

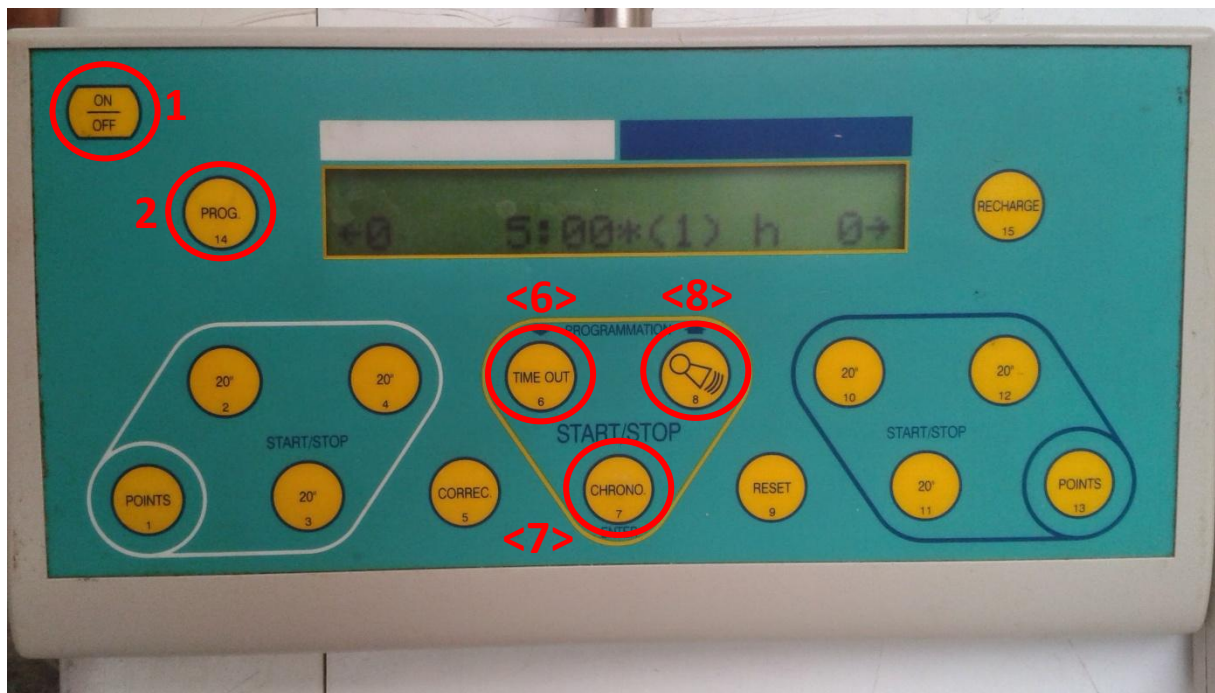
Instructies Scorebord

Vooraf

Voordat de wedstrijd begint, dient één van de W-officials het scorebord juist in te stellen. Vaak is dit de W-official die ook tijdens de wedstrijd het scorebord zal bedienen, maar dit mag ook gedaan worden door een andere W-official.

Het instellen van het scorebord is niet ingewikkeld. Je moet alleen even weten welke stappen je moet doorlopen. Deze stappen zijn als volgt:

1. Zet het scorebord aan met <ON/OFF>, zie **1** in figuur 1
2. Druk op <Prog> om het scorebord in te stellen, zie **2** in figuur 1
3. Als eerste vraagt het systeem of je een count up of count down timer wilt. Kies voor countdown door op <8> te klikken.
4. Vervolgens vraagt het systeem of je Total time of period time wilt instellen. Kies voor period time door wederom op <8> te klikken.
5. Vervolgens vraagt het systeem hoe lang een periode moet duren. Met <6> telt de tijd op en met <8> telt hij af. Zodra de juiste periodetijd (5 min) is ingesteld, klik je op <7>.
6. Als laatste vraagt het scorebord om de rest time in te voeren. Deze staat standaard op 1:00 en die kun je zo laten. Klik op <7>.
7. Daarna zal het systeem nog een aantal vragen stellen, die voor de wedstrijden van JAWS niet erg relevant zijn (o.a. Time-outs). Klik daarom steeds op <7>, totdat je het scorescherm in beeld krijgt.

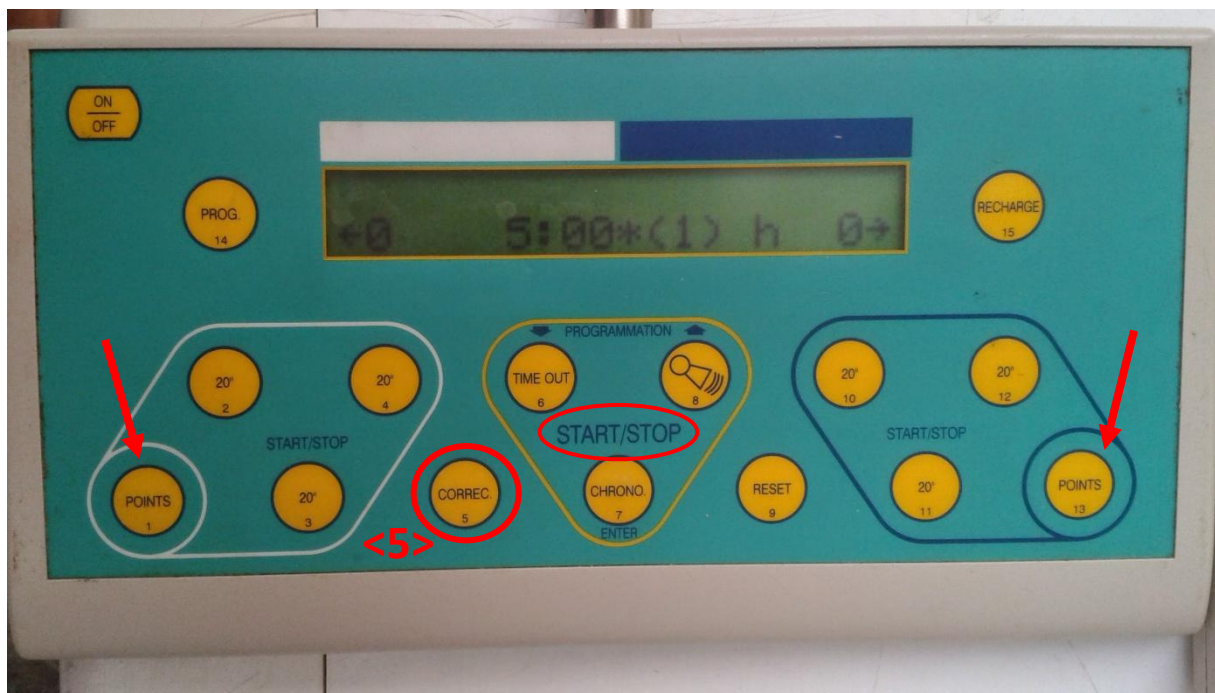


Figuur 1 – Scorebord. Instructies voorafgaand aan de wedstrijd.

Tijdens de wedstrijd

Tijdens de wedstrijd dient de W-official die het scorebord bediend de tijd te stoppen en starten wanneer vereist en hij houdt de score bij op het scorebord. Tevens kan hij de 20 seconden laten lopen, zodra een uitgestuurde speler in de hoek is aangekomen. Zo weet de gehele tafel precies wanneer deze speler het veld weer mag betreden.

- Start/Stop: gebruik hiervoor knop <7>
- Score: gebruik knop <1> voor een doelpunt van de thuisspelende ploeg (wit) en <13> voor een doelpunt van de uitspelende ploeg (blauw) (zie pijltjes in figuur 2)
- Correctie Score: Mocht je een fout gemaakt hebben in de score kun je dit simpel corrigeren door op <5> en <1> ofwel <5> en <13> tegelijk te klikken, afhankelijk van het team.
- U20: Zodra een speler in de hoek ligt, kun je de 20 seconden aanzetten. Deze telt dan af van 20 naar 0. Dit is gemakkelijk voor jezelf, zodat je weet wanneer een speler weer terug het veld in mag. Je zet de 20 seconden aan door voor de thuisspelende ploeg (wit) op <2>, <3> of <4> te klikken en voor de uitspelende ploeg (blauw) op <10>, <11> of <12> te klikken.



Figuur 2 – Scorebord. Instructies tijdens de wedstrijd.

30-seconden

Tijdens de wedstrijd is er ook altijd een W-official aanwezig die de 30' seconden bijhoudt. Hiervoor is een apart scorebord, zie figuur 3. Het scorebord van de 30' seconden is verbonden met het algemene scorebord, waardoor de 30' seconden automatisch stopt en hervat wanneer de tijd stopt en wordt hervat. De W-official die de 30' seconden bijhoudt hoeft dan ook alleen de knop <recharge> te gebruiken, zie **1** in figuur 3. De W-official dient de 30' seconden opnieuw in te laten gaan bij:

- Een doelworp
- Een hoekworp
- Een schot op doel
- Elke zware overtreding: U20, U20/S, S, UMV, UMV4, S/UMV
- Een neutrale inworp
- Balovername
- Het begin of herbegin van een periode
- Een doelpunt



Figuur 3 – 30-seconden bord. Instructies tijdens de wedstrijd.