvoorbeeld om tijdens de wedstrijd de ploegfouten van de thuisploeg te verhogen moet je op C drukken, uitploeg op D, Periode veranderen op E ...



## 4. Bediening tijdens de wedstrijd

### Een nieuwe wedstrijd starten

- Druk gelijktijdig op beide 'Master Reset' toetsen. Alle waarden worden gereset, klaar om een nieuwe wedstrijd te starten.



### De wedstrijd klok

- Stoppen/starten van de wedstrijd klok kan men met de start en stop toetsen.



- De klok terug op 10 minuten zetten kan door de 'RESET' toets in te drukken.
- Na het verstrijken van de tijd in een periode zullen er 2 minuten op de display verschijnen, 10 of 15 minuten aan de rust. Druk op start om de pauze tijd te starten.
- Moet de pauze tijd aangepast worden, zie hoofdstuk 6 'Speciale handelingen', 'Resterende wedstrijd tijd veranderen'.
- Na het verstrijken van de pauzetijd zal het systeem automatisch naar de volgende periode gaan en de klok instellen op 10 minuten.
- Indien de ref vraagt om de klok aan te passen tijdens de wedstrijd, zie hoofdstuk 6 'Speciale handelingen', 'Resterende wedstrijd tijd veranderen'.

## De punten

- De score veranderen doet men via de + en – toetsen links op de afstandsbediening. 'H' staat voor Home, 'G' voor Guest. **BELANGRIJK** is dat men na het wijzigen van de score steeds op 'RESULT' drukt om de nieuwe score naar het scorebord te zenden. Indien het scorebord en afstandsbediening niet dezelfde score hebben zal er een rood lampje boven 'RESULT' branden.



## Balbezit

- Om balbezit aan te duiden, druk op A, rechter display van de afstandsbediening.



Op het scherm onder 'POS' zullen Home, Blank, Guest, Blank, Home, ... mekaar afwisselen. Selecteer het juiste team. Je zal de balbezit indicatie ook op het scorebord zien verschijnen/veranderen.

## Ploegfouten

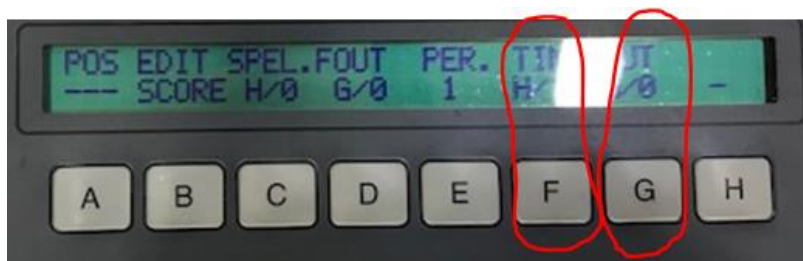
- Druk op C om het aantal fouten van de thuisploeg te verhogen, D om het aantal fouten van de bezoekers te verhogen.
- Geef de nummer van de speler in die de fout begaan heeft en druk op enter (rechts onder aan numeriek klavier). Indien je geen nummer wil ingeven neem dan nummer 0. Deze verschijnt niet op het scorebord.



- Verminderen van het aantal ploegfouten bij een verkeerde ingaven kan door eerst op H te drukken en vervolgens C voor de thuisploeg of D voor de bezoekers. Het aantal ploegfouten zal met 1 verminderd worden.

### Timeout

- Om een timeout van de thuisploeg te starten, druk op F. Voor de uitploeg druk op G.

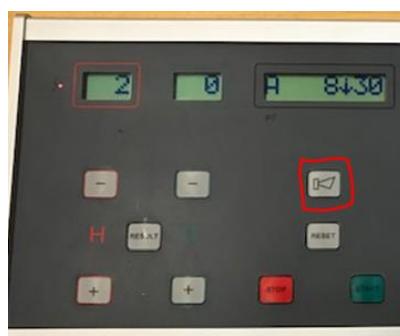


De 60 seconden van de timeout beginnen te lopen op het scherm van de afstandsbediening en op het scorebord zodra men op F of G drukt. 10 seconden van het einde van de timeout gaat de buzzer. Na de 60 seconden gaat er enkel een zoemer op de afstandsbediening en dient men op de buzzer te drukken op de refs te informeren dat de timeout gedaan is.

- Om de timeout vroegtijdig te stoppen, druk op 'STOP'.
- Het aantal timeouts zal bij de start van periode 3 automatisch terug op 0 worden gezet.
- Verminderen van het aantal timeouts bij een verkeerde ingaven kan door de timeout te stoppen (STOP) en vervolgens op H en F voor de thuisploeg, G voor de uitploeg te drukken.

### Buzzer

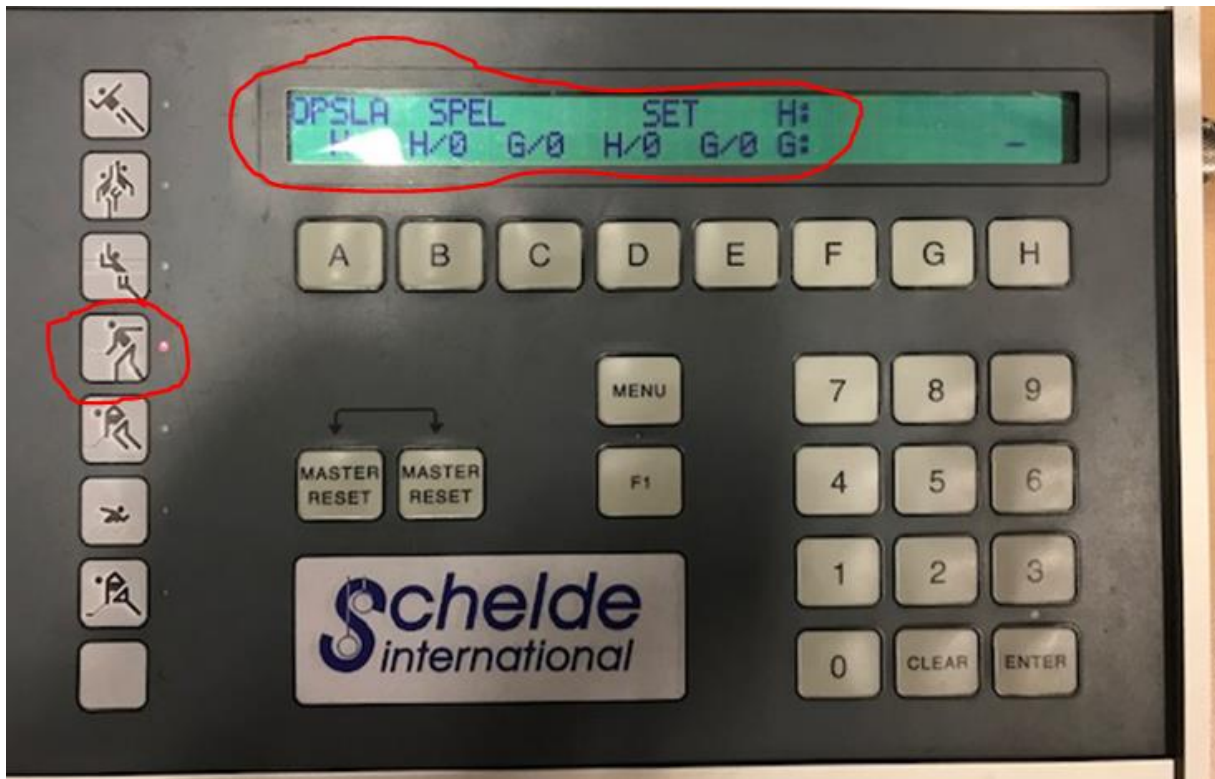
- Om de buzzer van het scorebord te laten gaan, druk op de buzzer toets.



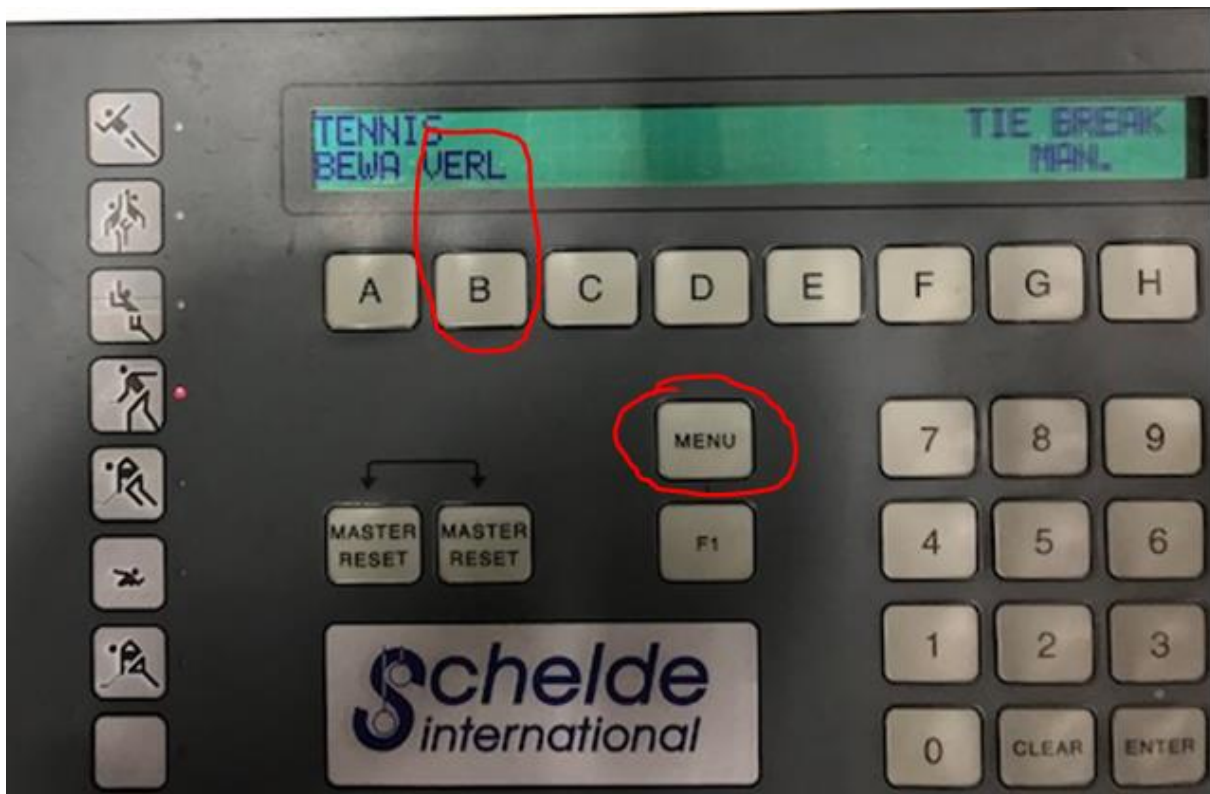
## 5. Speciale handelingen

Het scorebord start een andere sport.

- Voorbeeld het scorebord start op tennis:



- De ingestelde sport kan veranderd worden door op 'MENU' te drukken en vervolgens op B.



- Met de E en F toets kan men de sport veranderen. Zet deze op 'BASKETBALL' en druk op G om te bevestigen. Het rode lampje naast basket gaat aan:

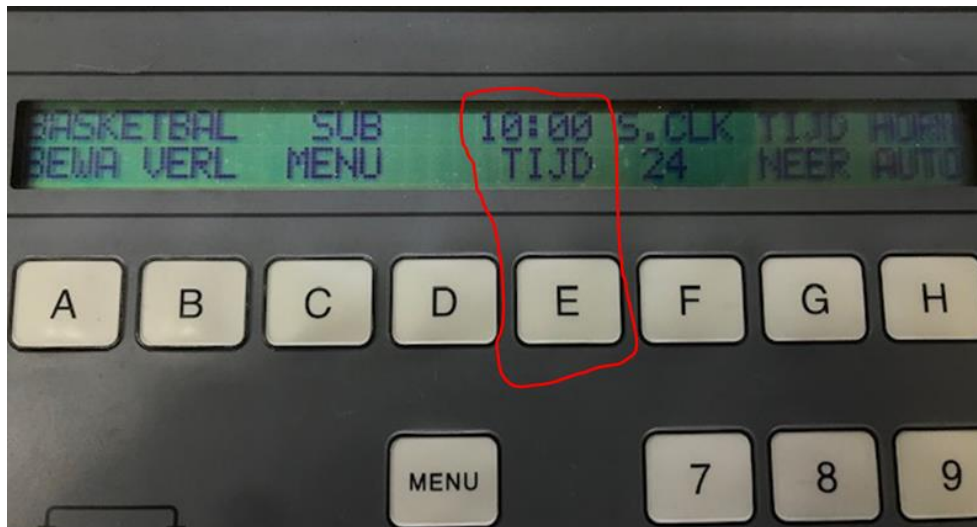


- Om de wedstrijd te starten, druk gelijktijdig beide 'MASTER RESET' toetsen in.



### Resterende wedstrijdijd veranderen.

- Indien de ref vraagt de wedstrijd tijd te corrigeren na het foutief starten van de tijd, druk op 'MENU'.
- Op de rechter display verschijnt het volgende menu:



- Druk op E. Geef de nieuwe wedstrijdijd in via de numerieke toetsen en druk op 'ENTER'.
- Druk op MENU om deze te bevestigen. De nieuwe resterende speeltijd verschijnt op het scorebord.