

## 4. Opstartmenu voor basketbal

### RECHTERSCHERM

```
BASKETBAL SUB # 20:00 S.CLK TIME HORN
OPSLAAN EXLT MENU ON TIME 24 UP AUTO
```

A B C D E F G H

“GAME MENU”: Kies **[MENU]** of start de wedstrijd om naar het startmenu te gaan.

“SAVE”: Kies **[A]** om gewijzigde gegevens op te slaan.  
(Setup opslaan)

“EXIT”: Kies **[B]** om terug te keren naar het hoofdmenu (selecteer sport).  
(Hoofdmenu) Deze keuze is enkel mogelijk als de wedstrijd nog niet gestart is.  
Mogelijke foutmelding: *MATCH IS RUNNING...*

*PRESS “MASTER RESET” BEFORE “EXIT” !*

“SUB MENU”: Kies **[C]** om naar het submenu te gaan.  
U kunt de nummers van de spelers, de ploegnamen, max. spelerfouten en max. teamfouten wijzigen in het submenu ref. 4.1.1

#: Kies **[D]** om de functie spelernummers te activeren (ON) of desactiveren (OFF)  
(Spelernummers on/off) Als u gekozen heeft voor spelernummers desactiveren, kunt u geen spelernummer ingeven na een score of overtreding.  
(Dit gedeelte van het menu is enkel mogelijk indien de spelernummers op het scherm van het scorebord weergegeven worden)

“TIME”: Kies **[E]** om de wedstrijdtijd te wijzigen.  
(Wijzigen speelduur) Als de wedstrijd al gestart is, kunt u die resterende tijd nog wijzigen.  
Geef nieuwe tijd in op het numerieke toetsenbord.  
Kies **[CLEAR]** om het laatst getikte nummer te wissen.  
Bevestig met **[ENTER]** of annuleer de wijziging door **[MENU]** te kiezen.

“S.CLK”: Kies **[F]** om de “Shot Clock” tijd te wijzigen (voor een tijdgebonden schot)  
(Wijzig schietklok) Als de wedstrijdtijd nog niet gestart is, kunt u de voorkeuze “Shot Clock”-tijd wijzigen.

Anders kunt u de “Shot Clock” starttijd pas aanpassen bij de volgende aftelling.

Typ de tijd in seconden op het numerieke toetsenbord.

Kies **[CLEAR]** om het laatst getypte nummer te wissen.

Kies **[ENTER]** om te bevestigen of **[MENU]** om terug te keren zonder wijzigingen.

“UP”: Kies **[G]** om te selecteren het uur naar boven of naar beneden aan te passen  
(Count UP/DOWN) (op- of aftelling).



“**AUTO**”:  
(Signaal) Kies **[H]** om te selecteren tussen een automatisch of manueel signaal.

#### 4.1.1. Submenu basketbal spelen

##### RECHTERSCHERM

SUB MENU	TEAMNAME	PLAYERS	PLAY.	TEAM
EXIT	ROLL	H G	H G	5 FOUL 8



“**EXIT**”:  
Kies **[A]** of **[MENU]** om terug te keren naar het opstartmenu basketbal.

“**ROLL**”:  
Als er slechts één team op het scorebord komt, kunt u scrollen in het scherm tussen de spelers van het team (namen spelers).  
Kies **[B]** om te scrollen of om de samenstelling van het team te wijzigen.

“**TEAM NAME**”:  
Kies **[C]** of **[D]** om de naam van de thuis- of gastploeg te wijzigen.  
Wijzig naam; ref. 9.1

“**TeamColor**”:  
Kies **[C]** of **[D]** om het kleur te wijzigen van de thuis- of gastploeg.  
Deze keuze is enkel mogelijk indien u geen tekstweergave van het team geselecteerd heeft en u de kleurmarkering heeft geactiveerd.

“**PLAYERS**”:  
(nummer+naam) Kies **[E]** of **[F]** om de namen en nummers van de thuis- of gastspelers te wijzigen.  
Wijzig spelers; ref. 9.2.

“**NO.**”:  
(spelernummers) Deze keuze is enkel mogelijk als er geen tekstweergave geselecteerd werd & de afzonderlijke spelernummers geactiveerd zijn op de zijdelingse borden.  
Kies **[E]** of **[F]** om de nummers van de thuis- of gastspelers in te geven.  
Hoe spelernummers ingeven. Zie ref. 4.1.2

“**PLAY. FOUL**”:  
Druk op **[G]** om het max aantal fouten per speler te wijzigen. (5 of 6)  
(Max. overtredingen De wijzigingen worden toegepast bij het verlaten van het submenu. spelers)

“**TEAM FOUL**”:  
Druk op **[H]** om max aantal overtredingen per team te wijzigen. (5, 6, 7, 8 of 9).  
(Max. overtredingen team) De wijzigingen worden toegepast bij het verlaten van het submenu.

#### 4.1.2. Registreren van spelernummers.

##### RECHTERSCHERM

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
HOME	PLAYERS		←	→		NO.	-4-15	EXIT			





De cursor knippert net vóór het spelnummer dat gewijzigd kan worden.  
Geef het nummer in via de numerieke toetsen (0-99).  
Kies **ENTER** om te bevestigen, ga dan naar het volgende nummer (naar rechts).  
Als het nummer reeds in gebruik is, wordt de tweede vermelding ervan op 0 gezet.  
Het nummer 0 wordt niet getoond op het scorebord.

←: Kies **D** om het nummer te bevestigen en om terug te keren naar het laatst ingegeven spelnummer (naar links).

→: Kies **E** om het nummer te bevestigen en naar de volgende spelnummer te gaan (naar rechts).

NO.=4-15: Kies **F** of **G** om de spelnummers in te geven van 4-15.

**EXIT:** Kies **H** of **MENU** om terug te keren naar het submenu en om de spelnummers te updaten op de zijdelingse borden.

#### 4.1.3. Opstartmenu – basketbal spelen

##### RECHTERSCHERM

POS	EDIT	PLAY	FOULS	PER	TIME-OUT	0:00
---	SCORE	H/1	G/3	1	H/1 G/2	=

**A** **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

“Setup menu”: Om het menu te starten, ga naar **MENU**.

“POS”: Kies **A** om het balbezit te wijzigen voor inworp thuis- of gastploeg.  
Door met korte intervallen op de A-toets te drukken, wordt de POS in de volgende volgorde gezet: *Home, Blank, Guest, Blank, Home* enz.  
Indien u meer dan 4 seconden wacht, is de volgorde *Home, Guest, Home* enz.

“EDIT Score”: Kies **E** om de score te wijzigen van een thuis- of gastspeler.

(Spelerscore wijzigen) Hoe score wijzigen; ref. hoofdstuk 4.2.1

Deze keuze is niet mogelijk als het zijdelingse bedieningspaneel aangesloten is en de individuele spelersscore geactiveerd is op het scorebord. Ref. 4.3

“PLAY.FOULS”: Kies **C** of **D** om een thuis- of gastspeler een overtreding te geven.

“Spelerfouten” Kies **H** vóór **C** of **D** om een overtreding van een thuis- of gastspeler te annuleren.

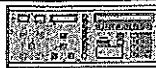
Het aantal overtredingen per team wordt weergegeven op het scherm en in het midden van het scorebord. Deze optie is niet mogelijk als het zijdelingse paneel aangesloten is. Ref. 4.3

“PER”: Kies **E** om naar de volgende periode te gaan.

(Periode) Selecteer **H** vóór **E** om naar de vorige periode te gaan. De periode wordt automatisch opgeteld als de wedstrijdten einde is en als u op de reset-toets drukt.

“TIME-OUT”: Kies **F** of **G** om een time-out te starten voor de thuis-of gastspelers.(1 min.)

Selecteer **H** vóór **F** of **G** om een time-out te annuleren.



Door op **STOP** te drukken, stopt u de time-out zonder de wedstrijdduur te starten.

Door op **START** te drukken, stopt u de time-out en start u de wedstrijdduur. Het aantal time-outs wordt weergegeven op het scherm (H/x or G/x) en op het middelste gedeelte van het scorebord.

Als de wedstrijdijd afgelopen is, wordt het aantal time-outs opnieuw op 0 gezet als u op de **RESET** toets drukt. De duur van de time-out wordt weergegeven op het scherm boven ÷ en in het middelste gedeelte – of in plaats van de resterende wedstrijdijd.

Het signaal wordt geactiveerd 10 sec vóór het einde van de time-out.

÷ :

Als u **HI** kiest, functioneren de toetsen **CE** tot **CG** om af te tellen.

Het teken ÷ op het scherm licht op zolang het aftellen bezig is.

Indien u gedurende 10 seconden op geen enkele toets drukt, wordt de functietoets aftellen gedisactiveerd.

<b>“Match time”:</b>	Start of stop de wedstrijdijd door op <b>START</b> of <b>STOP</b> te drukken. Als u de wedstrijdijd stopt, kunt u die resetten door op <b>RESET</b> te drukken. Als u de wedstrijdijd wilt stoppen voor een bepaalde periode, druk dan gedurende 2 à 3 seconden op de <b>RESET</b> toets om de wedstrijdijd te resetten.
<b>“Points”:</b>	Met de toetsen <b>UP</b> en <b>DN</b> kunt u de punten aan de linkerkant van het bedieningspaneel aanpassen (beide naar boven & beneden). De punten op het scorebord worden aangepast als u drukt op de toets <b>RESULT</b> . De LED boven <b>RESULT</b> wordt opgelicht als de punten op het bedieningspaneel verschillen van die op het scorebord.
<b>“Reset match”:</b>	Druk tegelijkertijd op de twee <b>MARKER/RESET</b> om de resultaten en de wedstrijdijd te resetten.
<b>“Horn”:</b>	Druk op <b>SH</b> om het signaal te activeren. Indien u het automatische signaal geselecteerd heeft, wordt dat signaal geactiveerd zodra de wedstrijdijd afgelopen is.

#### 4.1.4. Spelerscore wijzigen

##### RECHTERSCHERM



**“EXIT”:** Kies **A** of **MENU** om terug te keren naar het startmenu basketbal.

**“Edit score”:** Kies **G** of **HI** om de spelersscore te wijzigen voor de gast- of thuisploeg.

##### RECHTERSCHERM





**“Select player”:** Geef het spelernummer in op het numerieke toetsenbord. (4-15)  
De effectieve score van de speler wordt net na “SCORE: \_\_” getoond.  
Kies **CEAR** om de laatst getypte nummer te wissen.  
Kies **ENTER** om de spelersscore te wijzigen.  
Kies **MENU** om terug te keren zonder wijzigingen.

**“Change score”:** Geef de nieuwe score van de geselecteerde speler in op het numerieke toetsenbord.  
De waarde kan liggen tussen 0 en een waarde die de totale score van de ploeg niet boven 199 brengt.  
Kies **ENTER** om de score te wijzigen en terug te keren naar “Select player”. Kies **MENU** om terug te keren naar “Select player” zonder de score te wijzigen.

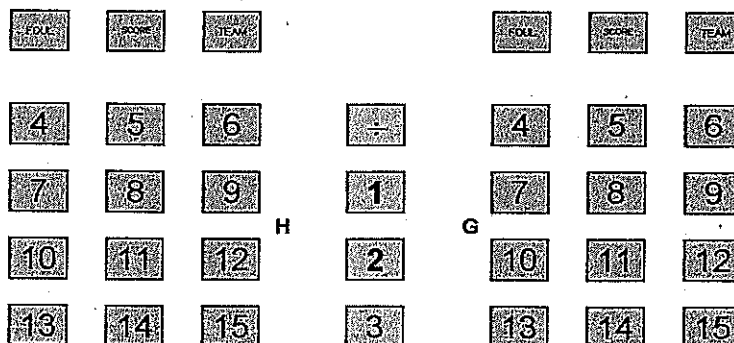
**“More changes”:** U kunt meerdere wijzigingen uitvoeren. De uiteindelijke wijzigingen van de ploegscore in verhouding tot de score op het scorebord, wordt getoond op het scherm naast “GUEST SCORE:”

**“Accept changes”:** Kies **RESULT** om alle wijzigingen te bevestigen en terug te keren. Het scorebord wordt dan aangepast.

## 4.2. Zijdelings bedieningspaneel voor overtredingen en scores

### SCHERM

GUEST	4:xx	6:xx	8:xx	10:xx	12:xx	14:xx
SCORE	5:xx	7:xx	9:xx	11:xx	13:xx	15:xx



De toetsen op de linkerpanelen tonen de thuispelers, die op de rechterpanelen tonen de gastspelers.

De nummers van de thuis- of gastspelers worden weergegeven op de display.  
xx op e display toont hoeveel overtredingen of scores elke speler heeft in de gast-of thuisploeg.

**“Give foul”:** Kies een nummer ( van 4-15) om een speler een overtreding te geven.  
(overtreding Het scorebord wordt aangepast en de ploeg die de overtreding krijgt, wordt  
geven) getoond op het scherm (Player fouls).  
Kies **FOUL** vóór nummer om een overtreding van een speler te annuleren.



**“Give score”:** Kies “score tellen” (1-3) en selecteer dan het nummer van de speler (4-15).  
(score geven) Het scorebord wordt aangepast en de ploeg die de score krijgt, wordt getoond op het scherm (Player scores).  
Kies  vóór “score tellen” om de score te verlagen.  
Als het scorebord geen individuele spelersscore heeft, wordt de score weergegeven op het hoofdpaneel.

**“FOUL”:** Kies FOUL (OVERTREDING) om de fouten te zien van de thuis-of  
(fout) gastspelers.

**“SCORE”:** Kies SCORE om de spelerscores te zien van de thuis- of gastspelers.

**“TEAM”:** Kies TEAM om de totale scores en overtredingen te zien van de thuis- of gastploeg.

## DISPLAY

HOME	TOTAL SCORES: XXX
TEAM	TOTAL FOULS: XX

**“RESET”:** Het zijdelings bedieningspaneel wordt gereset als u op de toets Master Reset drukt in het hoofdpaneel.

## 5. Opstartmenu volleybal

## RECHTERSCHERM

VOLLEYBALL	TEAMNAME	T. TO.	RULES HORN
SAVE EXIT	H G	AUTO	INTERNAT. AUTO



**“Play menu”:** Druk op  of geef punten om naar het startmenu te gaan.

**“SAVE”:** Kies  om de gewijzigde gegevens op te slaan.  
(Wijzigingen opslaan)

**“EXIT”:** Kies  om terug te keren naar het hoofdmenu.  
(Hoofdmenu) Deze keuze is enkel mogelijk als de wedstrijd nog niet gestart is.  
Mogelijke foutmelding: MATCH IS RUNNING...

PRESS “MASTER RESET” BEFORE “EXIT” !

**“NAME”:** Kies  of  om de naam te wijzigen van het thuis- of gastteam.  
(Ploegnaam) Wijzig naam ref. 9.1

**“TeamColor”:** Kies  of  om het kleur te wijzigen van het thuis- of gastteam.  
Deze keuze is enkel mogelijk indien u geen tekstweergave van het team geselecteerd heeft en u de kleurmarkering heeft geactiveerd.

**“T.TO.”:** Selecteer  om te kiezen tussen automatische of manuele technische timeout. Als u de automatische time-out selecteert, start u de time-out (90 sec) vanaf 8 en 16 punten in de 1ste, 2de, 3<sup>de</sup> en 4de set.