



BASIC 200 / 250

Handleiding Waterpolo





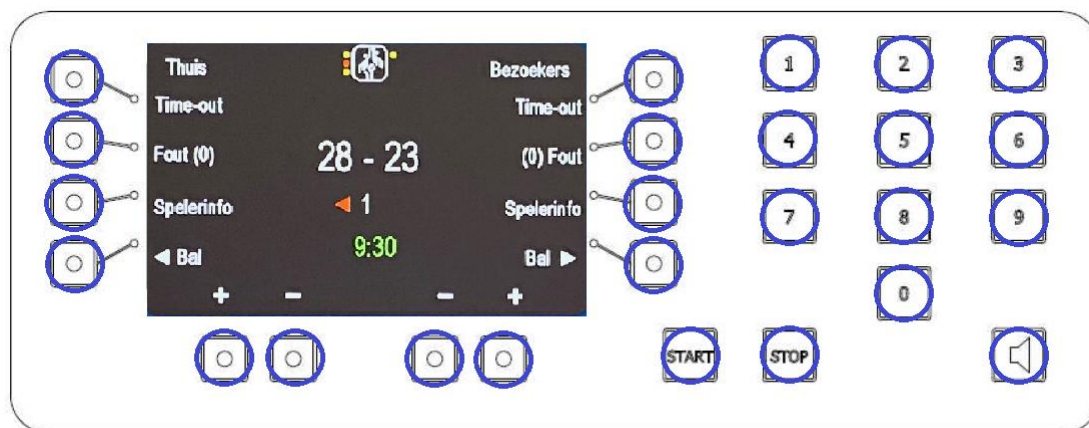
Inhoud

Algemeen	3
Opstarten	3
Opstarten van het programma waterpolo	4
Scores	5
Chronometer / speeltijd	5
Periode	5
Ploegfouten	6
Eenvoudige ingave van de ploegfouten (enkel ploegfout, géén spelersnummer)	6
Ingave van de ploegfouten met ingave van de spelersnummer.	6
Time-out	7
Penalty (Straftijd)	7
Manueel signaal	8
Shotklokken 18/28" regel (optie)	8
Correctie van de speeltijd/chronometer.	9
Einde van een wedstrijd / afsluiten van het scorebord	9
Wat te doen bij een stroomonderbreking?	9
Bij een bekabelde bediening	9
Bij een draadloze afstandsbediening	10
Ingave van de dagtijd op het scorebord.	10





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** (20/30" shotklokken) in gebruik, sluit deze aan in de aansluitklem aan de achterzijde van de bediening.





Opstarten van het programma waterpolo

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

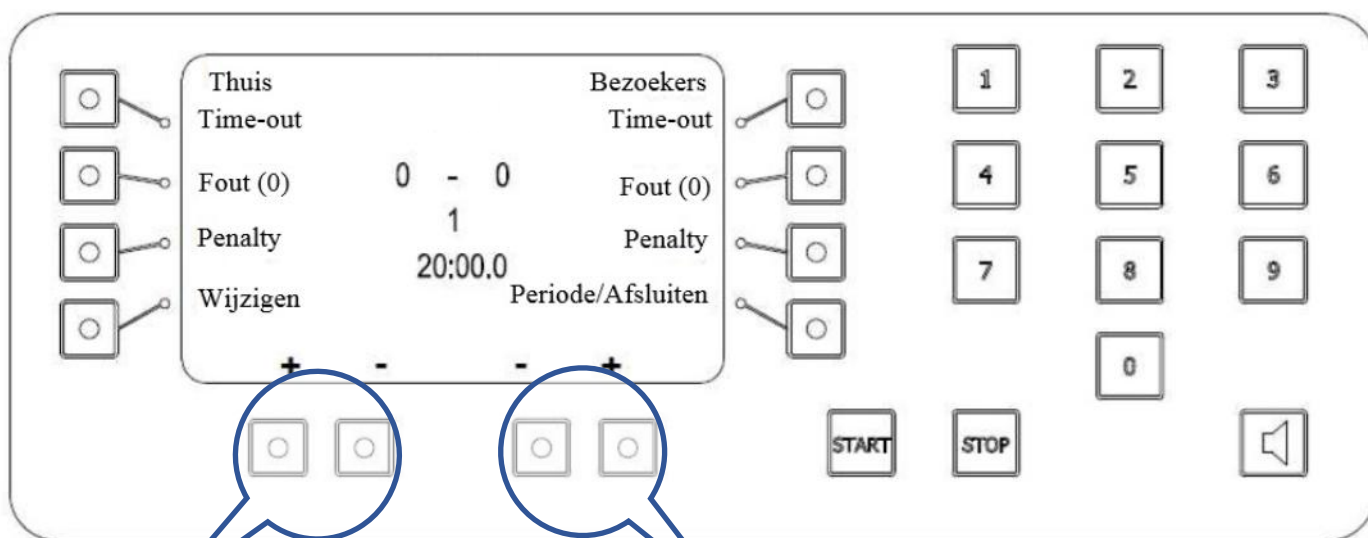
Enkel na een stroomonderbreking of na een lege batterij tijdens de wedstrijd dient op “**Ja**” gedrukt te worden waarbij alle gegevens terug op het scorebord zullen komen.

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 “**Waterpolo**”.

Vervolgens komt de vraag “**Selecteer match tijd**” waarbij de duur van de periodes gekozen moet worden. (standaard 4x8 minuten)

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



Scores thuisploeg

Scores bezoekers

Het scorebord staat nu klaar voor gebruik voor Waterpolo.





Scores

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

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 het 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).

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 3 minuten af.

Wanneer de pauzetijd ten einde is, of bij vervroegd stoppen via de "**STOP**" toets, staat het scorebord klaar bij de volgende speelhelft (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'





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 weergeven “ **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 weergeven “ **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 worden 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. 3 gele dot's.

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





Time-out

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

Het display toont:

Start Time-out Thuisploeg?

OK Annuleren

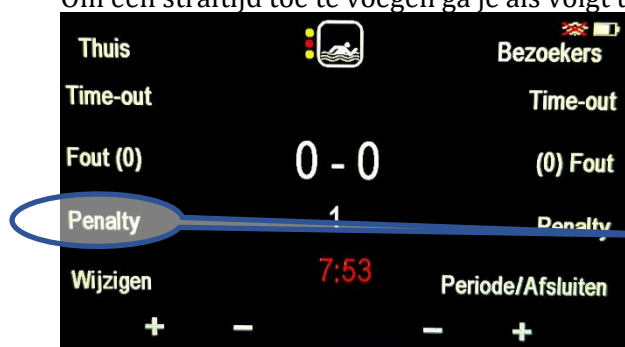
Indien NIET OK druk op
Indien OK, bevestigen met druktoets

“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. Op de bediening zal bovenin gele dot's verschijnen om de aantal time-outs aan te geven. Wanneer de 3^e en laatste Time-out aangevraagd is dan verschijnt er op de bediening een rode dot.

Penalty (Straftijd)

Om een straf tijd toe te voegen ga je als volgt te werk.



Druk op 'Penalty' van de betreffende ploeg.



Nu kan je het spelernummer ingeven. (in dit voorbeeld 13)

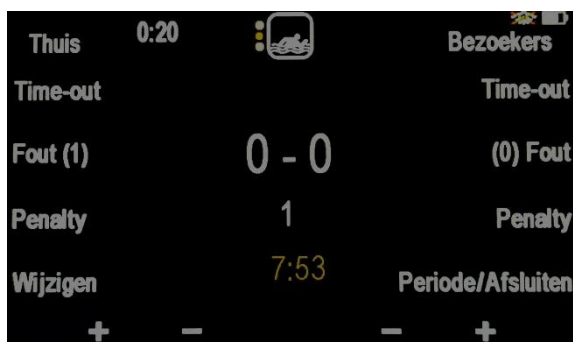


Na het ingeven van het nummer kan je bevestigen met “Ok”.



Hier wordt de vraag gesteld of de straf tijd van 20 sec goed is. Deze tijd kan ook aangepast worden door de tijd in te geven via het numerisch klavier, bv. 1 minuut.





Na het bevestigen van de straf tijd verschijnt deze bovenin het display. Wanneer de speeltijd opnieuw gestart wordt dan zal ook de straf tijd beginnen lopen en verschijnt het spelnummer met zijn aantal fouten kortstondig op het scherm.

Er kunnen tot 3 straf tijden toegevoegd worden maar er zullen er maar 2 getoond worden op uw display. Van zodra de 1^e penalty verstreken is, wordt de volgende toegevoegd.

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 18/28" regel (optie)

De optionele shotklokken worden bediend d.m.v. een bijgeleverde handterminal (43064-07), dewelke wordt aangesloten achteraan de bediening.

Deze handbediening is voorzien van de volgende drukknoppen :

START	starten van de 18"/28" regel
STOP	stoppen van de 18"/28" regel
RESET 18"	resetten van de 18" met automatische START
RESET 28"	resetten van de 28" met automatische START
ADJUST	snel aanpassen van de huidige waarde op de 18"/28" regel (speeltijd en shotkloktijd dienen hiervoor gestopt te worden)
BLANK	tijdig laten verdwijnen van de huidige waarde op de 18"/28" 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 : 30.0
- 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

