



BASIC 200 / 250

Handleiding Basketbal





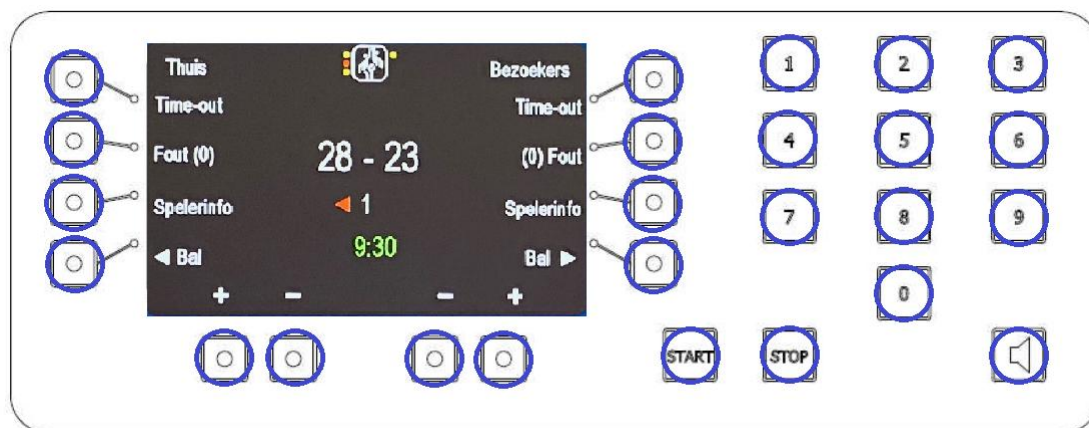
Inhoud

Algemeen	3
Opstarten	3
Opstarten van het programma basketbal	4
Scores	5
Periode	5
Chronometer / speeltijd	6
Ploegfouten	6
Eenvoudige ingave van de ploegfouten (enkel ploegfout, géén spelersnummer)	6
Ingave van de ploegfouten met ingave van de spelersnummer.	6
Wijzigen spelernummers	7
Balbezit	8
Time-out	9
Manueel signaal	10
Shotklokken 14/24" regel (optie)	10
Correctie van de speeltijd/chronometer.	10
Einde van een wedstrijd / afsluiten van het scorebord	11
Wat te doen bij een stroomonderbreking?	11
Bij een bekabelde bediening	11
Bij een draadloze afstandsbediening	11
Ingave van de dagtijd op het scorebord.	12





Algemeen



**HET DISPLAY VAN DIT BEDIENINGSPANEEL IS
GEEN AANRAAKSCHERM/TOUCHSCREEN!!!**

INGAVE ENKEL VIA DE BLAUW OMCIRKELDE TOETSEN!!

Opstarten

1. Schakel de netspanning 230 VAC aan het scorebord, indien het scorebord ook wordt gebruikt als digitaal uurwerk is deze stap overbodig.
2. Bij een bediening via een vaste bekabeling, verbind de bediening met het aansluitpunt.
Bij een draadloze bediening, schakel de bediening in d.m.v. van de schakelaar achteraan.
3. Indien een handbediening **START/STOP** (speeltijd/chronometer) in gebruik, sluit deze aan in de aansluitklem aan de achterzijde van de bediening. (zie aanduiding START/STOP).
4. Indien een handbediening **START/STOP/RESET** (14/24" shotklokken) in gebruik, sluit deze aan in de aansluitklem aan de achterzijde van de bediening. (zie aanduiding 24").





Opstarten van het programma basketbal

Bij het aansluiten van de bediening kan de vraag “**Herstel Gegevens**” verschijnen dewelke men kan bevestigen met “**Ja**” of “**Nee**”.

Enkel na een stroomonderbreking of na een lege batterij tijdens de wedstrijd dient op “**Ja**” gedrukt te worden waarbij alle gegevens terug op het scorebord zullen komen.

Bij de opstart van een nieuwe wedstrijd mag men hierbij de toets “**Nee**” indrukken waarbij men nu verder kan gaan met het kiezen van de respectievelijke sport.

Nu verschijnt het menu “**Selecteer Sport**” waarbij men de respectievelijke sport kan kiezen, in dit geval bevestigen met de toets “**Basketbal**”.

Vervolgens komt de vraag “**Start aftellen**” waarbij een bepaalde tijd kan afgeteld worden op het scorebord vooraleer de wedstrijd begint. Standaard staat deze afteltijd ingesteld op “**60**” minuten.

Druk “**Ok**” indien deze afteltijd gewenst is.

Indien een andere afteltijd gewenst is, voer deze dan nu in via de cijfertoetsen en bevestig ook met “**Ok**”.

Druk op “**Geen**” indien geen afteltijd gewenst is.

In het geval van een afteltijd, start het scorebord op en begint onmiddellijk met af te tellen naar 0.

Wanneer de afteltijd ten einde is, of bij vervroegd stoppen via de “**STOP**” toets, staat het scorebord klaar bij de eerste speelhelft (10 minuten)

Na deze bevestiging is de bediening en het scorebord klaar om te gebruiken voor basketbal. In het standaard menu zijn de volgende toetsen zichtbaar :



Scores thuisploeg

Scores bezoekers

Ingeven van de score gebeurt met de toets “+”, correctie van de score met de toets “-”

Het scorebord staat nu klaar voor gebruik voor basketbal.





Scores

Het toekennen van een score / punt per team d.m.v. de toetsen (+) en (-).

Indien het scorebord is uitgerust met de zijmodule 'persoonlijke fouten met persoonlijke scores', vraagt het display naar de nummer van de speler na het indrukken van de toets (+).

Als u géén spelersnummer wenst in te geven druk gewoon op de toets "Ok".

Als men naast het toekennen van een punt tevens het spelersnummer wenst in te geven kan dit d.m.v. volgende handeling:

Vb. Score : 3 Speler: 12

Druk op de toets "+"

→ display toont: Score : 1 Speler:--

Druk nog 2 x op toets "+"

→ display toont: Score : 3 Speler:--

Voer het spelersnummer in via numeriek toetsenbord

→ display toont: Score : 3 Speler:12

Bevestig met de toets Ok (links- of rechtsonder)

Op de zijmodule pinkt kort de speler die gescoord heeft samen met de reeds gescoorde punten.

Periode

Bij het einde van de speeltijd verschijnt er een aftelklok die de pauzetijd weergeeft. Wanneer de "STOP" toets niet wordt ingedrukt, dan telt op het scorebord:

- Tussen periode 1-2 en 3-4 een pauzetijd van 2 minuten af
- Tussen periode 2-3 een pauzetijd van 15 minuten af.

Wanneer de pauzetijd ten einde is, of bij vervroegd stoppen via de "STOP" toets, staat het scorebord klaar bij de volgende speelhelpt (8 minuten).

De vooraf ingestelde pauzetijden kunnen worden aangepast via het menu "instellingen sporten".

Een nieuwe periode/quarter kan manueel worden ingegeven d.m.v. de toets "Periode/afsluiten". Vervolgens dient 'Nieuwe Periode' (linksboven) geselecteerd te worden.

Het display toont:

Nieuwe Periode?	
Ok	<u>2</u>
Annuleren	

Bevestig met toets 'Ok'

Het display toont:

Reset tijd?		
Nee	Ja	Annuleren

Bevestig met toets 'Yes'





Chronometer / speeltijd

Starten en stoppen van de speeltijd d.m.v. de druktoetsen "**Start**" of "**Stop**".

De speeltijd staat in het display in een RODE kleur, dit wil zeggen dat de speeltijd gestopt is. Enkel na het starten van de speeltijd verandert de kleur in GROEN, dit wil zeggen dat de speeltijd loopt.

Deze functie kan worden overgenomen door een 2° persoon dewelke de START/STOP van de speeltijd kan bedienen via een handige handbediening (optie 43064-00).

Ploegfouten

Eenvoudige ingave van de ploegfouten (enkel ploegfout, géén spelersnummer).

Ingave d.m.v. de toets "**Fout**"

In het display staan steeds de actuele ploegfouten weergegeven naast het woordje "**Fout**". Als er bv. reeds 2 fouten werden toegekend zal het display het volgende weergegeven "**Fout(2)**".

Indien er nog een ploegfout moet worden toegekend kan dit als volgt :

Huidige weergave in het display	Fout (2)
Indrukken van de toets "Fout (2)", display :	Spelernummer/OK? - -
Na indrukken van de toets "Ok", display:	Fout (3)

Ingave van de ploegfouten met ingave van de spelersnummer.

Ingave d.m.v. de toets "**Fout**"

In het display staan steeds de actuele ploegfouten weergegeven naast het woordje "**Fout**". Als er bv. reeds 2 fouten werden toegekend zal het display het volgende weergegeven "**Fout(2)**".

Indien er nog een ploegfout moet worden toegekend kan dit als volgt :

Huidige weergave in het display	Fout (2)
Indrukken van de toets "Fout (2)", display :	Spelernummer/OK? - -
Na indrukken van de spelersnummer bv. 12	Fout (3)

Spelernummers moeten altijd met 2 cijfers worden ingegeven:

Speler 5 wordt ingegeven als 05

Het display past onmiddellijk de fouten aan van 2 naar 3 en op het scorebord wordt de spelersnummer "12" en zijn respectievelijke fouten pinkend weergegeven gedurende 5 seconden.

Indien het scorebord is uitgerust met zijmodules voor persoonlijke fouten zal de fout worden weergegeven op de foutenmodule d.m.v. 4 gele dot's + één rode dot bij uitsluiting (5^e fout).

Op de zijmodule pinkt kort de speler die in de fout is gegaan samen met het aantal fouten.





Wijzigen spelernummers

Standaard zijn de spelernummers ingesteld van 4 tot 15.

Deze kunnen als volgt echter naar wens aangepast worden van 00 t.e.m. 99.

Deze nummers kunnen zowel voor de thuisploeg als voor de bezoekers worden aangepast.



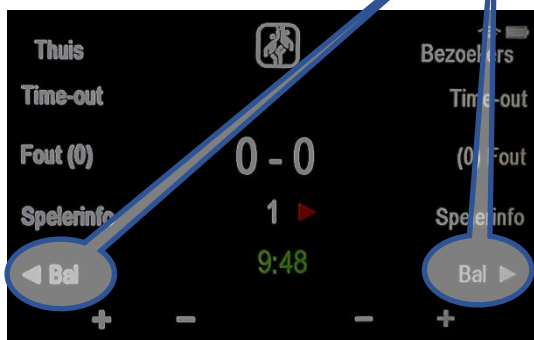


Balbezit

De ingave van balbezit kan enkel worden ingegeven als de speeltijd/chrono loopt.

Per ploeg kan men hiervoor de toets “**Bal**” indrukken waarbij deze pijl dan ook wordt weergegeven op het display van de bediening (rode kleur) alsook op het scorebord.

Om de pijl uit te zetten drukt men terug op “**Bal**” aan de kant van desbetreffende ploeg.



Bij de wissel van quarter, tijdens de pauzes, kan de richting van de pijl ook aangepast worden.

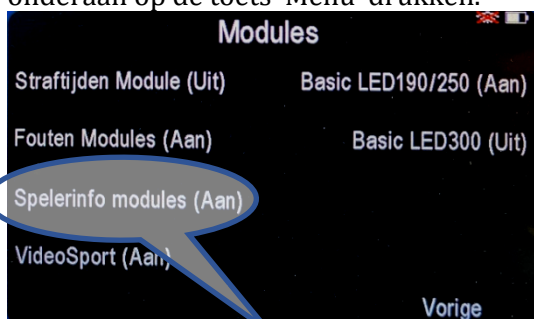
Hiervoor dient de module ‘Spelersinfo’ aan te staan bij ‘instellingen sporten’. Deze instellingen dienen eenmalig voor de opstart van een wedstrijd opgezet te worden.



Via het startmenu kan men onderaan op de toets ‘Menu’ drukken.



Selecteer ‘Modules’



Zorg ervoor dat ‘Spelerinfo modules’ AAN staan.

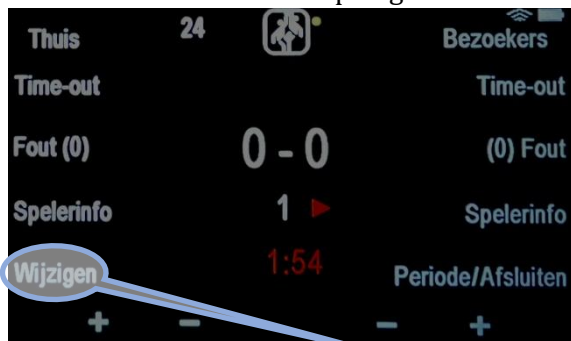
Druk daarna meermaals op ‘Vorige’ tot het basismen verschijnt.

Bij het voorbeeld op de volgende pagina wordt aangetoond hoe tijdens de pauze de balrichting wordt aanpast.





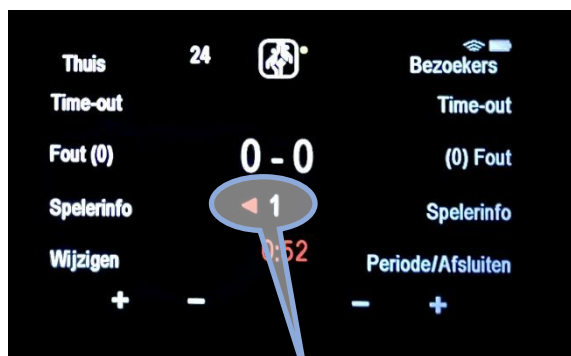
In dit voorbeeld staat het balbezit na het 1^e quarter bij de bezoekers en dient de volgende quarter te starten met balbezit voor de thuisploeg.



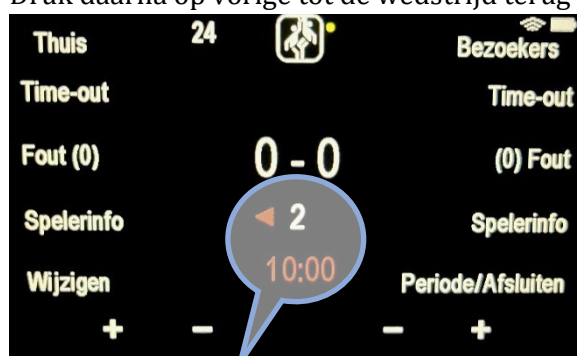
Druk tijdens de pauze op 'Wijzigen'.



Nu kan in het menu de balrichting aangepast worden. Druk daarna op vorige tot de wedstrijd terug verschijnt.



Hierbij is de balrichting aangepast en kan na de pauze het volgende quarter gestart worden met de pijl



Time-out

Ingave van de time-out d.m.v. de toets " **Time-out** "

Het display toont:

Start Time-out Thuisploeg?

OK Annuleren

Indien NIET OK druk op
Indien OK, bevestigen met druktoets

"Annuleren"
"Ok"

Na bevestiging voor akkoord wordt de Time-out van 60" weergegeven in het display. Men kan deze laten aflopen tot het einde maar men kan deze ook vroegtijdig laten stoppen door het indrukken van de toets "STOP". Het aantal aangevraagde time-outs wordt aangeduid met rode dot's op het scorebord naast de speeltijd.





Manueel signaal.

De hoorn kan manueel worden bediend d.m.v. de toets



Let op: De hoorn stopt automatisch na 3 seconden. Indien er nogmaals gedrukt wordt stopt de hoorn niet, maar gaat nog 3 seconden langer af! Enz...

Shotklokken 14/24" regel (optie)

De optionele shotklokken worden bediend d.m.v. een bijgeleverde handterminal(43064-06), dewelke wordt aangesloten achteraan de bediening.

Deze handbediening is voorzien van de volgende drukknoppen :

START	starten van de 14"/24" regel
STOP	stoppen van de 14"/24" regel
RESET 14"	resetten van de 14" met automatische START
RESET 24"	resetten van de 24" met automatische START
ADJUST	snel aanpassen van de huidige waarde op de 14"/24" regel (speeltijd en shotkloktijd dienen hiervoor gestopt te worden)
BLANK	tijdig laten verdwijnen van de huidige waarde op de 14"/24" regel (speeltijd en shotkloktijd dienen hiervoor gestopt te worden)



Correctie van de speeltijd/chronometer.

De speeltijd / chrono kan ten alle tijden worden gewijzigd. Hiervoor moet de speeltijd / chrono eerst worden gestopt.

- druk op de druktoets "**Stop**".
- druk op de druktoets "**Wijzigen**".
- kies vervolgens voor druktoets "Wijzig speeltijd" display : Speeltijd : vb. 09:27.4 (MM:SS:T)
- deze aanpassen naar 09:24 met toetsenbord display: Speeltijd : vb. 09:24.0
- vervolgens vraagt het display of ook een aanpassing is gewenst voor de shotklokken display : Shotklok : 24.0
- indien deze tijd OK is gewoon afsluiten met druktoets "**OK**"
- indien ook deze tijd moet worden aangepast , hanteer dan dezelfde werkwijze als hierboven voor de aanpassing van de shotkloktijd.





Einde van een wedstrijd / afsluiten van het scorebord.

Bij het einde van een wedstrijd dient het scorebord te worden afgesloten volgens de volgende procedure :
In geval van **VOLLEDIG AFSLUITEN (géén wedstrijden meer na de huidige)**.

- druk op de druktoets "**Periode/Afsluiten**".
- druk op de druktoets "**Spel Beëindigen**".

De vraag wordt nu gesteld of je wel zeker bent om het scorebord af te sluiten.

- indien je zeker bent, afsluiten met druk op de druktoets "**Ok**".

Daarna verschijnt het startmenu waarbij de bediening mag afgekoppeld worden of uitgeschakeld d.m.v. de schakelaar.

Indien de wedstrijd ten einde is maar er moet een nieuwe wedstrijd opgestart worden onder dezelfde condities, dan dient de volgende keuze gemaakt te worden:

- druk op de druktoets "**Periode/Afsluiten**".
- druk op de druktoets "**Nieuwe wedstrijd**".

De vraag wordt nu gesteld of je wel zeker bent om het spel te beëindigen.

Wat te doen bij een stroomonderbreking?

Bij een bekabelde bediening

Tijdens een stroomonderbreking verdwijnt alle informatie van het scorebord, maar alle gegevens worden intern opgeslagen. Wanneer de netspanning 230VAC terug aanwezig is, verschijnt de dagtijd terug op het scorebord. Op het display van de bediening verschijnt de vraag "**Herstel Gegevens?**".

Bevestig hierbij via de druktoets "**Ja**" en alle opgeslagen data worden onmiddellijk naar het scorebord gestuurd.

De wedstrijd kan nu terug hervat worden.

Bij een draadloze afstandsbediening

Stroomonderbreking Scorebord (230VAC)

Het bedieningspaneel werkt gewoon verder. Wanneer de netspanning 230VAC terug aanwezig is zal het scorebord de gegevens van het bedieningspaneel terug weergeven.

Bij uitvallen bediening (door lege batterij)

Het scorebord zal na 5 seconden de wedstrijd verlaten en zal de dagtijd weergeven.

Van zodra het bedieningspaneel terug voldoende opgeladen is (min. 15 minuten), kan deze weer opgestart worden.

De bediening zal de vraag stellen om de gegevens te herstellen. Als u op "ja" drukt, dan komt de wedstrijd terug op het scorebord.

De wedstrijd kan nu terug hervat worden.





Ingave van de dagtijd op het scorebord.

Wanneer het scorebord niet wordt gebruikt voor wedstrijden, kan deze de dagtijd weergeven. Voor het instellen van deze, gelieve de volgende instructies uit te voeren.

Via het startmenu kan men onderaan op de toets "**Menu**" drukken. Hierbij krijgt men een keuze uit diverse instellingen. Voor het instellen van de dagtijd ga je verder met de druktoets "**Dagtijd**".

Druk vervolgens op de toets "**Stel dagtijd in**" waarbij de volgende gegevens op het scherm krijgt :

Het display toont: **00-00-00** **00:00:00**
 JJ-MM-DD **HH:MM:SS**

Via het numerisch toetsenbord kan men nu het jaartal, de maand, de datum en het correcte uur ingeven, dit telkens via 2 cijfers.

Bevestig met "**Ok**"

Alvast succes met uw **Westerstrand BASIC** scorebord en vele sportieve momenten toegewenst.

Het Westerstrand team

