

## Handleiding voor de Timer en 24-seconden-operator

De functie van timer is een zeer belangrijke omdat datgene wat de timer op het scorebord laat zien, zichtbaar is voor spelers, coach, scheidsrechter en publiek. Veel wedstrijden worden gestuurd op basis van wat op het scorebord te zien is. Bij verschillen tussen scorebord en scoreformulier is het scoreformulier altijd bepalend. Een goed samenspel met de scorer en scheidsrechters en het accuraat bijhouden van het scorebord is dus van wezenlijk belang voor een goed verloop van de wedstrijd.

**Op het scorebord wordt het volgende bijgehouden:**

- (1) De stand (**groen**)
- (2) De resterende speeltijd in de betreffende periode (**rood**)
- (3) Het aantal teamfouten in de betreffende periode (**oranje**)
- (4) Het aantal genomen time-outs in de huidige speelhelft (tussen de stand; **rood** lampje)
- (5) Het periodenummer (tussen de stand; **rood** cijfer)

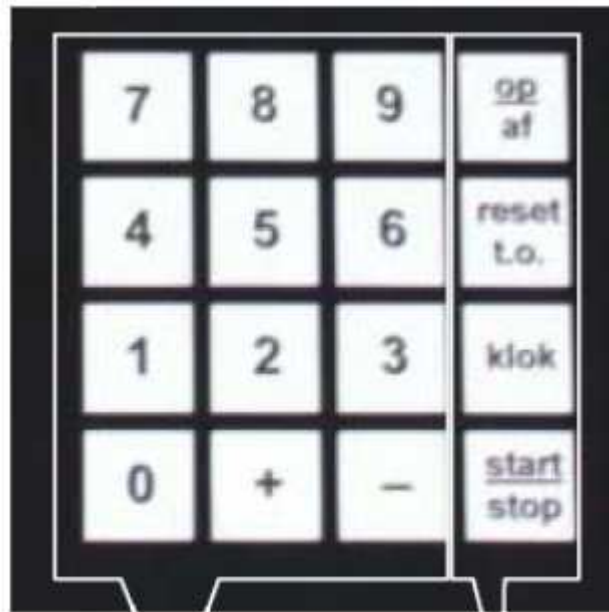
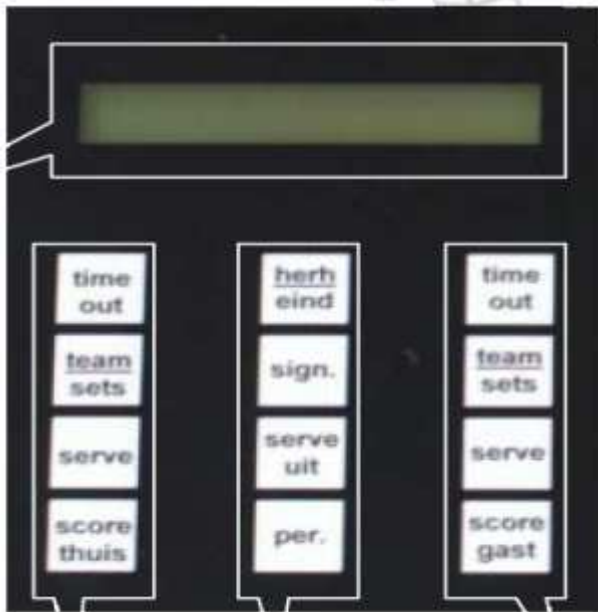


Het Scorebord wordt bediend middels een bedienapparaat. Deze is aangesloten op het scorebord (kabel links) en op een voeding van 230V.

## Het toetsenbord

Het toetsenbord bestaat uit 3 gedeelten.

- (1) **Boven** : digitaal display zodat je kunt zien wat op het scorebord staat.
- (2) **Links** : geeft aan welk cijfer je wilt wijzigen (stand, tijd, teamfouten of time-outs).
- (3) **Rechts** : invoer van de waarde van datgene wat je wilt wijzigen.



## Display



Op het display lees je wat op het scorebord staat. Zo kun je in het voorbeeld hierboven aflezen dat

- de **stand** 50 – 40 voor de thuisploeg is;
- de wedstrijd klok in de stand 'aftellen' (af) staat;
- er nog 10:00 **speelminuten** op de wedstrijd klok staan;
- het aantal **teamfouten** voor de thuisploeg 1 is;
- het aantal teamfouten voor de uitploeg 4 is;
- het thuis team 1 **time-out** heeft gehad (TOT = time-out thuis);
- het bezoekende team nog geen time-outs heeft gehad (TOG = time-out gast);
- het **periode** 0 is.

Links naast de score van de thuisploeg (in het voorbeeld 50), staat het aantal seconden van de 24-secondenklok (niet op de foto).

**TIP** : controleer met regelmaat of de gegevens op het display (timer) overeenkomen met de gegevens op het wedstrijd sheet (scorer).

## Bediening

Een wijziging aan brengen werkt in het algemeen als volgt.

Selecteer eerst welk onderdeel je wilt wijzigen op het linker gedeelte en vervolgens geef je de waarde in op het rechter gedeelte. Tot slot controleer je of je de handeling goed hebt uitgevoerd door op het display te kijken en de gegevens te vergelijken met de scorer.

Bijvoorbeeld <score thuis> en vervolgens op het rechter gedeelte <+> (dit verhoogt de score met 1 punt) of <-> (dit verlaagt de score met 1 punt). Daarna kijk je op het display en vergelijk je de score op het scorebord met de score op het wedstrijdsheet.

## Stand

Druk <score thuis> en vervolgens op de cijfers rechts. Bijvoorbeeld <4> en <0> geeft 40. Ditzelfde voor <score gast> Het wijzigen van de stand na een veldscore : druk <score thuis> en vervolgens <+> <+> (Score + 2). Ditzelfde voor <score gast>. In geval van een score die 1 punt waard is (vrije worp), dan uiteraard <+> en bij een geslaagde driepuntpoging <+> <+> <+>.

## Speeltijd

Instellen van de tijd : druk <klok> en vervolgens <1> <0> <0> <0>. Dit geeft een speeltijd van 10 minuten (standaard bij aanvang van iedere periode). Wil je de tijd laten lopen druk dan op <start-stop>. Of de tijd op of af loopt hangt af van de instelling, in het display zie je 'af' (standaard voor basketbal) staan. Wil je de tijd laten oplopen druk dan eerst op <op-af> voordat je op <start-stop> drukt. Door nogmaals op <op-af> te drukken wijzig je weer tussen 'op' of 'af'.

**TIP** : houd een van je vingers altijd op de knop <start-stop>, want bij ieder fluitsignaal van de scheidsrechter moet de tijd stil staan.

## Teamfouten

Instellen van het aantal teamfouten : druk op <team-sets> en vervolgens op de cijfers rechts, bijvoorbeeld <1>. De teamfouten van de thuis ploeg staan links en de teamfouten van de bezoekende ploeg staan rechts.

Wijzigen van het aantal teamfouten : druk op <team-sets> en vervolgens op <+>, dit verhoogt het aantal teamfouten met 1. Let wel, het maximaal aantal teamfouten is 5. Met één druk op <-> verlaag je het aantal teamfouten met 1.

## Time-outs

Instellen time-out : druk <time-out>. De timer telt automatisch 1 minuut af. De time-out van de thuisploeg staan links en van de bezoekende ploeg staan rechts.

Het resetten van het aantal time-outs : eerst de klok op 00:00 zetten, vervolgens <reset t.o.>

**TIP** : wacht met het indrukken van de knop <time-out> totdat de scheidsrechter de time-out ook daadwerkelijk heeft gegeven! Soms moet er eerst nog een score genoteerd worden of een fout administratief afgehandeld voordat de time-out start.

## Periodeaanduiding

Instellen van de periode (wedstrijdkwart) : druk <per> en vervolgens op het cijfer rechts. Bijvoorbeeld <per> <2> geeft het 2<sup>e</sup> kwart aan.

Wijzigen van het kwart : druk <per> en vervolgens op <+> verhoogt het kwart met 1.

## Schotklok (24-seconden-operator)

De bediening van de schotklok gebeurt door de 24-seconden-operator, die hiervoor een apparaat met hierop een zwarte en een groene knop gebruikt. Dit apparaat is verbonden met de timer.

- Bij het indrukken van de **groene knop** begint de 24 seconden opnieuw (dus reset naar 24 seconden).
- Bij het indrukken van de **zwarte knop** stopt de 24 seconden en na opnieuw indrukken van deze knop loopt de schotklok weer verder.

Het instellen van de 24 seconden naar een vast aantal seconden gebeurt via de timer. Druk voor bijvoorbeeld het instellen van de schotklok op 14 seconden op <stop-start> <herh-eind> <1> <4>. Daarna werkt het apparaat weer met de bediening zoals hierboven (zwart – groen) beschreven.

## Overige knoppen

De knoppen <serve>, <serve uit>, <timer> worden niet gebruikt.

- Knop <sign> geeft een geluidsignaal. Dit is ten behoeve van de communicatie tussen jurytafel en scheidsrechters. Bijvoorbeeld om een wissel aan te geven.
- Knop <reset> zet alle cijfers op 0 (voorzichtig dus!)
- Knop <timer> zet de klok (geen wedstrijdklok) op het scorebord (voorzichtig dus)

## De schotklok ontkoppelen

De schotklok kan van de bedieningsunit ontkoppelt worden door de groene knop (reset) ingedrukt te houden en op de knop <klok> op de bedieningsunit (rechter gedeelte) te drukken totdat naast de aanduiding van de schotklok een "O" in het LCD display van de bedieningsunit weergegeven wordt.

Mocht je nog vragen en/of opmerkingen hebben, neem dan contact op met je trainer/coach of benader iemand van de Technische Commissie ([tc@millwings.nl](mailto:tc@millwings.nl)).