

DE KLOK



INHOUDSTAFEL

Inhoud

INHOUDSTAFEL.....	2
Inleiding.....	3
1. Aan het begin van de wedstrijd	4
2. Instellen van de tijd (per periode).....	5
3. Veranderen van periode (van één naar twee).....	6
4. Pauze tussen periode 2 en 3. Klok laten aflopen	7
5. Start periode 3	8
6. Veranderen van periode (van drie naar vier)	9
7. Aanduiden van de score	10
8. TIME OUT.....	11
9. Aanduiden/ Weghalen fout bij een speler van de THUISPLOEG	12
10. Aanduiden/ Weghalen fout bij een speler van de BEZOEKERS.....	13
11. Reglement.....	14

Inleiding

Beste tafelverantwoordelijke,

Via deze weg geven we jullie een beknopte uitleg over het bedieningspaneel van onze klok.

Hopelijk wordt het voor jullie via deze weg heel wat duidelijker om met de klok te werken.

Voordat we beginnen moeten we rekening houden met enkele zaken:

- Is de antenne goed op het bedieningspaneel gedraaid?
- Steekt de stekker in het stopcontact?
- Heb je (indien nodig) de afstandsbediening voor de 24 seconden goed aangesloten? - - - - -



Wanneer deze zaken in orde zijn kan je eraan beginnen.

SUCCES !!!!

1. Aan het begin van de wedstrijd



1) Duw op New Match

2) Op het scherm van het bedieningspaneel komt "basketbal"

→ duw Yes

3) Staat er een andere sport op blijf je op "NO" duwen tot
basketbal verschijnt

2. Instellen van de tijd (per periode)



1. Duw Match Time
2. Type de tijd in met de cijfers op het klavier: VB "1000" voor 10 minuten, "0500" voor 5 minuten
3. Duw op Yes
4. Hij vraagt om af te lopen J/N → duidt aan J met de Knop YES
5. Bij aanvang van de periode (bij het aanraken van de bal door een speler in het veld) duw je op start → de klok begint af te tellen
6. Om de klok te stoppen duw je op "stop". Om opnieuw te starten op "start" → controleer steeds of de Chrono loopt

3. Veranderen van periode (van één naar twee)



Duw op *Period* en je springt automatisch over naar de volgende periode.

Opletten als je naar periode **drie** gaat. Hier niet meteen op *Period* duwen maar eerst de klok laten aflopen voor de pauze tussen periode twee en drie. Uitleg hierover zie volgend blad.

4. Pauze tussen periode 2 en 3. Klok laten aflopen



1. Match Time duwen
2. Type de tijd in met de cijfers op het klavier: VB "1000" voor 10 minuten,
"0500" voor 5 minuten
3. Duw op Yes
4. Hij vraagt om af te lopen J/N → duidt aan J met de Knop YES
5. Bij aanvang van de rust duw je op start → de klok begint af te tellen

5. Start periode 3



1) Duw op *Period*

2) Duw op 3 via het klavier van _____

3) Duw Yes en je staat op periode 3 _____

4) Duw op start om de klok te starten bij het begin van de periode

(bij aanraken bal + Signaal van de scheidsrechter)

6. Veranderen van periode (van drie naar vier)



Duw op **Period** en je springt automatisch over van periode "3" naar periode "4"

7. Aanduiden van de score



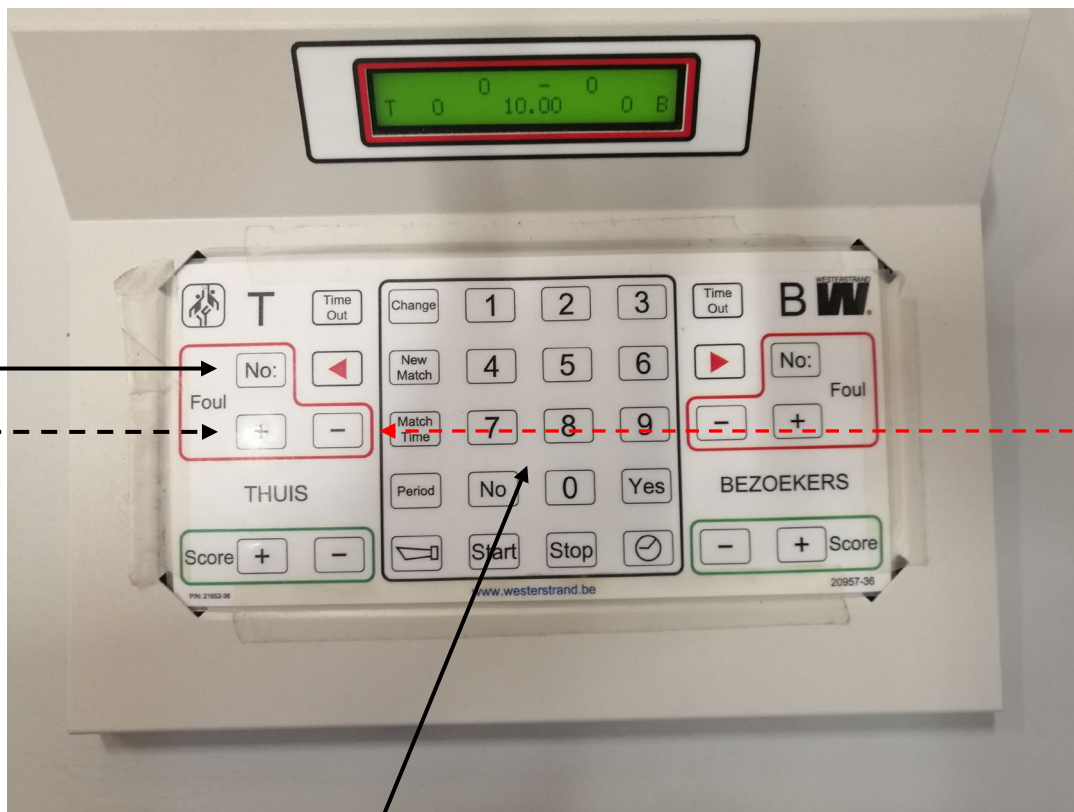
1. Optellen/Aftrekken van de score van de **thuisploeg** → duw op plus of min de score wordt per 1 opgeteld of afgetrokken
2. Optellen/Aftrekken van de score van de **bezoekers** → duw op plus of min de score wordt per 1 opgeteld of afgetrokken

8. TIME OUT



- 1) Op het moment dat de scheidsrechter het teken geeft van Time-Out duw je op de knop TIME OUT **thuisploeg** of TIME OUT **bezoekers**. Hierdoor worden Time-outs weergegeven op het scorebord.
- 2) De tijd van 1 minuut begint te lopen op het scherm van het bedieningspaneel **niet** op het groot scherm in de zaal.
- 3) Na 50 seconden geef je een sein aan de scheidsrechter
- 4) Als de spelers vroeger op het veld komen dan 1 minuut dan duw je op start bij het begin van het spel (moment dat de bal wordt ingegoid) en de klok loopt gewoon verder.

9. Aanduiden/ Weghalen fout bij een speler van de THUISPLOEG



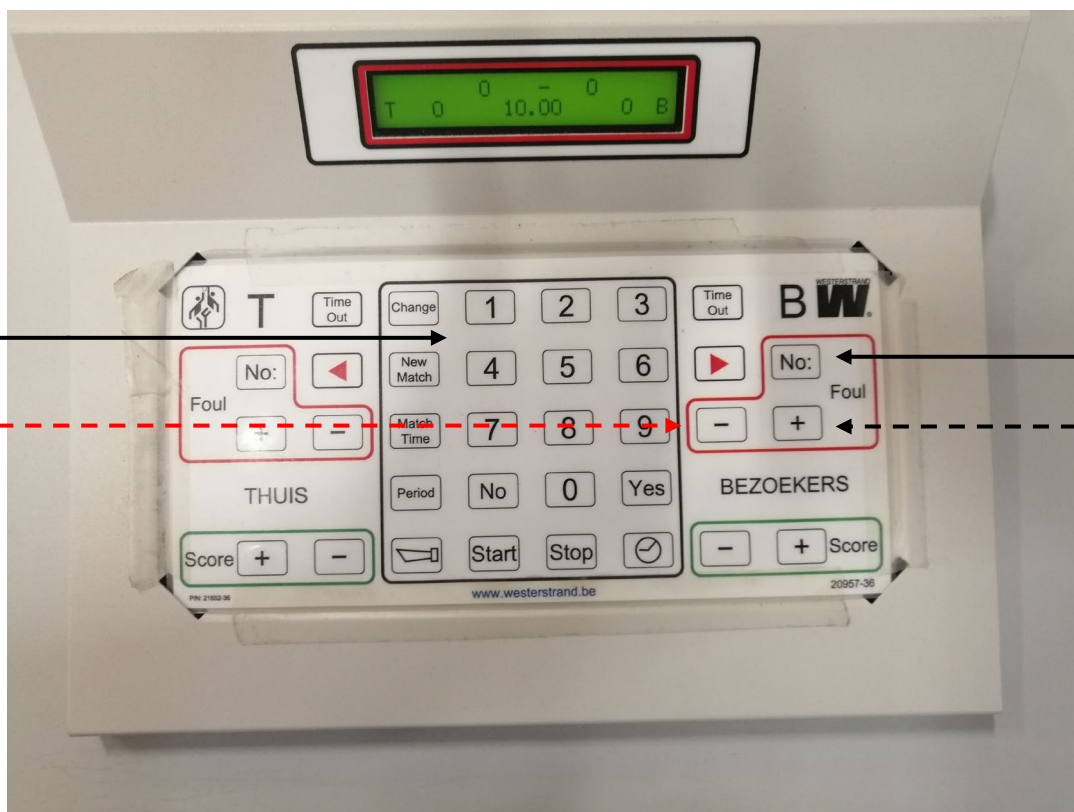
Aanduiden fout

- 1) Duw op NO
- 2) Type het rugnummer in van de speler. **Opgelet** je moet altijd twee cijfers induwen. Voor rugnummer 12 duw je "12" voor speler met rugnummer 5 duw je "05"
- 3) Duw op +

Weghalen fout

- 1) Duw op NO
- 2) Type het rugnummer in van de speler. **Opgelet** je moet altijd twee cijfers induwen. Voor rugnummer 12 duw je "12" voor speler met rugnummer 5 duw je "05"
- 3) Duw op -

10. Aanduiden/ Weghalen fout bij een speler van de BEZOEKERS



Aanduiden fout

1. Duw op NO
2. Type het rugnummer in van de speler. Opgelet je moet altijd twee cijfers induwen. Voor rugnummer 12 duw je "12" voor speler met rugnummer 5 duw je "05"
3. Duw op +

Weghalen fout

1. Duw op NO
2. Type het rugnummer in van de speler. Opgelet je moet altijd twee cijfers induwen. Voor rugnummer 12 duw je "12" voor speler met rugnummer 5 duw je "05"
3. Duw op -

11. Reglement

- De klok wordt gestart als de eerste speler op het terrein de bal raakt
- De klok wordt stilgezet bij elk fluitsignaal van de scheidsrechter
- De klok wordt **niet** stilgezet als er gescoord wordt
- De klok wordt wel stilgezet als er gescoord wordt in de laatste 2 minuten van de **4^{de} periode**

