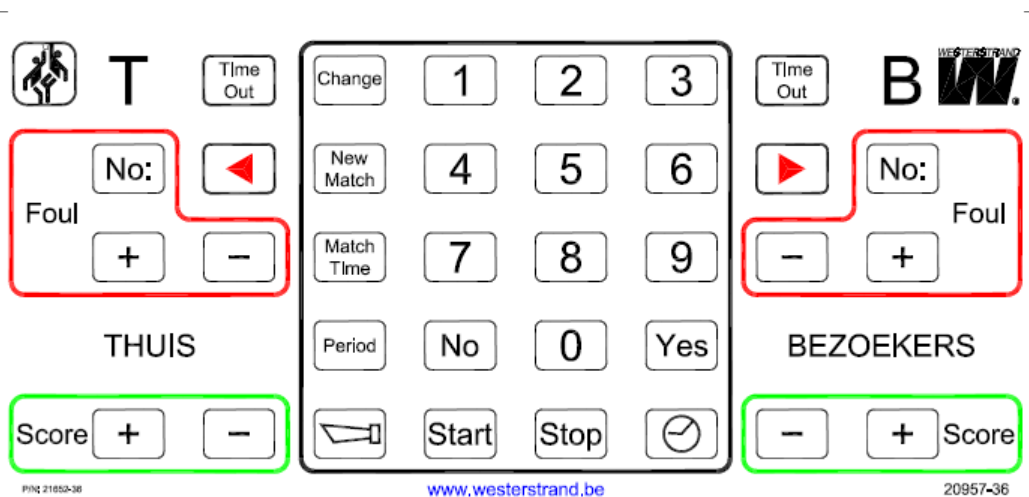


## BASIC 200 / 250

### Handleiding BASKETBAL

Toetsenbord 20957-36



### Opstarten

1. Schakel de voeding 230 VAC aan het scorebord, indien het scorebord ook wordt gebruikt als digitaal uurwerk is deze stap overbodig.
2. Plaats het toetsenbord (20957-36) voor basketbal op de bedieningseenheid.
3. Verbind de bediening met de adapter/voeding 230 VAC en/of de batterij waarna het display gaat oplichten.
4. Indien een handbediening in gebruik, **START/STOP** voor de speeltijd/chronometer, sluit deze aan in de eerste aansluitklem aan de rechterzijde van de bedieningseenheid. ( zie aanduiding START/STOP ).
5. Indien een handbediening in gebruik, **START/STOP/RESET** voor de 24" regel, sluit deze aan in de tweede aansluitklem aan de rechterzijde van de bedieningseenheid. ( zie aanduiding 24" ).

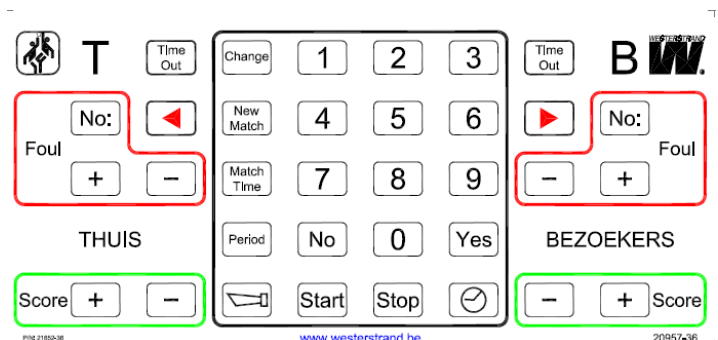
---

## WESTERSTRAND EUROPE N.V

## Belangrijke gegevens

Thuisploeg  
 Bezoekers  
 Ok, akkoord, ga verder  
 Neen, onderbreken  
 Update van het scorebord

**T**  
**B**  
 "Yes"  
 "No"  
 "B"



## Opstarten van het programma basketbal

- druk op de toets " No " indien " **RESTORE DATA N/J ?** " op het display verschijnt.
- druk op de toets " No " tot " **BASKETBAL N/J ?** " op het display verschijnt.
- druk op de toets " Yes " om deze sport te bevestigen.

Na het opstarten van het scorebord met het toetsenbord **BASKETBAL** zal het scorebord zich automatisch instellen voor deze sport. De volgende gegevens komen automatisch op het scorebord :

score	<b>0 – 0</b>	rode kleur
periode	<b>1</b>	gele kleur
speeltijd	<b>10:00</b>	rode kleur
ploegfouten	<b>0 – 0</b>	groene kleur

Het scorebord staat nu klaar voor gebruik voor deze sport.

### 1. Chronometer/ speeltijd

- starten en stoppen van de speeltijd d.m.v. de druktoetsen " **Start** " of " **Stop** ".
- indien een handbediening (optie) d.m.v. de druktoetsen " **Start/Stop** " op de handbediening.
- voor de correctie van de speeltijd zie verder onder punt 9.

### 2. Scores

- via de druktoetsen " **Score +** " of " **Score -** " voor de respectievelijke ploegen.
- correctie van de score via de druktoetsen " **Score -** " of " **Score -** ".


### 3. Periode

- aanvraag voor een nieuwe periode d.m.v. de druktoets " **Period** ".
- bepaal nu de volgende periode 2, 3 of 4 d.m.v. de druktoetsen 2 (3, 4) op het toetsenbord.
- bevestig met druktoets " **Yes** ".

## WESTERSTRAND EUROPE N.V



#### 4. Balbezit

- toekennen van balbezit d.m.v. de druktoets met de  voor Thuisploeg en Bezoekers.

#### 5. Ploegfouten

*Eenvoudige ingave van de ploegfouten.*

Met deze ingave zal enkel de respectievelijke ploegfout worden aangepast.

- ingave van een ploegfout d.m.v. de druktoets “ + “ voor de respectievelijke ploeg.
- correctie van de ploegfouten d.m.v. de druktoets “ – “ voor de respectievelijke ploeg.

*Ingave van de ploegfouten met de respectievelijke spelersnummer.*

Met deze ingave wordt enkel de spelernummer met zijn respectievelijke fout ingegeven.

Na ingave zal deze informatie, spelersnummer én respectievelijke fout, gedurende 5 seconden op het scorebord pinken om daarna enkel de ploegfouten aan te passen en te vermeerderen met één fout.

- ingave van het nummer van de speler d.m.v. de druktoets Foul “ **No:** “ in het rode kader op het toetsenbord ).
- vervolgens ingave van het spelersnummer ( altijd 2 cijfers vb. 05 ) d.m.v. het numerisch toetsenbord gevolgd door het toekennen van een fout d.m.v. de druktoets " + ".

#### 6. Persoonlijke fouten.

Deze is enkel van toepassing mits de optionele foutenmodules, één module aan beide kanten van het scorebord BASIC 200 / 250.

Met deze ingave wordt de spelernummer met zijn respectievelijke fout ingegeven. Na ingave zal de fout worden weergegeven op de foutenmodule d.m.v. 4 gele dot's + één rode dot bij uitsluiting ( 5 fouten ).

- ingave van het nummer van de speler d.m.v. de druktoets Foul “ **No:** “ in het rode kader op het toetsenbord ).
- vervolgens ingave van het spelersnummer ( altijd 2 cijfers vb. 05 ) d.m.v. het numerisch toetsenbord gevolgd door het toekennen van een fout d.m.v. de druktoets " + ".

---

### WESTERSTRAND EUROPE N.V

7. 24" regel (optie).

- deze functie wordt bediend d.m.v. een bijgeleverde handterminal met de druktoetsen START/STOP/RESET/ADJUST/BLANC.


- **START** Opstarten van de 24" regel
- **STOP** Stoppen van de 24" regel
- **RESET** Resetten van de 24" regel met automatische START
- **ADJUST** Snel aanpassen van de huidige waarde op de 24" regel
- **BLANK** Tijdig laten verdwijnen van de huidige waarde op de 24" regel



8. Time-out.

- via toetsenbord met de druktoetsen " **Time-out** " per ploeg (eerst de speeltijd stoppen).
- bevestigen met de druktoets " **Yes** " indien u deze time-out wenst toe te kennen aan de thuisploeg of aan de bezoekers, zoniet bevestigen met " **No** ".
- de aftelling van de respectievelijke tijd wordt enkel weergegeven op het display van de bediening. Op het einde van de Time-Out gaat het signaal automatisch af.
- de aftelling kan altijd manueel worden onderbroken/gestopt d.m.v. de druktoets " **Stop** ".

9. Manueel signaal.

- drukknop en het  signaal zal aangaan gedurende  $\pm 3$  seconden.

10. Correctie van de speeltijd/chronometer.

- druk op de druktoets " **Stop** ".
- druk vervolgens op de druktoets " **Change** ".
- het display toont nu de reële wedstrijdtijd, deze kan nu worden gewijzigd d.m.v. het numerisch toetsenbord ( ingave altijd via 4 cijfers ).
- indien de weergegeven tijd correct is bevestigen d.m.v. de drukknop " **Yes** ".
- vervolgens toont het display de resterende tijd van de 24" regel, ingave van de correcte 24" d.m.v. het numerisch toetsenbord of via de toets " **ADJUST** - " op de handterminal.
- indien de weergegeven tijd van de 24" regel correct is, bevestigen d.m.v. de drukknop " **Yes** ".
- vervolgens toont het display " **Time-out T/B?** " Druk op de respectievelijke toets " **Time-out** " van de thuisploeg of bezoekers om één Time-Out te annuleren..



11. Einde van een wedstrijd / afsluiten van het scorebord.

Bij het einde van een wedstrijdverslag dient het scorebord te worden afgesloten volgens de volgende procedure :

In geval van **VOLLEDIG AFSLUITEN**.

- via de druktoets " **New Match** ", bevestig d.m.v. druktoets " **No** ".
- u krijgt de boodschap " **Beëindigen N/Y ?** ", bevestig d.m.v. druktoets " **Yes** ".
- als alle informatie van het scorebord is verdwenen mag u nu de bediening loskoppelen.

In geval van een **nieuwe wedstrijd**.

- via de druktoets " **New Match** ", bevestig d.m.v. druktoets " **Yes** ".

In geval van een **andere wedstrijd** (vb. volleybal of andere)

- via druktoets " **No** " tot de betrokken sport en vervolgens bevestigen met de druktoets " **Yes** ".

12. Wat te doen bij een stroomonderbreking?

Tijdens een stroomonderbreking verdwijnt alle informatie van het scorebord. In de afstandsbediening is het tellen van de tijd gestopt en alle actuele resultaten zijn opgeslagen. De afstandsbediening zal deze informatie gedurende ongeveer 2 minuten na de stroomonderbreking nog weergeven om dan ook alles te laten verwijnen. Intern worden alle gegevens echter opgeslagen.

Wanneer de stroom terug aanwezig is wordt de klok op het scorebord weergegeven.

Op de display van de afstandsbediening verschijnt de vraag : ' **Restore data N/Y ?** '

Druk " **YES** " en alle data worden onmiddellijk naar het scorebord gestuurd waarna de wedstrijd gewoon kan verdergaan.



13. Ingave van de dagtijd op het scorebord.

Wanneer het scorebord niet wordt gebruikt voor wedstrijden, kan deze de locale tijd weergeven. Voor het juist zetten en weergeven van de locale tijd gelieve volgende instructies uit te voeren.

1. Sluit de bediening aan.
2. Bij de vraag "**Restore data N/Y**" druk op "**NO**".
3. Selecteer een sport (vb. Basketbal).
4. Druk op het symbool van het uurwerk rechtsonder (rechts van de toets "**STOP**").  
Het display toont **Dagtijd**  
**Start/Stop/Yes/O?**
5. Druk nu op de "**YES**" toets.
6. Nu geven we de correcte datum en tijd in d.m.v. twee cijfers per item.

Vb.: 2007 september 10 12:48

Invoeren jaartal d.m.v. twee cijfers	07	<b>07</b>
Invoeren maand d.m.v. twee cijfers	09	<b>0709</b>
Invoeren datum d.m.v. twee cijfers	10	<b>070910</b>
Invoeren uur d.m.v. twee cijfers	12	<b>070910 12:</b>
Invoeren minuut d.m.v. twee cijfers	48	<b>070910 12:48</b>

7. Na ingave van het laatste cijfer verdwijnen deze gegevens en staat het display terug op de geselecteerde sport.
8. Druk nogmaals op het symbool van het uurwerk en dan op de toets "**STOP**".
9. Het display staat nu terug op de geselecteerde sport, om de tijd op het scorebord te zien volstaat het om de geselecteerde sport als volgt af te sluiten:

Druk op de toets	<b>"New Match"</b>	display	<b>Nieuw spel N/J?</b>
Druk op de toets	<b>"No"</b>	display	<b>Beëindigen N/J?</b>
Druk op de toets	<b>"Yes"</b>	display	<b>Wachten...Beëindigen</b>

Na enkele seconden verdwijnen alle gegevens en verschijnt de locale tijd op het bord.

Bij eventuele vragen, kan u onze technische medewerker, **dhr. Jan Barrezele**, bereiken op het nummer **0478/29.01.79**.

Alvast succes met uw **Westerstrand BASIC** scorebord en vele sportieve momenten toegewenst.

Het Westerstrand team

---

**WESTERSTRAND EUROPE N.V**