














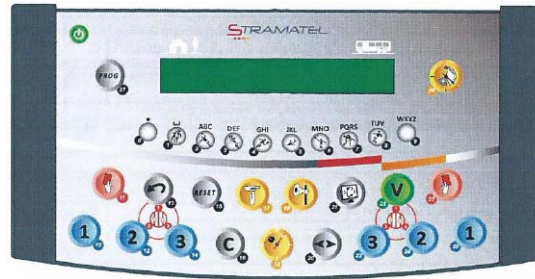


Tafelscorebord

Start van de wedstrijd	Toetsen	
Druk op de AAN/UIT toets, zodat het beginscherm verschijnt.	AAN/UIT	
[Indien nodig, kies "Basketbal".]	1	
[Indien nodig, zet alles terug op 0.]	16 + 15	
Zet de eerste periode klaar.	28	
Kies de gewenste helderheid van de console (3 standen).	5	
[Indien je dit wenst: toon de verstreken tijd op de console i.p.v. de overblijvende tijd.]	[21]	

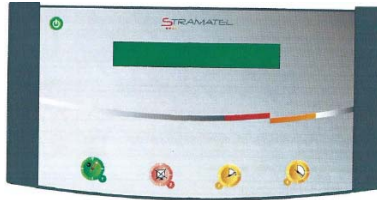
Tijdens de wedstrijd	Toetsen	
Wissel de indicator voor balbezit. Opgelet: <ul style="list-style-type: none"> - De pijl op de console toont de andere richting dan die op het tafelscorebord: links op de console is dus rechts en rechts op de console is links ! - Er zijn 3 standen: links, rechts, geen pijl; je moet dus afwisselend 1 keer en 2 keer drukken. 	20	
Start en stop de wedstrijdijd.	18	
Vermeerder de score van de thuisploeg met 1, 2 of 3 punten. Vermeerder de score van de bezoekers met 1, 2 of 3 punten.	10 12 14 22 24 26	
Voeg een ploegfout toe voor de thuisploeg. Voeg een ploegfout toe voor de bezoekers.	11 25	
Time-out: <ul style="list-style-type: none"> - [Stop indien nodig de wedstrijdijd] - Start de time-out. - Indien gewenst: als de time-out loopt, voeg de aanvraag voor de time-out toe bij de thuisploeg of de bezoekers. - Automatisch signaal na 50". - Indien nodig: voortijdig beëindigen met toets 17. 	18 17	
	10 26	
	17	
Signaal voor vervanging. (Signaal is automatisch bij einde periode en time-out.)	19	
Einde van een periode / Start van de volgende periode: <ul style="list-style-type: none"> - Automatisch signaal bij het einde van de periode. - De rusttijd start automatisch. - Zet de volgende periode klaar (na de rusttijd, bij het begin van de nieuwe periode): <ul style="list-style-type: none"> • De ploegfouten worden telkens op 0 gezet. • De aanvragen voor time-out worden op 0 gezet na de 2de periode. 	28	










Correcties	Toetsen	
Bij een correctie, druk eerst toets 16 in, en daarna een andere toets terwijl je toets 16 ingedrukt houdt.		
Correctie van het nummer van de periode: Druk de toetsencombinatie in tot het juiste nummer verschijnt.	16 + 28	
Correctie van de wedstrijdtijd: - [Stop indien nodig de wedstrijdtijd] - Ga naar correctiemodus. - Verminder (16) of vermeerder (20) de overblijvende tijd. - Bevestig en ga terug naar de wedstrijdtijd.	[18] 16 + 18 16 20 18	=> =>
Terugkomen naar de wedstrijdtijd indien het einde van een periode bereikt was (de tijd was te laat stopgezet).	16 + 18	
Correctie van de score: Verminder de score van de thuisploeg met 1, 2 of 3 punten. Verminder de score van de bezoekers met 1, 2 of 3 punten.	16 + 10 12 14 22 24 26	
Correctie van de ploegfouten: Trek een ploegfout af voor de thuisploeg. Trek een ploegfout af voor de bezoekers.	16 + 11 16 + 25	
Correctie van de aanvragen voor time-outs (terwijl time-out loopt): Trek een aanvraag voor time-out af voor de thuisploeg. Trek een aanvraag voor time-out af voor de bezoekers.	16 + 10 16 + 26	







Einde van de wedstrijd	Toetsen	
Zet alles terug op 0.	16 + 15	
Zet het tafelscorebord uit.	AAN/UIT	
Laad het tafelscorebord op.		

24-secondenklok



Start van de wedstrijd	Toetsen	
Druk op de AAN/UIT toets, zodat het beginscherm verschijnt.	AAN/UIT	

Tijdens de wedstrijd	Toetsen	
Start en stop.	1	
Stop en geen cijfers zichtbaar op de display.	2	
Zet terug op 14 seconden.	3	
Indien bij vergissing teruggezet op 14 seconden: ga terug naar de vorige tijd.	3	
Zet terug op 24 seconden.	4	
Indien bij vergissing teruggezet op 24 seconden: ga terug naar de vorige tijd.	4	

Correctie	Toetsen	
Correctie van de tijd:		
- Ga naar correctiemodus door toets 3 of 4 gedurende 1 seconde ingedrukt te houden.	3 4	 / 
- Verminder (2) of vermeerder (3) de tijd.	2 3	 / 
- Bevestig.	1	 → 

Einde van de wedstrijd	Toetsen	
Zet de 24-secondenklok uit.	AAN/UIT	