

KLOK EN 24" BEDIENING (BRAXHALL)



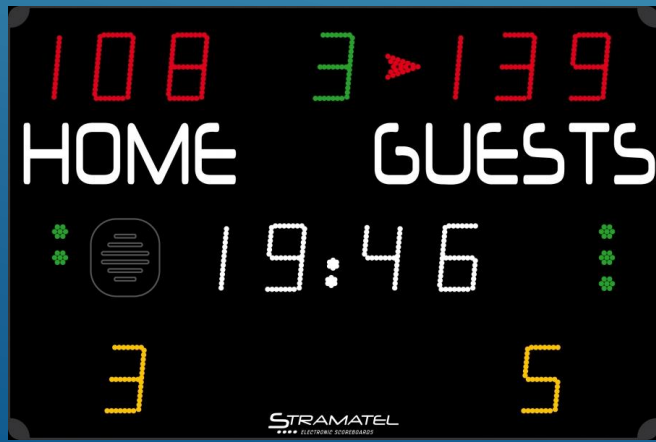
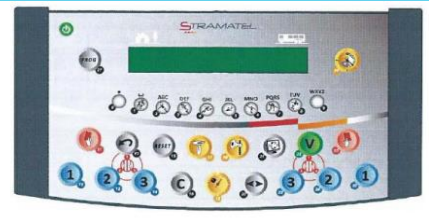
UITLEG SCOREBORD: Opstelling, 10 Minuten, scores, fouten,... (STRAMATEL)

4 sets borden

2 sets voor eerste terrein (Provinciaal niveau)

1 set draadloos voor centraal terrein (+spelersfouten)(Landelijk en Nationaal)

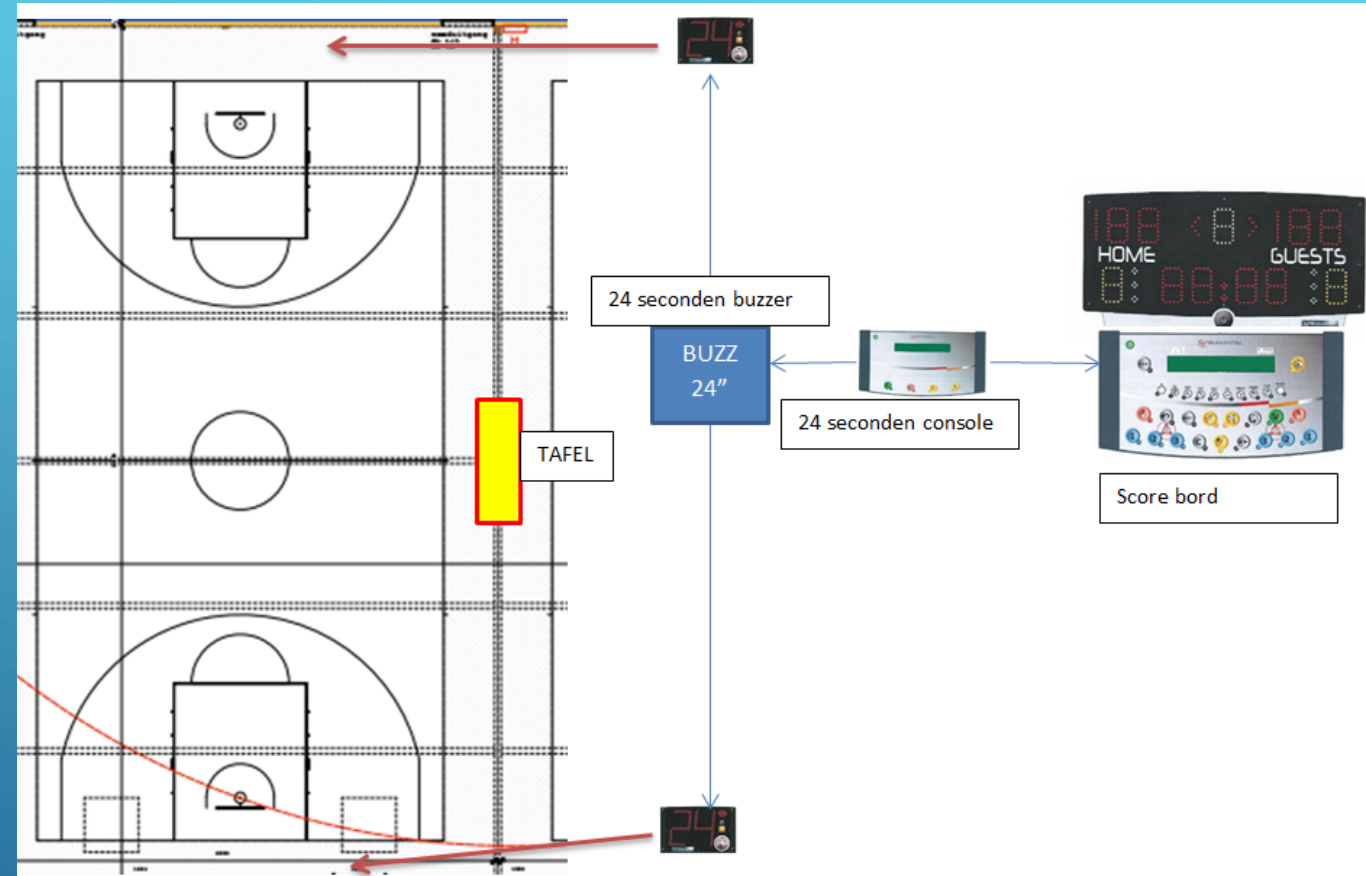
1 set draadloos voor terrein voor cafetaria (Landelijk)



PA en Tafelofficial

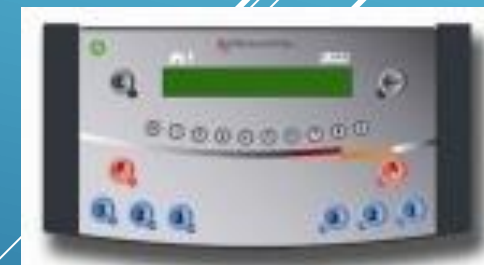
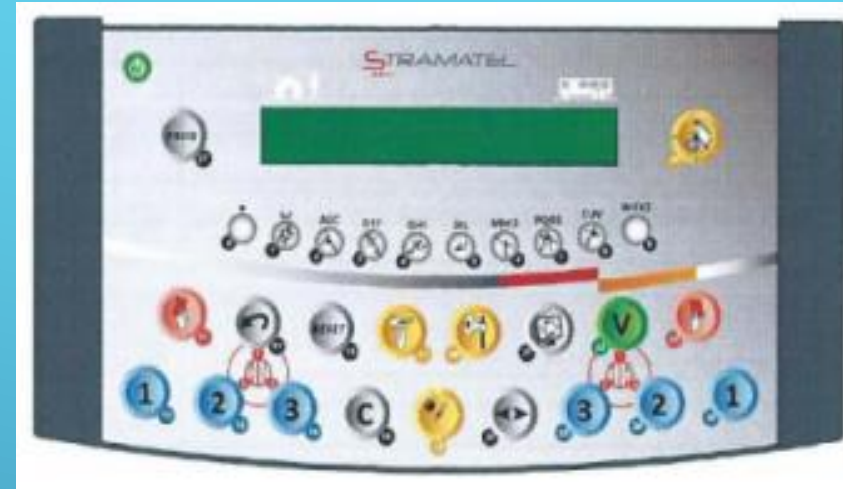
Opstelling: met tafeltop model

1. Tafel rollen naar centrale plaats tussen de velden
2. Plug stopcontact in centraalpunt in vloer
3. Plaats 24 seconden bordjes aan beide baselines veld
4. Plaats 24 seconden buzzer op of onder de tafel, plug in het stopcontact
5. Connecteer 24 seconden bordjes met 24 seconden buzzer
6. Plaats Scorebord op de tafel, plug in het stopcontact
7. Connecteer 24 seconden console met Scorebord en met buzzer
8. Test de opstelling



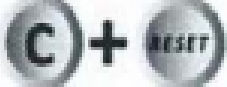





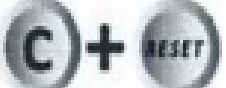


Opstelling: modellen met radio controle

1. Tafel rollen naar centrale plaats tussen de velden
2. Plug stopcontact in centraalpunt in vloer
3. Plaats basismodule en foutenmodule in stopcontact
4. Verbind de modules onderling met bijhorende kabel
5. Start de modules op (lees wat op display komt en volg instructies)
6. Indien gewenst kan men de ploegnamen ingeven
7. Test je opstelling




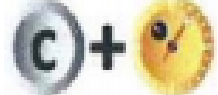
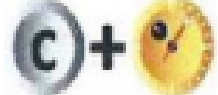





BASIS MODULE – ALLE TERREINEN

Start van de wedstrijd	Toetsen	
Druk op de AAN/UIT toets, zodat het beginscherm verschijnt.	AAN/UIT	
[Indien nodig, kies "Basketbal".]	1	
[Indien nodig, zet alles terug op 0.]	16 + 15	
Zet de eerste periode klaar.	28	
Kies de gewenste helderheid van de console (3 standen).	5	
[Indien je dit wenst: toon de verstreken tijd op de console i.p.v. de overblijvende tijd.]	[21]	

Einde van de wedstrijd	Toetsen	
Zet alles terug op 0.	16 + 15	
Zet het tafelscorebord uit.	AAN/UIT	
Laad het tafelscorebord op.		











Tijdens de wedstrijd	Toetsen	
Wissel de indicator voor balbezit. Opgelet: <ul style="list-style-type: none"> - De pijl op de console toont de andere richting dan die op het tafelscorebord: links op de console is dus rechts en rechts op de console is links ! - Er zijn 3 standen: links, rechts, geen pijl; je moet dus afwisselend 1 keer en 2 keer drukken. 	20	
Start en stop de wedstrijdtijd.	18	
Vermeerder de score van de thuisploeg met 1, 2 of 3 punten. Vermeerder de score van de bezoekers met 1, 2 of 3 punten.	10 12 14 22 24 26	
Voeg een ploegfout toe voor de thuisploeg. Voeg een ploegfout toe voor de bezoekers.	11 25	
Time-out: <ul style="list-style-type: none"> - [Stop indien nodig de wedstrijdtijd] - Start de time-out. - Indien gewenst: als de time-out loopt, voeg de aanvraag voor de time-out toe bij de thuisploeg of de bezoekers. - Automatisch signaal na 50". - Indien nodig: voortijdig beëindigen met toets 17. 	18 17	
	10 26	
	17	
Signaal voor vervanging. (Signaal is automatisch bij einde periode en time-out.)	19	
Einde van een periode / Start van de volgende periode: <ul style="list-style-type: none"> - Automatisch signaal bij het einde van de periode. - De rusttijd start automatisch. - Zet de volgende periode klaar (na de rusttijd, bij het begin van de nieuwe periode): <ul style="list-style-type: none"> • De ploegfouten worden telkens op 0 gezet. • De aanvragen voor time-out worden op 0 gezet na de 2de periode. 	28	

Correcties Bij een correctie, druk eerst toets 16 in, en daarna een andere toets terwijl je toets 16 ingedrukt houdt.	Toetsen	
Correctie van het nummer van de periode: Druk de toetsencombinatie in tot het juiste nummer verschijnt.	16 + 28	
Correctie van de wedstrijdtijd: - [Stop indien nodig de wedstrijdtijd] - Ga naar correctiemodus. - Verminder (16) of vermeerder (20) de overblijvende tijd. - Bevestig en ga terug naar de wedstrijdtijd.	[18] 16 + 18	
	16 20	
	18	
Terugkomen naar de wedstrijdtijd indien het einde van een periode bereikt was (de tijd was te laat stopgezet).	16 + 18	
Correctie van de score: Verminder de score van de thuisploeg met 1, 2 of 3 punten. Verminder de score van de bezoekers met 1, 2 of 3 punten.	16 + 10 12 14 22 24 26	
Correctie van de ploegfouten: Trek een ploegfout af voor de thuisploeg. Trek een ploegfout af voor de bezoekers.	16 + 11 16 + 25	
Correctie van de aanvragen voor time-outs (terwijl time-out loopt): Trek een aanvraag voor time-out af voor de thuisploeg. Trek een aanvraag voor time-out af voor de bezoekers.	16 + 10 16 + 26	

24 SECONDEN – ALLE TERREINEN



PA en Tafelofficial

Start van de wedstrijd	Toetsen	
Druk op de AAN/UIT toets, zodat het beginscherm verschijnt.	AAN/UIT	
Tijdens de wedstrijd	Toetsen	
Start en stop.	1	
Stop en geen cijfers zichtbaar op de display.	2	
Zet terug op 14 seconden.	3	
Indien bij vergissing teruggezet op 14 seconden: ga terug naar de vorige tijd.	3	
Zet terug op 24 seconden.	4	
Indien bij vergissing teruggezet op 24 seconden: ga terug naar de vorige tijd.	4	
Correctie	Toetsen	
Correctie van de tijd: <ul style="list-style-type: none"> - Ga naar correctiemodus door toets 3 of 4 gedurende 1 seconde ingedrukt te houden. - Verminder (2) of vermeerder (3) de tijd. - Bevestig. 	3 4	
	2 3	
	1	
Einde van de wedstrijd	Toetsen	
Zet de 24-secondenklok uit.	AAN/UIT	

SPELERSFOUTEN – CENTRALE VELD



PA en Tafelofficial



1. Module aanzetten
2. Speler maakt een fout... vb speler 9 van de thuis ploeg
3. Druk nummer '9' in
4. Druk op de rode fout toets bij de thuisploeg
5. Naast nummer 9 van de thuisploeg, verschijnt op het bord een gele stip. Foutenlast bij de thuisploeg zal ook met één verspringen.

Opgelet, gebruik of de basisconsole of de fouten console om fouten aan te duiden, niet samen!

De score kan ook via deze module

ANDERE WEDSTRIJDTIJDEN... (VB PREMICROBEN...)

PA en Tafelofficial

Bij opstart van de module kan men in het programma gaan van de klok.

- PROGRAM
- Keuze "0" of "9"
- Geef opwarmtijd in
- Geef speeltijd in
- Geef aantal kwarters in
- Geef extra tijd in
- Geef time out in
- Bevestigen.

