

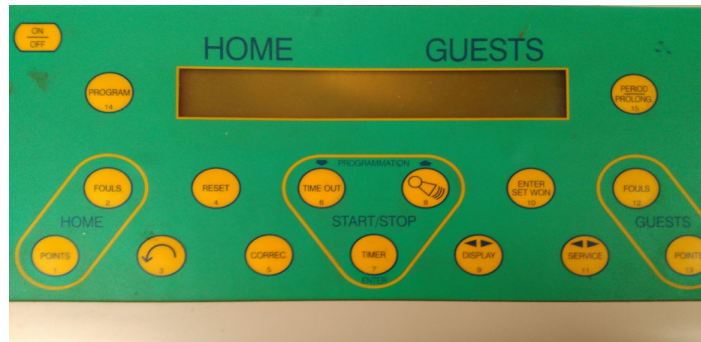


BBC Haacht

Handleiding bediening oud Stramatel scorebord (Terrein 3)(Bord tegen gymzaal)

BBC Haacht

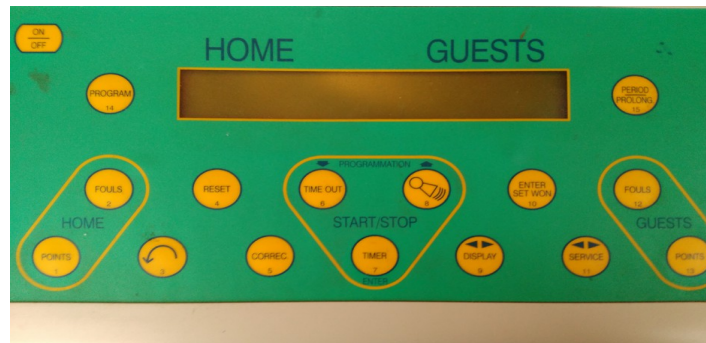
10 Minuten, scores, fouten,...



- om te starten, steek het bedieningspaneel in het stopcontact
- druk op het aan:uit knopje in de linker boven hoek tot er iets op het display verschijnt
- PS: de toeter staat op nr 8

- Selecteer basketbal
 - Druk op toets 1 (points thuisploeg)
 - Programmeren met toets 7 (enter)
 - daarna toets 8 voor 4 periodes, (indien maar 2 periodes druk 6)
 - druk hierna 2 keer op toets 7 (enter)

Nu is het scorebord klaar voor gebruik



- Wanneer de wedstrijd start moet er op toets 7 gedrukt worden (start / stop). Indien de wedstrijd wordt stilgelegd door een fluitsignaal van de scheidsrechter dient er opnieuw op toets 7 (start / stop) gedrukt te worden.
- Indien men in de **2 laatste minuten** van de 4^{de} quarter gekomen is, dient de klok elke keer na een score ook gestopt te worden door op de stop toets te drukken. Wanneer de bal terug binnen de lijnen door een speler t aangeraakt wordt, start je de klok terug door op start te drukken.
- **Score aangeven**
 - druk op points (Opgepast! 1 keer drukken is 1 punt), indien er een punt te veel is aangeduid hou dan toets 5 (CORR.) ingedrukt en druk terug op Points.

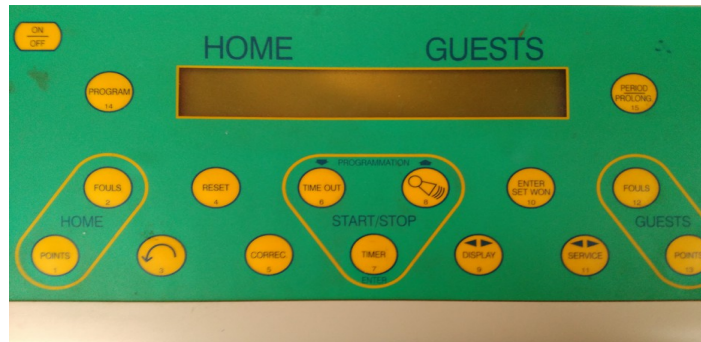
- **Time – outs** - Dit kan zowel als het spel stil ligt als op het moment dat de ander ploeg gescoord heeft (Druk eerst op stop indien er gescoord is)
- Druk op de toeter om de aandacht te trekken van de scheidsrechter.
- druk hierna op het knopje time–out (toets 6). Druk dan op points bij de ploeg die de time–out vraagt.
- het scorebord geeft automatisch een signaal als de time out verstreken is. Wanneer er nog 10 seconden resterend zijn moet je tekenen doen naar de scheidsrechter door 10 vingers in de lucht te steken.
- De time out kan **NIET** worden stopgezet. Meldt dit op voorhand aan de scheidsrechters.
- **TIJDENS TIME – OUTS KAN ER GEEN SCORE AANGEPAST WORDEN**



- **Vervangingen** - Dit kan **ENKEL** als het spel stil ligt.
 - Druk eerst op de toeter om de aandacht te trekken van de scheidsrechter.
 - Duid een vervanging aan aan de scheidsrechter door de armen te kruisen

- **Fouten aangeven**
 - druk op fouls bij de ploeg die een fout heeft gemaakt
 - indien een fout teveel gezet hou CORR. (Toets 5) ingedrukt en druk dan terug op fouls

- **nieuwe quarter**
 - Druk op period (toets 15)
- **Einde van de wedstrijd**
 - Druk op de on/ off toets links boven aan.
- **Nieuwe match**
 - druk op program en overloop de handleiding van in het begin opnieuw



- **Voor de U10**

- Druk op on/off tot er iets op het display verschijnt.
- Keuze 9 (druk op toets 9)(chrono)
- aflopend (keuze 8)(toets 8)
- 6 minuten invoegen
 - tijd in stellen met pijltjes toetsen 6 en 8
 - hierna enter.