

BEDIENINGSHANDLEIDING SCOREBORD

W44023.IND18IF

Voorbeeld: Dragor Drachten okt 2012 Hermen Bekkers – Hylke Bakker



Overzicht bedieningsconsole

Het wedstrijdbord wordt aangestuurd door de bedieningsconsole (voor overzicht zie Figuur 1 -Overzicht bedieningsconsole). Het linkerdeel betreft de acties voor de thuisploeg (HOME = H), het rechterdeel betreft de acties voor de uitploeg (GUEST = G).



Figuur 1 - Overzicht bedieningsconsole

De functies van de toetsen (voor zover nodig) komen bij de uitleg van de acties en correcties aan de orde.

De tijd op het bedieningspaneel is in minuten en seconden, 0:30 betekent dus 30 seconden en niet 30 minuten.

Betekenis van de gebruikte symbolen

 $[\dots] = \text{toets} \rightarrow [\text{START}] = \text{de groene starttoets}, [\land \lor] = \text{de grote grijze scoretoets}.$ \dots = menukeuze \rightarrow 'Start new match' is de menukeuze voor een nieuwe wedstrijd. H/G = kies de toets aan de juiste zijde van de bedieningsconsole voor de thuisploeg (H = HOME; linkerzijde) of de uitploeg (G = GUEST; rechterzijde).

voorbeeld: [STOP] \rightarrow H/G[$\land \lor$]

Dit betekent dus: druk eerst op de stopknop (op de start/stopconsole) of stoptoets (op de bedieningsconsole) en dan op de betreffende scoretoets aan de linkerzijde (H = HOME) voor doelpunt voor het thuisteam of aan de rechterzijde (G = GUEST) voor doelpunt voor het uitteam.



Instellingen

Wedstrijdinstellingen

In het wedstrijdbord zijn drie wedstrijdtypes vooraf ingesteld. Die kunnen ook niet aangepast worden. Het vierde wedstrijdtype (Match type – param) is in te stellen a.d.h.v. de parameters in het menu 'Configuration'. In het onderstaande overzicht worden die parameters opgesomd met de

Juiste instellingen. [ESC] [ESC] [ESC] $[\land]/[\lor],$	3x op [ESC] drukken opent het hoofdmenu Selecteer met de gele pijltoetsen het menu 'Configuration'.				
Configuration	Devestia de selectie en open het configurationenu				
$\begin{bmatrix} \mathbf{E} \mathbf{N} \mathbf{I} \mathbf{E} \mathbf{N} \end{bmatrix}$	Selecteer met de gele pijltoetsen de betreffende parameter:				
[[×]]/[•], (parameter)	-	Period	06.00	nde paramete	
		Broak 02.00	00.00		
	-	Overtime	02.00		
	-	Time way	03.00 down		
	-	No of poriod			
	-	Time out period	4 0 d	0.40	
	-	Timeout perio	00	0:00	ut in in als
	-	NO. OF LIMEOU	JIS	2 (3e time-0	ut is in de
	competitie niet va	an toepassing)	2		
	-	Horn time	2		
	-	Sound Interu	p.	on	
		Shot console	on		
		Shot period	0:30		
		Shot start	togeth	ier	
		SC stops time	e on		
	-	Penalty 1	0:20		
	-	Penalty 2	0:20		
	-	Penalty 3	4:00		
	-	Goal=Penalty	CLR	on	
	-	Score+Player	off		
[ENTER]	Bevestig de paramete waarde.	r en open het v	vijziger	n van de betre	ffende
[0][9] of [▲]/[▼]	Wijzig de waarde met	t de cijfers 0 t/	m9 of o	de gele pijltoe	etsen.
[ENTER]	Bevestig de gewijzigo configuratiemenu.	le waarde en g	a terug	naar het	
[ESC]	Druk op [ESC] om he	et configuratier	menu af	te sluiten en	terug te
	keren naar de lopende	e wedstrijd OF			
$[\bigstar]/[\checkmark]$, 'Start new	Selecteer met de gele pijltoetsen een nieuwe wedstrijd, zie				
game'	'Wedstrijd instellen'.				



Acties invoeren

In dit hoofdstuk worden de in te voeren acties uitgelegd.

Wedstrijd instellen [ESC] [ESC] [ESC] Open het hoofdmenu door 3x op [ESC] te drukken. $[\land]/[\lor]$, 'Start new Selecteer met de gele pijltoetsen 'Start new game'. game' [ENTER] Open het wedstrijdmenu. $[\land]/[\lor]$, 'Match type Selecteer met de gele pijltoetsen de juiste wedstrijd: Heren 1 \rightarrow 'Match type 2 – 7/2' . . . Heren 2 en Dames 1 \rightarrow 'Match type param'¹ Heren 3 & 4, Dames 2 en Aspiranten BG1 \rightarrow 'Match type 3 – 5/2' Bevestig het wedstrijdtype en stel de klok en console opnieuw in. [ENTER] Stel de 30-secondenklokken in door de 30 in te drukken (anders 30-sec blijven ze uit). Doelpunt [STOP] Stop de klok. Door 1x te drukken op ▲-deel van de toets, wordt de score met 1 $H/G[\land \lor]$ verhoogd. U20 [STOP] Stop de klok. H/G[FOULS] Open het snelle overtredingenmenu voor het betreffende team (H of G) Voer het capnummer in van de persoon waar de uitsluiting aan [0]...[9] toegekend is. [ENTER] Sluit de actie af, de P licht op en in het display verschijnt het capnummer met de resterende uitsluitingstijd. De secretaris kan dit eenvoudig in de gaten. (H/G[POSS]) Eventueel kan met deze toets de uitsluiting (capnummer + resterende uitsluitingstijd) in het display worden gewist wanneer het team van de uitgesloten speler weer in balbezit (possession) komt (wanneer je H[FOULS] hebt ingedrukt, moet je ook H[POSS] indrukken, G[POSS] heeft in dit geval geen functie en v.v.).

! Het is niet mogelijk om de klok te starten op de bedieningsconsole wanneer je nog bezig bent met het invoeren van een actie. Het spel gaat vaak sneller verder dan jij kunt toetsen, gebruik dan de startknop op de start/stopconsole. (NB. dus niet de startknop op de 35secondenconsole, die werkt niet voor de speeltijd)

¹ Controleer vooraf de instellingen van het wedstrijdtype param, zie onderdeel 'Wedstrijdinstellingen'.



S [STOP] Stop de klok. H/G[BONUS] Open het uitgebreide overtredingenmenu voor het betreffende team (H of G) $[\land]/[\lor]$, 'No time Selecteer met de gele pijltoetsen 'No time penalty' penalty' [ENTER] 'No time penalty' wordt geselecteerd. Voer het capnummer in van de persoon waar de strafworp aan [0]...[9] toegekend is. [ENTER] Sluit de actie af, een (aanvullende) P licht op bij het gekozen capnummer.

Т

H/G[TIMEOUT]

Zodra de jurytafel ziet dat er een time-out wordt aangevraagd, drukt de secretaris op de betreffende [TIMEOUT]-toets (H of G). Dit stopt de speeltijd, laat een afwijkend signaal horen en start de time-outklok (resterende time-outtijd wordt op de 30-secondenklokken weergegeven). Na 45 sec. klinkt automatisch het eerste signaal en op 60 sec. klinkt automatisch het tweede signaal. De jurytafel hoeft hier verder niets aan te doen.

Conform WP12.1 mag(mogen) ook de secretaris(sen) de wedstrijd stoppen, de jurytafel hoeft dus niet op de scheidsrechter(s) te wachten.

UMV	
[STOP]	Stop de klok.
H/G[FOULS]	Open het snelle overtredingenmenu voor het betreffende team (H of G)
[0][9]	Voer het capnummer in van de persoon waar de uitsluiting aan toegekend is.
[ENTER]	Sluit de actie af, de P licht op, in het display verschijnt het capnummer met de resterende uitsluitingstijd.
(evt. speeltijd starten)	Het spel kan al weer verder gegaan zijn, terwijl de klok nog niet loopt (je moet de actie volledig uitvoeren). Start eerst de klok en ga dan verder.
H/G[+3]	Open de actie om de persoonlijke fouten aan te vullen tot 3 (dit gebeurt dus niet automatisch!).
[0][9]	Voer Het capnummer in van de persoon waar de uitsluiting aan toegekend is.
[ENTER]	Sluit de actie af en alle P's bij het ingevoerde capnummer lichten nu op.



UMV4

[STOP]	Stop de klok.
H/G[BONUS]	Open het uitgebreide overtredingenmenu voor het betreffende team
	(H of G).
$[\blacktriangle]/[\checkmark]$, 'Penalty 3'	Selecteer met de gele pijltoetsen 'Penalty 3'
[ENTER]	'Penalty 3' wordt geselecteerd.
[0][9]	Voer het capnummer in van de persoon waar de uitsluiting aan toegekend is.
[ENTER]	Sluit de actie af, in het display wordt de resterende tijd van de uitsluiting van 4 minuten weergegeven.
(evt. speeltijd starten)	Het spel kan al weer verder gegaan zijn, terwijl de klok nog niet loopt (je moet de actie volledig uitvoeren). Start eerst de klok en ga dan verder.
H/G[+3]	Open de actie om de persoonlijke fouten aan te vullen tot 3 (dit gebeurt dus niet automatisch!).
[0][9]	Voer het capnummer in van de persoon waar de uitsluiting aan toegekend is.
[ENTER]	Sluit de actie af en alle P's bij het ingevoerde capnummer lichten nu op.

Periode

Gaat automatisch, eventueel kun je op [PERIOD] drukken wanneer het niet goed is.

Pauzetijd

Start automatisch na einde speeltijd en is <u>niet</u> te onderbreken (wel aan te passen, zie 'Pauzetijd aanpassen' bij 'Correcties aanbrengen').

Acties invoeren, verkort

Hierna de verkorte handelingen voor het invoeren van acties. Zie voor uitleg het onderdeel hiervoor, 'Acties invoeren'.

Wedstrijd instellen

 $[ESC] \rightarrow [ESC] \rightarrow [ESC] \rightarrow [\land] \text{ of } [\lor], \text{ 'Start new game'} \rightarrow [ENTER] \rightarrow [\land] \text{ of } [\lor], \text{ 'Match type } ...' (zie uitleg) \rightarrow [ENTER] \rightarrow 30\text{-sec.}$

Doelpunt

 $[\text{STOP}] \rightarrow \text{H/G}[\bigstar \lor]$

U20

 $[\text{STOP}] \rightarrow \text{H/G}[\text{FOULS}] \rightarrow [0]...[9] \rightarrow [\text{ENTER}] (\rightarrow \text{H/G}[\text{POSS}])$



S

[STOP] → H/G[BONUS] → []] of []], 'No time penalty' → [ENTER] → [0]...[9] → [ENTER] (evt. [POSS])

UMV

[STOP] → H/G[BONUS] → [\blacktriangle] of [\checkmark], 'Penalty 2' → [ENTER] → [0]...[9] → [ENTER] → (evt. klok starten) → H/G[+3] → [0]...[9] → [ENTER] (evt. [POSS])

UMV4

[STOP] → H/G[BONUS] → [\blacktriangle] of [\checkmark], 'Penalty 3' → [ENTER] → [0]...[9] → [ENTER] → (evt. klok starten) → H/G[+3] → [0]...[9] → [ENTER]

T

H/G[TIMEOUT]

Periode

Gaat automatisch na einde pauzetijd.

Pauzetijd

Start automatisch na einde speeltijd en is <u>niet</u> te onderbreken (wel aan te passen, zie 'Pauzetijd aanpassen' bij 'Correcties aanbrengen').

aterfh



Correcties uitvoeren

Verkeerd nummer (capnummer, tijd) ingevoerd

[▼] Druk op de gele pijl-omlaagtoets om tijdens het invoeren van een nummer de laatste invoer te wissen.
! Dit is alleen mogelijk wanneer je nog niet op [ENTER] hebt gedrukt. Heb je de actie al wel afgesloten met [ENTER] en wil je dan een nummer corrigeren, moet je dat via de hieronder aangegeven wijze doen.

Verkeerde menu-optie gekozen

tor koor do mond opt	io gonozoni
[ESC]	Druk op de [ESC]-toets om tijdens het invoeren van een menu-optie terug te gaan.
Doelpunt	
H/G[▲▼]	Door 1x te drukken op ∀-deel van de toets, wordt de score met 1 verlaagd. Hiervoor hoeft de klok niet stil te staan.
P (persoonlijke fout)	– U20, S, UMV, UMV4
H/G[+2]	Activeert de correctie van de extra P.
[0][9]	Voer het nummer in waarvan de P gecorrigeerd moet worden.
[ENTER]	Sluit de actie af, de meest recente P op het wedstrijdbord wordt weggehaald.
Τ	
[STOP]	Stopt de tijd (moet, anders wordt de $[\vee]$ door het systeem genegeerd
	en wordt de daarop volgende actie dus wel uitgevoerd in plaats van gecorrigeerd!).
[♥]	Gele pijl-omlaagtoets, activeert het 'in mindering brengen van'
H/G[TIMEOUT]	Brengt een time-out in mindering voor het aangegeven team. Deze actie moet direct volgen op de [♥] anders wordt dit niet gezien als een correctie en wordt een aanvullende time-out gestart. Herhaal in dat geval deze stappen.

Speeltijd, enkele seconden

[STOP] [TIME] [▲] of [♥], 'Correct game time'	Stopt de tijd (moet, anders kan de tijd niet aangepast worden!). Opent het Time-menu. Selecteer met de gele pijltoetsen 'Correct game time'.
[ENTER]	Opent het aanpassen van de speeltijd.
[▲] of [♥]	Druk op de gele pijl-omhoogtoets om seconden bij de speeltijd op te tellen, druk op de gele pijl-omlaagtoets om er seconden af te halen tot je de juiste tijd hebt.
[ENTER]	Bevestig de nieuwe speeltijd en ga terug naar de wedstrijd.



Speeltijd, langere periode aanpassen

[STOP]	Stopt de tijd (moet, anders kan de tijd niet aangepast worden!).
[TIME]	Opent het Time-menu.
$[\bigstar]$ of $[\checkmark]$, 'Current time'	Selecteer met de gele pijltoetsen 'Current time'.
[ENTER]	Opent het ingeven van een nieuwe speeltijd.
[0][9]	Voer met de cijfers 0 t/m 9 een nieuwe speeltijd in volgens het formaat 0000, dus 3:37 voer je in als 0337.
[ENTER]	Bevestig de nieuwe speeltijd en ga terug naar de wedstrijd.
30 seconden/schotk	lok
[STOP]	Stopt de tijd (moet, anders kan de tijd niet aangepast worden!).
[F4]	Opent de klok voor de 30-seconden.
[0][9]	Voer met de cijfers 0 t/m 9 de nieuwe schottijd in volgens het formaat 00, dus 8 seconden voer je in als 08.
[ENTER]	Bevestig de nieuwe schottijd en ga terug naar de wedstrijd.
Periode	
[STOP]	Stopt de tijd (moet, anders wordt de [▼] door het systeem genegeerd en wordt de daarop volgende actie uitgevoerd in plaats van gecorrigeerd!).
[♥]	Gele pijl-omlaagtoets, activeert het 'in mindering brengen van'
[PERIOD]	Verminderd de periode met 1. Deze actie moet direct volgen op de [♥] anders wordt dit niet gezien als een correctie en wordt de periode met 1 verhoogd. Herhaal in dat geval deze stappen.

Pauzetijd aanpassen

[STOP]	Stopt de tijd (moet, anders kan de tijd niet aangepast worden!).
[TIME]	Opent het Time-menu.
[▲] of [♥]	Selecteer met de gele pijltoetsen 'Enter break manually'.
'Enter break	
manually'	
[ENTER]	Opent het aanpassen van de pauzetijd.
[0][9]	Voer met de cijfers 0 t/m 9 de resterende pauzetijd in volgens het
	formaat 0000, dus 10 seconden voer je in als 0010.

[ENTER] Bevestig de resterende pauzetijd en ga terug naar de pauze. ! Het kan zijn dat de pauzetijd op 5 minuten staat, of dat de scheidsrechter(s) weer wil(len) beginnen. In dat geval is het mogelijk om de tijd aan te passen naar bijv. 5 seconden. Het is <u>niet</u> mogelijk de pauze te onderbreken en verder te gaan met de wedstrijd.



Correcties uitvoeren, verkort

Hierna de verkorte handelingen voor het corrigeren van acties. Zie voor uitleg het onderdeel 'Correcties uitvoeren'.

Verkeerd nummer (capnummer, tijd) ingevoerd

[♥] (gele pijltoets)

Verkeerde menu-optie gekozen

[ESC]

Doelpunt H/G[$\land \lor$] (druk op het \lor -deel van de toets)

P (persoonlijke fout) – U20, S, UMV, UMV4

 $H/G[+2] \rightarrow [0]...[9] \rightarrow [ENTER]$

T

 $[\text{STOP}] \rightarrow [\checkmark] \rightarrow \text{H/G}[\text{TIMEOUT}]$

Speeltijd, enkele seconden aanpassen

 $[\text{STOP}] \rightarrow [\text{TIME}] \rightarrow [\land] \text{ of } [\lor], \text{ `Correct game time'} \rightarrow [\text{ENTER}] \rightarrow [\land] \text{ of } [\lor] \rightarrow [\text{ENTER}] \bigcirc$

Speeltijd, langere periode aanpassen

 $[\text{STOP}] \rightarrow [\text{TIME}] \rightarrow [\bigstar] \text{ of } [\bigstar], \text{ `Current time'} \rightarrow [\text{ENTER}] \rightarrow [0]...[9] \rightarrow [\text{ENTER}]$

30 seconden/schotklok

 $[\text{STOP}] \rightarrow [\text{F4}] \rightarrow [0] \dots [9] \rightarrow [\text{ENTER}]$

Periode [STOP] → $[\lor]$ → [PERIOD]

Pauzetijd aanpassen [STOP] → [TIME] → [\land] of [\checkmark], 'Enter break manually' → [ENTER] → [0]...[9] → [ENTER]



Problemen oplossen

30-secondenklokken

Probleem

De 30-secondenklokken gaan niet terug naar 30 als er op de 30-knop wordt gedrukt.

Bedieningsconsole

Probleem

Bedieningsconsole reageert (deels) niet meer.

Wedstrijdbord

Probleem

Wedstrijdbord geeft de huidige tijd weer.

De P's worden niet op het scorebord weergegeven.



Controleer of de schotconsole op de correcte poort van de bedieningsconsole is aangesloten.

Mogelijke oplossing

Haal de stekker van de bedieningsconsole uit de P&Cunit en steek de stekker weer in de P&C-unit.

Mogelijke oplossing

Controleer of de aansluiting van de bedieningsconsole naar de Power&Communicationunit (= P&C-unit) is gerealiseerd en of de stekkers er goed inzitten. Er is gerommeld met de spelerinstellingen. Volg onderstaande stappen: [STOP] Stopt de klok (indien die liep).

	1 1	
[F3]	Opent het spelersmenu.	
[▲] of [▼]	Selecteer met de gele pijltoetsen de	
'Default	optie 'Default players'	
players'		
[ENTER]	R] Bevestigt de keuze en keert terug	
	naar de wedstrijd.	