



JULES 300 / 450

Opstartgids



Draadloze bediening



☐ Jules 300-6
6 karakters van 300mm

☐ Jules 450-6
6 karakters van 450mm



☐ Jules 300-6T
6 karakters van 300mm +
Tekstlijn 15cm karakterhoogte

☐ Jules 450-6T
6 karakters van 450mm +
Tekstlijn 25cm karakterhoogte





Inhoud

Belangrijke info voor installatie en gebruik	3
Technische informatie	3
Installatie scorebord	3
Openen van het scorebord	3
Montage.....	4
Aansluiting 230VAC.....	4
Gebruik.....	5
Opstart	5
Eerste speelhelft	5
Score	5
Tweede speelhelft	5
Speeltijd instellen.....	6
Correctie van de speeltijd	7
Einde wedstrijd	7
Scorebord uitzetten en geen dagtijd weergeven (scorebord uit)	7
Scorebord uitzetten en de dagtijd weergeven	8
Dagtijd aanpassen / instellen.....	8
Lichtintensiteit aanpassen	9





Belangrijke info voor installatie en gebruik

Technische informatie

De Jules scoreborden worden altijd geleverd inclusief netsnoer van 3 meter met stekker 230VAC.

Installatie scorebord

Het scorebord is voorzien van een rode of bronzen polycarbonaat dewelke via een scharnier naar boven kan worden opgedraaid. Dit maakt het aansluiten of eventuele interventies makkelijk.

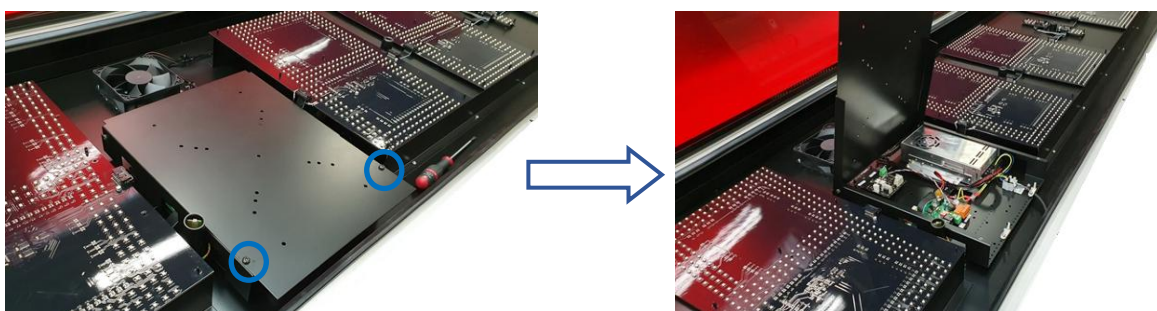
Openen van het scorebord

Om de polycarbonaat voorzijde te openen dienen enkel de platte schroeven aan de onderkant en aan de zijkant (indien aanwezig) een halve slag gelost te worden. Vervolgens kan de voorzijde naar boven toe open gescharnierd worden.



DE SCHROEFJES BOVENAAN MOGEN IN GEEN GEVAL GELOST WORDEN!!
INDIEN DIT TOCH GEBEURT, KLIKT DE VOORPLAAT UIT DE BEHUIZING EN ZAL ER ONHERSTELBARE
SCHADE OPTREDEN, MET WATERINSIJPELING ALS GEVOLG.
BIJGEVOLG VERVALT DE GARANTIE!

De elektrische aansluitingen en elektronica bevinden zich onder de afdekplaat links in het scorebord. Deze is te openen door 2 schroeven te verwijderen.



Onze scoreborden worden steeds volledig aangesloten geleverd, dit met een netsnoer van 3 m. Indien een vaste aansluiting op het spanningsnet aangewezen is, raden wij aan het scorebord hiervoor niet open te maken maar achteraan op de palen een koppeldoos te plaatsen en daarin de koppeling te maken.





Montage

Om de montage op een professionele manier te kunnen uitvoeren, zonder het scorebord te moeten doorboren of te openen, zijn volgende toebehoren steeds bijgeleverd:



Uitgebreide montage instructies zijn op aanvraag te verkrijgen.

Aansluiting 230VAC

De Westerstrand scoreborden zijn erg energiezuinig en hebben daardoor een gering verbruik. Niettegenstaande dit laag verbruik raden wij (toekomstgewijs) toch aan een kabel 3x2,5mm² te voorzien, deze kan afgezekerd worden op 16A.

Onderstaande tabel geeft een overzicht van de elektrische vermogens en gewicht per scorebord.

Type	Stroom	Gewicht	Type	Stroom	Gewicht
Jules 300-6	1,5A - 2,5A	25 kg	Jules 450B	2,5A - 5,0A	62 kg
Jules 450-6	1,7A - 3,5A	41 kg	Jules 300-6T	3,0A - 5,0A	36 kg
Jules 300-8	1,7A - 3,5A	29 kg	Jules 450-6T	5,0A - 10A	66 kg
Jules 450-8	2,5A - 5,0A	58 kg	Hockey 450-8T	5,0A - 10A	75 kg

BELANGRIJK: Om onnodige slijtage aan ventilatoren en interne elektronica te voorkomen is het aan te raden het scorebord, bij niet gebruik (bijvoorbeeld tijdens de week), zonder spanning te zetten.





Gebruik

Opstart

- Schakel de spanning (230VAC) in op het scorebord.
- Controleer dat de bediening voorzien is van 2 alkaline batterijen in goede staat.
- De bediening werkt **niet met oplaadbare batterijen**.
- Druk gedurende minimum 2 sec op de 'START' toets. Het scorebord licht op en staat klaar voor een nieuwe wedstrijd.



Belangrijk:

Thuisploeg = H

Bezoekers = G

Blijven indrukken van een toets moet minimum 2 sec.



→ Start speeltijd



→ Stop speeltijd



Eerste speelhelft

Druk op de 'START' toets om de speeltijd te starten. De speeltijd stopt automatisch bij het bereiken van het einde van de eerste speelhelft. (standaard op 45min.)

Met de toetsen 'START' en 'STOP' kan de speeltijd tussenin(indien nodig) respectievelijk gestart of gestopt worden.

Score

- Toets 'H+' of 'G+' wanneer een doelpunt gescoord werd door respectievelijk de thuisploeg of de bezoekers.
- Toets 'H-' of 'G-' voor een negatieve correctie voor respectievelijk de thuisploeg of de bezoekers.

Tweede speelhelft

- Wanneer de speeltijd gestopt is op 45 minuten (einde 1^e helft) kan u vervolgens op de 'START' toets drukken om de tweede speelhelft te starten. (start standaard op 45minuten en stopt bij het bereiken van het einde van de tweede speelhelft, standaard op 90minuten)
- Houdt de 'G+' toets gedurende 5 seconden ingedrukt om indien nodig de 2^e speelhelft manueel op te roepen.





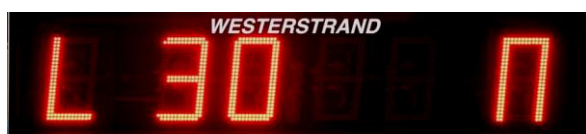
Speeltijd instellen

Stop de speeltijd met de 'STOP' toets.

Standaard staat de speeltijd voor voetbal op 90 minuten (2x 45') ingesteld en start op 00'. Voor korfbal is dit 2x 30' en voor hockey is dit 2x 35'.



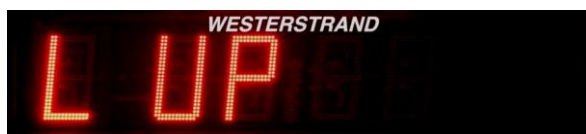
Houdt de 'H-' toets ingedrukt totdat de score verdwijnt en de ingestelde speeltijd (bv. 45min) begint te pinken.



Verander de minuten van de speeltijd naar de gewenste waarde (bv. 30min) met 'H+' of 'H-' en bevestig met 'OK'.



Verander de seconden van de speeltijd naar de gewenste waarde met 'H+' of 'H-' en bevestig met 'OK'.



'UP' wordt getoond op het scorebord en is de standaard instelling voor het optellen van speeltijd.



Met de toets 'H+' kan dit gewijzigd worden in 'dn' waardoor de speeltijd zal aftellen. Bevestig met de 'OK' toets.



Standaard bestaat de wedstrijd uit 2 speelhelften. Wijzigen naar 4 kan door op 'H-' of 'H+' te drukken. Bevestig met de 'OK' toets.

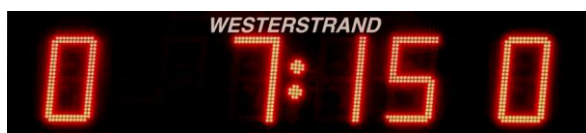
UP= optellen van de speeltijd
dn= aftellen van de speeltijd





Correctie van de speeltijd

Stop de speeltijd met de 'STOP' toets.



Houdt de toets 'OK' ingedrukt totdat de score verdwijnt en 'C' verschijnt bij de thuisploeg. De eerste 2 digits van de speeltijd pinken. Dit zijn de minuten, aangeduid door 'n' bij de bezoekersscore.

Verander deze met 'H+' en 'H-' tot de gewenste waarde (bv. 7min) en bevestig met 'OK'.

De volgende 2 digits pinken om de seconden in te geven. ('S' wordt weergegeven bij de bezoekersscore) Verander deze met 'H+' en 'H-' tot de gewenste waarde (bv. 15sec) en bevestig nogmaals met 'OK'.

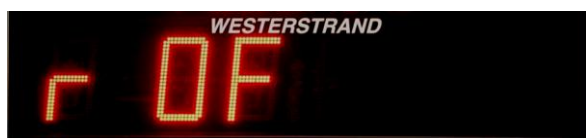
Met de 'START' toets kan de ingestelde speeltijd gestart worden.

Einde wedstrijd

Stop de speeltijd met de 'STOP' toets.

- Indien nieuwe wedstrijd:
Houdt de 'START' toets ingedrukt waardoor een nieuwe wedstrijd wordt opgestart.
- Om scorebord af te sluiten:
Houdt de 'STOP' toets gedurende enkele seconden ingedrukt waardoor de wedstrijd wordt afgesloten en volgende afsluitmogelijkheden verschijnen:
 - **OF**: scorebord wordt volledig uitgezet.
 - **On**: scorebord wordt uitgezet, maar de klok (dagtijd) verschijnt op het scorebord.
 - **SE**: instellen van de dagtijd.

Scorebord uitzetten en geen dagtijd weergeven (scorebord uit)



Houdt de 'STOP' toets gedurende minimum 2 seconden ingedrukt tot wanneer 'OF', 'On' of 'SE' verschijnt.

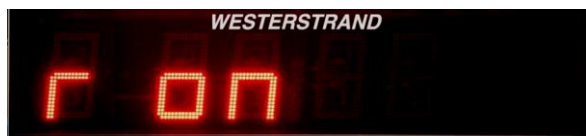
Selecteer 'OF' met H+/- en bevestig met 'OK' Druk nogmaals op 'OK' indien 'L 00' of 'L 01' -> 'L 09' verschijnt.

Het scorebord staat nog onder spanning maar toont geen info meer.





Scorebord uitzetten en de dagtijd weergeven



Houdt de 'STOP' toets gedurende minimum 2 seconden ingedrukt tot wanneer 'OF', 'On' of 'SE' verschijnt.

Selecteer 'On' met H+/- en bevestig met 'OK'

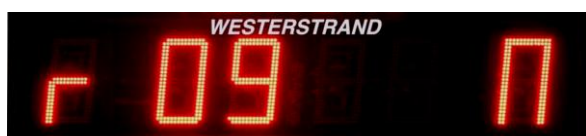
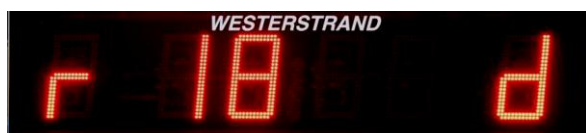
Druk nogmaals op 'OK' indien 'L 00' of 'L 01' -> 'L 09' verschijnt.

Het scorebord wordt nu afgesloten en de dagtijd verschijnt.

Dagtijd aanpassen / instellen

Start het scorebord op door minimum 2 seconden op de start toets te drukken.

Indien het scorebord reeds opgestart is en de speeltijd loopt, dient deze eerst gestopt te worden. ('STOP' toets)



Houdt de 'STOP' toets gedurende minimum 2 seconden ingedrukt tot wanneer 'OF', 'On' of 'SE' verschijnt.

Selecteer 'SE' met H+/- en bevestig met 'OK', waarna het jaartal, aangeduid met 'Y', verschijnt.

Pas het jaartal aan met H+/- en bevestig met 'OK'.

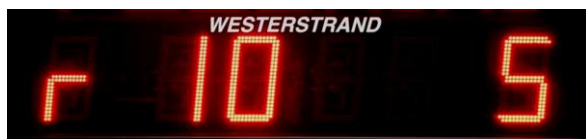
Pas vervolgens de maand aan met H+/- wanneer 'n' verschijnt en bevestig met 'OK'.

Pas de dag aan met H+/- wanneer 'd' verschijnt en bevestig met 'OK'.

Pas het uur aan met H+/- wanneer 'H' verschijnt en bevestig met 'OK'.

Pas de minuten aan met H+/- wanneer 'n' verschijnt en bevestig met 'OK'.





Lichtintensiteit aanpassen



Pas de seconden aan met H+/- wanneer 'S' verschijnt. Het synchroniseren van de dagtijd gebeurt door een laatste keer op 'OK' te drukken.

Druk nogmaals op 'OK' indien 'L 00' of 'L 01' -> 'L 09' verschijnt.

Het scorebord sluit af en het uurwerk verschijnt op de ingestelde tijd.

Stop de speeltijd met de 'STOP' toets. Houdt de 'STOP' toets gedurende minimum 2 seconden ingedrukt tot wanneer 'OF', 'On' of 'SE' verschijnt.

Druk op 'OK'.

Kies de gewenste lichtsterkte door op 'H+' te drukken:
L 0 = automatische lichtsterkte via lichtsensor (standaard)
L 1 = kleinste lichtsterkte
L 9 = grootste lichtsterkte

Bevestig terug met 'OK'.

Alvast succes met uw JULES scorebord en vele sportieve momenten toegewenst.
Het Westerstrand Team.

