



Handleiding NEVCO 871

1.	Introductie	2
1.1.	Algemeen	2
1.2.	Leeswijzer	2
1.3.	Notaties.....	2
1.4.	Verantwoording.....	2
2.	In- en uitschakelen klok	3
2.1.	Instellen klok voor de wedstrijd	3
2.2.	Einde Periode	3
2.3.	Nieuwe Periode	3
2.4.	Uitschakelen klok na de wedstrijd	3
2.5.	Weergeven tijd	3
3.	Scores en straffen	4
3.1.	Invoeren score	4
3.2.	Corrigeren score	4
3.3.	Invoeren straf.....	4
3.4.	Verwijderen straf.....	4
3.5.	Corrigeren straf	4
4.	Layout toetsenbord.....	5

1. Introductie

1.1. Algemeen

Het instellen van de verlopen tijd, scores en straffen en toeteren kan ook uitgevoerd worden terwijl de klok loopt.

De klok wordt aan- en uitgezet met behulp van de tuimelschakelaar op de handbediening. Met de drukknop op deze bediening kan op elk willekeurig moment getoeterd worden.

Een nog niet afgeronde actie kan met **[No]** gecancelled worden.

Een 'bookmark' is een voorgeprogrammeerde instelling van de besturingseenheid.

Er zijn 3 bookmarks ingesteld:

1 = 15 minuten (U12/U14)

2 = 15 minuten doorlopend, zoemer elke 1:30 (WM)

3 = 20 minuten (overige)

Het is niet de bedoeling dat de bestaande bookmarks worden aangepast of overschreven.

De klok heeft een 12-uurs weergave van de tijd.

Aansluiten en afkoppelen van de klok gaat altijd in overleg met de ijsmeester.

1.2. Leeswijzer

Deze pagina bevat de algemene omschrijving.

Op pagina 3 staat beschreven hoe de klok moet worden ingesteld en hoe deze na de wedstrijden moet worden achtergelaten.

Op pagina 4 vindt je de beschrijving van de acties die tijdens de wedstrijd het meeste voorkomen; het invoeren van scores en straffen.

1.3. Notaties

Onderstaand is de betekenis van de in dit document gebruikte notaties weergegeven.

[tekst] Druk op de toets met het aangegeven opschrift.

[#] Druk op een cijfer-toets.

TEKST In display getoonde vraag of reactie.

[Home...] In deze instructie is steeds de actie voor de thuisploeg weergegeven. Voor de bezoekers wordt de overeenkomstige **[Guest...]** toets gebruikt.

1.4. Verantwoording

Deze handleiding is gemaakt op basis van instructies van de ijsmeesters en ervaringen van de verschillende time-keepers van IJV Zoetermeer Panthers en Stichting Topijshockey Zoetermeer.

Opmerkingen en vragen kunnen worden gericht aan: wedstrijdsecretariaat@panthers.net.

2. In- en uitschakelen klok

2.1. Instellen klok voor de wedstrijd

Staat de klok nog aan zet deze dan eerst uit. Dit is noodzakelijk om een bookmark te kunnen kiezen. Gebruik altijd een bookmark. Anders moet je de klok steeds instellen en telt deze af!

Zet de klok aan; schakelaar aan rechter zijkant.

DO YOU WANT TO START WHERE TURNED OFF LAST [No]

DO YOU WANT TO GO TO A BOOKMARK [Yes][#]

[1] = 15 minuten (U12/U14)

[2] = 15 minuten doorlopend, zoemer elke 1:30 (WM)

[3] = 20 minuten (overige)

Klok staat gereed, periode 1, stand 0 – 0.

2.2. Einde Periode

Als de zoemer gaat is de klok nog ingeschakeld. De unit laat een pieptoon horen. Schakel de klok uit met de tuimelschakelaar.

2.3. Nieuwe Periode

Reset de gespeelde tijd en stel de juiste periode in.

[Set][Time] geen tijd invoeren [Yes][#]

2.4. Uitschakelen klok na de wedstrijd

Als er na je wedstrijd nog een andere wedstrijd gespeeld wordt schakel dan de klok uit met de schakelaar aan de rechter zijkant.

Wordt er geen wedstrijd meer gespeeld of wil je om een andere reden de tijd in beeld volg dan de instructie ‘Weergeven tijd’.

2.5. Weergeven tijd

Stel aan het einde van een wedstrijddag de klok weer in op weergave van de tijd.

[Set][Chronometer]

DO YOU WANT TO DISPLAY CHRONOMETER ON AUXILIARY TIME DISPLAY [Yes]

ENABLE CHRONOMETER KEY TO PUT CHRONOMETER TIME ON SCOREBOARD [Yes]

KEY ENABLED

SET CHRONOMETER [No]

TURN CONTROL OFF BUT LEAVE CHRONOMETER TIME DISPLAYED [Yes]

DISPLAY CHRONOMETER TIME ON ALL DISPLAYS [Yes]

TURN CONTROL OFF

Schakel de klok uit met de schakelaar aan de rechter zijkant.

3. Scores en straffen

3.1. Invoeren score

Doelpunten worden optellend ingevoerd.

[Home Score][1][Yes]

3.2. Corrigeren score

Als de score niet juist is kan direct de goede stand ingevoerd worden:

[Set][Home Score][#][Yes]

3.3. Invoeren straf

Voor een straf moet zowel de duur van de straf als het nummer van de speler worden ingevuld.

Gebruik het juiste spelersnummer! Meerdere straffen op het zelfde nummer komen niet gelijktijdig op de klok. Vul altijd twee cijfers in voor het spelersnummer.

Straffen kunnen direct ingevoerd worden, ook een derde of volgende! De uitgestelde straffen komen vanzelf in beeld als de voorgaande straffen zijn afgelopen. Aangezien standaard straffen in hele minuten zijn is het niet noodzakelijk de seconden in te voeren.

[Set][Home Penalty][#][#][Yes][#][#]

Indien afwijkende straftijden worden gebruikt voer dan minuten en seconden in.

[Set][Home Penalty][#][#][#][#][Yes][#][#]

3.4. Verwijderen straf

Verwijderen straf als deze door een doelpunt komt te vervallen.

Druk op [Home Penalty] tot dat de te verwijderen straf in beeld komt

[Penalty Clear][Yes]

3.5. Corrigeren straf

Als ten gevolge van foutieve invoer of bij vervallen van een deel van de straf de resterende tijd moet worden gecorrigeerd.

Druk op [Home Penalty] tot dat de te corrigeren straf in beeld komt

[Penalty Edit][Yes][#][#][#][#][Yes]

4. Layout toetsenbord

