

Handleiding Jurytafel UZSC



Deze handleiding is niet bedoeld als opleiding of vervanging van de BSR maar om te gebruiken als naslag werk.

Voorbereiding

De tafel met daarop de computer wordt klaargezet door het bad personeel van de Krommerijn of **staat in het EHBO hok**.

De tafel heeft altijd:

- Computer met toetsenbord
- 2 tablets om wedstrijd formulier op in te vullen in sportlink
- 4 vlaggen (geel, blauw, wit en rood)
- 3 UZSC shirts
- Fluitje
- bakje met reserve wedstrijdformulieren om wedstrijd bij te houden
- 5 stoelen
- water voor de scheidsrechter

(FOTO 1 zie fotoblad einde document)

Computer aanzetten:

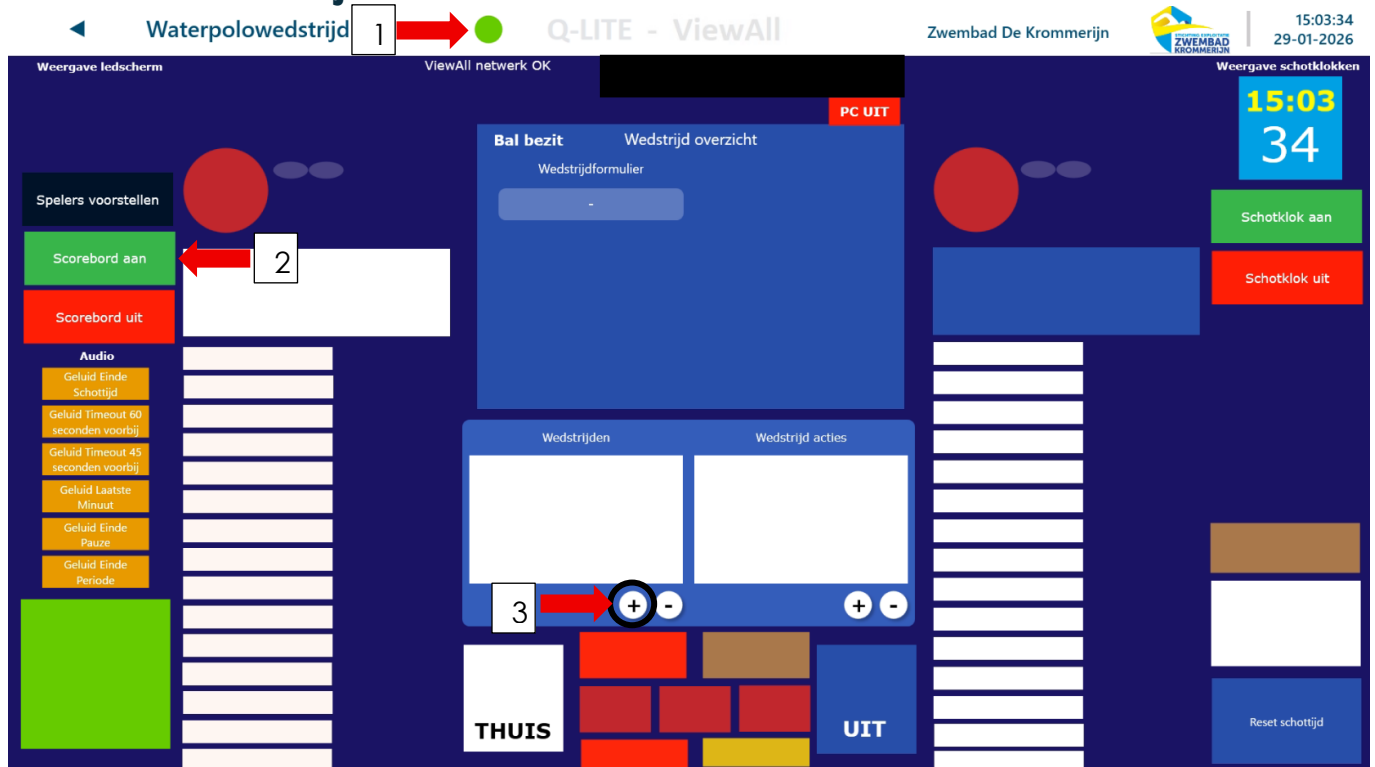
Normaal gesproken staat de computer al aan en kan je direct aan de slag, met de stappen hieronder.

Mocht dit niet het geval zijn controleer dan het volgende:

- Is de stekker van de jurytafel aangesloten in het stopcontact aan de paal
- Daarna de stekker van de computer uit het stopcontact halen en er weer in doen het programma start automatisch op. (FOTO 2)

Mochten deze dingen niet werken bel en er is niemand aanwezig om te helpen, kun je Robert Beijer bellen (coördinator 0617462147) of Rens Huijsen (Stichting 0625196305).

Voor de Wedstrijd:



Figuur 1:

Als de wedstrijd pc is opgestart begin je met bovenstaande lay-out.

Stap 1: (Figuur 1) check of de tafel verbinding heeft, dit controleer je door te kijken of het balletje bovenin **GROEN** is. Als deze **GEEL** of **ROOD** is heb je geen (goede) verbinding, controleer of de internet kabel er goed in zit en start anders de pc opnieuw op (stekker eruit even 30 seconde wachten en stekker weer in het stopcontact).

Als de verbinding goed is kan je door naar het instellen van de wedstrijd.

Stap 2: (Figuur 1) Druk op **scorebord aan**, het grote LED bord wijzigt nu naar het blanco scorebord. (Foto 3)

Stap 3: (Figuur 1) Onder het kopje **wedstrijden** kijk je of je wedstrijd er al instaat. Als de wedstrijd er **NIET** staat: druk dan op **+** anders druk je op het **+** teken.

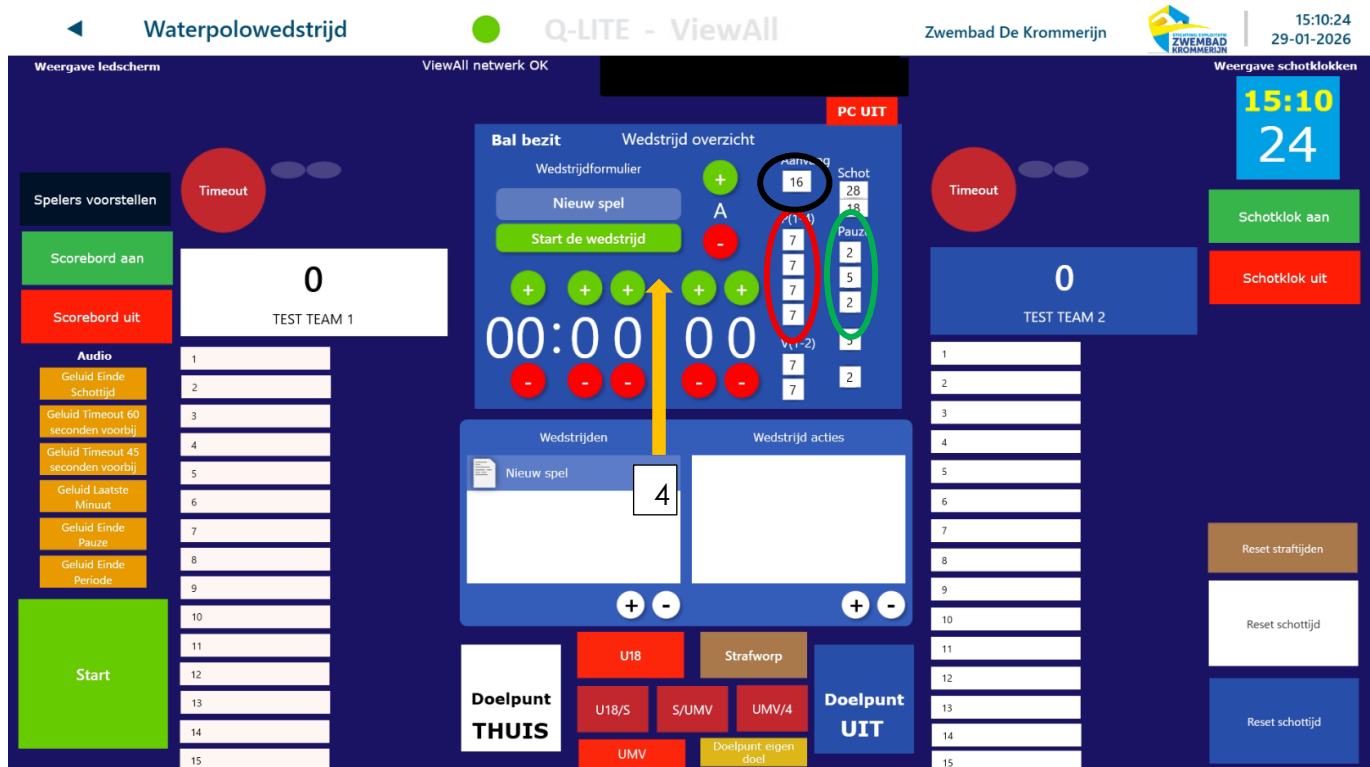


(figuur 2)

Er verschijnt nu een pop-up (figuur 2). Hier kan je de teams invullen en indien nodig spelers namen invoeren.

(Let op voor wedstrijden van Heren 1 en Dames 1 gaat dit anders, zie kopje afwijkingen selectie teams).

De datum en tijd worden automatisch weergegeven. Je hoeft daar niets aan te wijzigen, ook niet als de officiële aanvangstijd van de wedstrijd anders is. Ben je klaar druk je op 'opslaan'.



(figuur 3)

Stap 4: (figuur 3) Indien de wedstrijd er **WEL** staat in het vakje wedstrijden: sleep je de wedstrijd die je moet jureren omhoog en kom je op bovenstaande lay-out uit.

Als de wedstrijd al bij de wedstrijden klaar stond, staan de speeltijd en periodes en rust al goed in het systeem. Check het dan nog even.

Heb je zelf de wedstrijd aangemaakt dan kun je alle gegevens voor de wedstrijd invoeren, speeltijd per periode bij de **rode** cirkel en de pauze tijden (indien dit afwijkt) bij de **groene** cirkel. Het aantal minuten tot de start van de wedstrijd kan je invullen bij **AANVANG** (zwarte cirkel). **Weet je de speeltijden niet dan kan je de scheidsrechter vragen of de wedstrijd op de tablet raadplegen. Daar staat de speeltijd correct.**

Als alles is ingevoerd druk je op **start wedstrijd** en kan je beginnen.

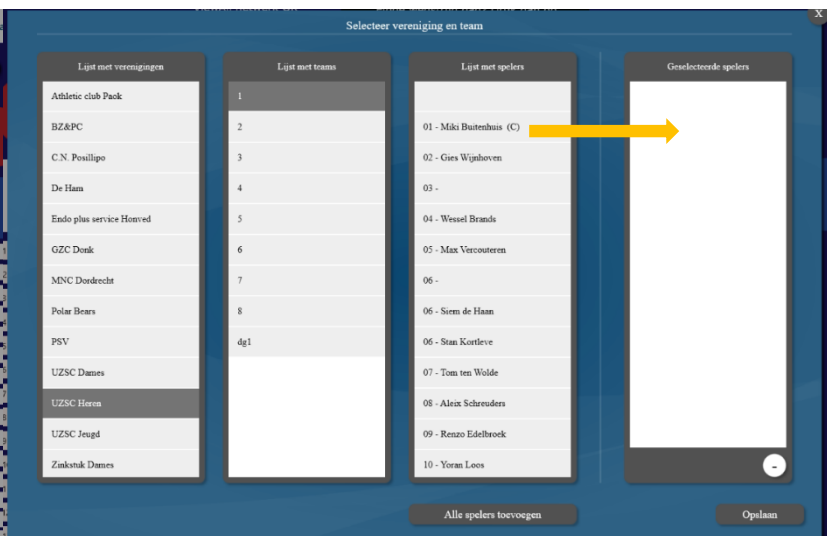
Mocht je toch nog spelersnamen moeten aanpassen: dubbeltik dan op de wedstrijd bij het kopje '**wedstrijden**'. De dezelfde pop-up als eerder verschijnt, waarin je spelersnamen kunt verwijderen of aanpassen.

Let op: zodra je op 'start de wedstrijd' hebt gedrukt, kun je de periodetijden en pauzetijden (rode en groene cirkel) **niet meer aanpassen**. Je kunt deze dan alleen nog vóór iedere periode en pauze handmatig deze tijden wijzigen met de **+** en **-** bij de cijfers (dus links van oranje pijl in figuur 4). Soms is dan opnieuw beginnen sneller en scheelt je veel gedoe tijdens de wedstrijd. In sommige gevallen is het **sneller en makkelijker om opnieuw te beginnen**, zodat je tijdens de wedstrijd minder gedoe hebt.

EXTRA IVM SELECTIE WEDSTRIJDEN:



(Figuur 4)



(Figuur 5)

Invoer spelers selectieteams:

Na het drukken op het + teken druk je op het icoon met de 3 poppetjes (figuur 4), daarna selecteer je UZSC heren of Dames 1 en sleep je de namen naar geselecteerde spelers en druk je op opslaan dan zijn de spelers inclusief foto's ingeladen (figuur 5).

Voorstellen spelers, stafleden en scheidsrechters

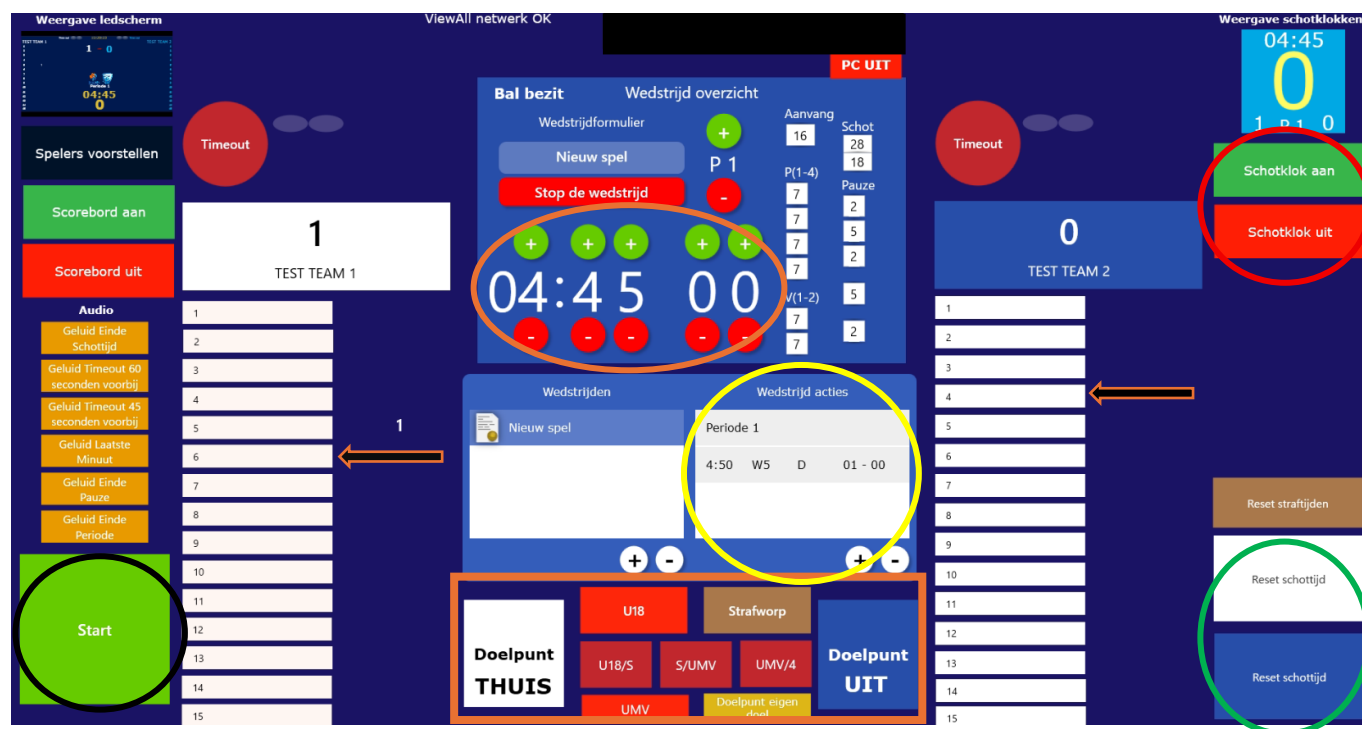
Vóór aanvang van eredivisie-wedstrijden **moeten** alle spelers, stafleden en scheidsrechters worden voorgesteld.

Zo stel je de spelers voor mét het tonen van namen en foto's:

1. Druk op de knop '**Spelers voorstellen**'. (figuur 1: linksboven zwarte knop)
2. Tik vervolgens **één voor één** op de namen van de spelers.
Hun naam en foto verschijnen op het scorebord.
3. Zijn alle spelers voorgesteld? Druk dan op '**Scorebord aan**'.

Je komt nu weer terug in het scherm met de **wedstrijdscore**.

Tijdens de Wedstrijd:



(Figuur 6)

Speeltijd aan/uit: door op de knop te drukken start of stopt de speeltijd.

Schotklok aan/uit: door op deze knoppen te drukken kan je de schotklok (28/18 seconde klok) aan/uit zetten. Dit is alleen nodig als het team **NIET** met de schotklok speelt (O14). Dit hoeft je dus maar 1x te doen, bij aanvang van de wedstrijd.

Bedienen van de schotklok tijdens de wedstrijd

De 28/18 seconde resetten: door op deze knop te drukken reset je de 28/18 seconde de **Witte** knop is voor de thuisploeg. De **Blauwe** knop is voor de uitploeg.

De start knop voor de speeltijd is gekoppeld aan de schotklok. Je hoeft de tijd dus niet apart te stoppen.

Corrigeren schotklok:

Heb je een fout gemaakt en staat de klok bijvoorbeeld op **28 seconden** terwijl dit **18 seconden** moet zijn? Dubbeltik dan op de **kleur van het team dat balbezit heeft**.

Je kunt hiermee de tijd corrigeren van **28 naar 18 seconden**.

Nog extra aandachtspunt:

Je werkt met **één touchscreen** om zowel de **speeltijd** als de **schotklok** te starten/stoppen of te resetten. Het touchscreen kan **slechts één aanraking tegelijk** verwerken. Drukken de **tijdopnemer** en de **schotklokfunctionaris** (bijna) tegelijk op hun knop, dan wordt **één van de acties niet geregistreerd**. Controleer daarom na elke gezamenlijke actie altijd even de **periodeklok** en de **schotklok**. Is één van beide niet gestart/gestopt of gereset? Geef dan **nog een extra tik** om dit te corrigeren.

Registreren wedstrijd acties:

Alle acties tijdens de wedstrijd (Doelpunt, Uitsluiting, strafworp) zijn te selecteren in het Oranje vak (figuur 6). Druk op de juiste knop en selecteer daarna de speler die de actie maakt ←

Je hoeft overigens daarna niet op een 'opslaan' of 'OK'-knop te drukken. De actie wordt automatisch opgeslagen en weergegeven op het scorebord.

Correctie registratie wedstrijd acties:

Indien je een fout hebt gemaakt bij de invoer van een wedstrijd actie, kan je dit corrigeren door op de actie te klikken in het vak **'wedstrijd acties'** en vervolgens op – verdwijnt de actie van je scherm en van het scorebord. Hierna kun je alsnog de correcte actie invoeren. Tijdens pauzes kun je deze correcties niet doorvoeren.

Indien de speeltijd of de tijd op de schotklok gecorrigeerd moet worden (**alleen op verzoek van de scheidsrechter**) kun je dit handmatig doen met de **+ en – toetsen**.

Let op: Als je de speeltijd corrigeert, wordt de schotklok automatisch mee gecorrigeerd. Pas je alleen de schotklok aan, dan wordt de speeltijd niet aangepast.

Time-out:

Als er een time-out wordt aangevraagd druk je op de grote **RODE** knop met **Timeout** erop (figuur 6, bovenaan links en rechts).

LET OP, druk de knop **boven het juiste team**, zodat de time-out correct op het scorebord wordt weergegeven. Alles loopt verder automatisch af (tijd en geluidssignalen). Na 45 seconden het signaal om klaar te liggen en na 60 seconden het signaal dat de time out voorbij is. De scheidsrechter start het spel weer.

Einde periodes

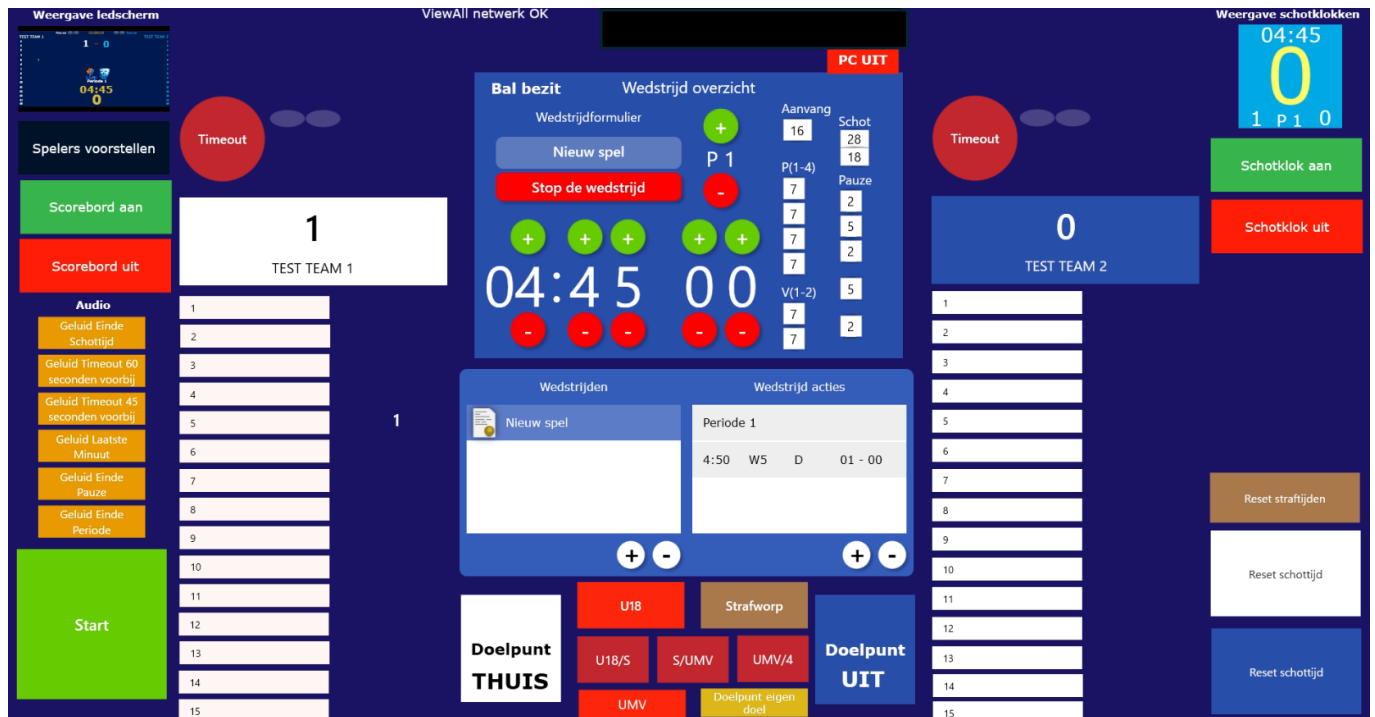
Aan het einde van de periodes schakelt de klok automatisch door naar de **pauze**. Je hoeft dus niet op stop te drukken. Ook na de pauze, start het beginscherm van de volgende periode automatisch.

Bij de start van de **laatste periode**, kun je het **signaal voor de laatste minuut** laten horen zodra de teams opgesteld liggen om naar de bal te zwemmen. Druk hiervoor op de knop **'Signaal laatste minuut'**.

Verdeling taken achter de tafel:

Degene achter de touchscreen is de eindverantwoordelijke van het team. De persoon achter de schotklok kan het spel goed overzien en kan meekijken wie er scoort, uitsluiting krijgt of wanneer er een time out is. De persoon achter de tablet ziet het minst van de wedstrijd maar heeft wel het officiële overzicht van het verloop van de wedstrijd. Zorg dat je goed samenwerkt met elkaar en dat je na iedere part even checkt met elkaar of alle doelpunten en uitsluitingen kloppen.

Na de wedstrijd:



(Figuur 7)

Als de wedstrijd klaar is kan je op **Stop de wedstrijd** drukken, dan is de wedstrijd afgesloten en kan de volgende wedstrijd ingesteld worden. (figuur 7; boven de tijd)

Opruimen van de tafel

Ben je de laatste van de avond/middag dan mag je de tafel inclusief het touchscreen opruimen, dat doe je al volgt:

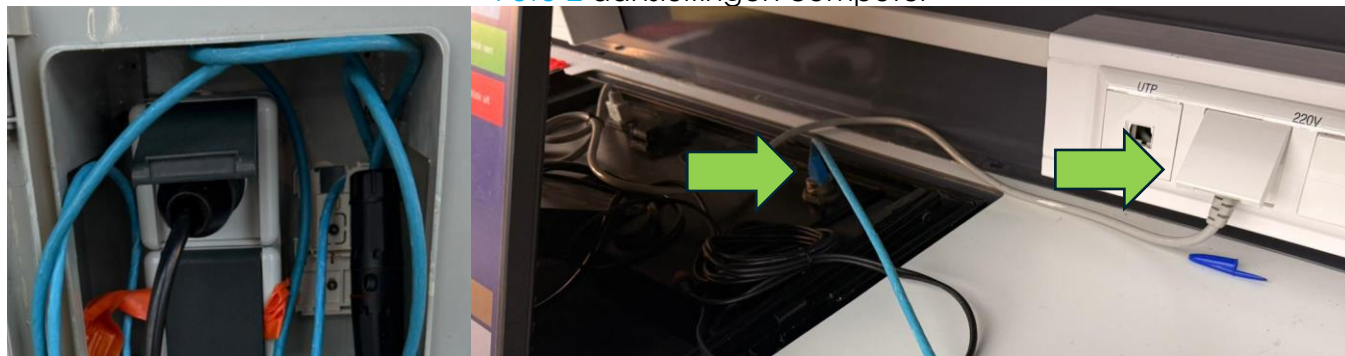
1. laten staan (vaak op zaterdag omdat er zondag ook nog gespeeld wordt).
2. in het EHBO hok terugplaatsen (Foto 4)

Fotoblad

Foto 1 jury tafel met benodigdheden



Foto 2 aansluitingen computer



Internetkabel (blauwe kabel) achter het computerscherm insteken. De grijze stekker kan in een stopcontact

Internet kabel is te vinden in het kastje aan de paal waar de stekker van de jurytafel ook In gestoken wordt.



Voorbeeld aansluitingen aan de paal.

Foto 3 LED BORD blanco wedstrijd

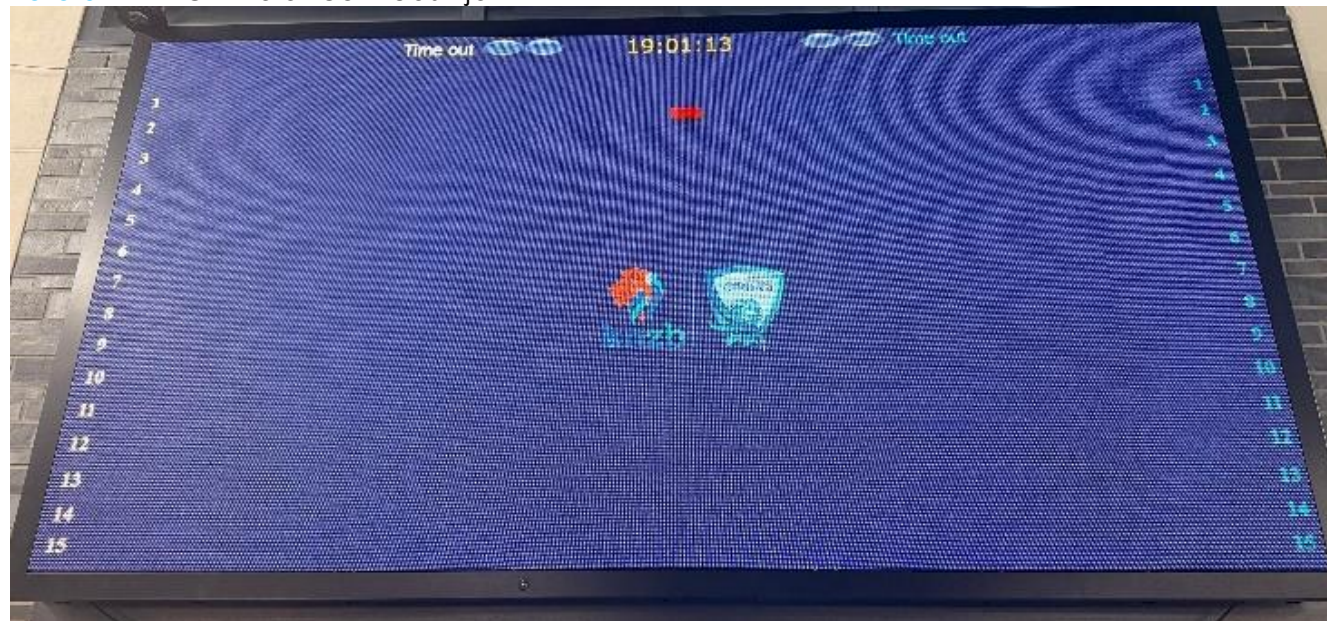
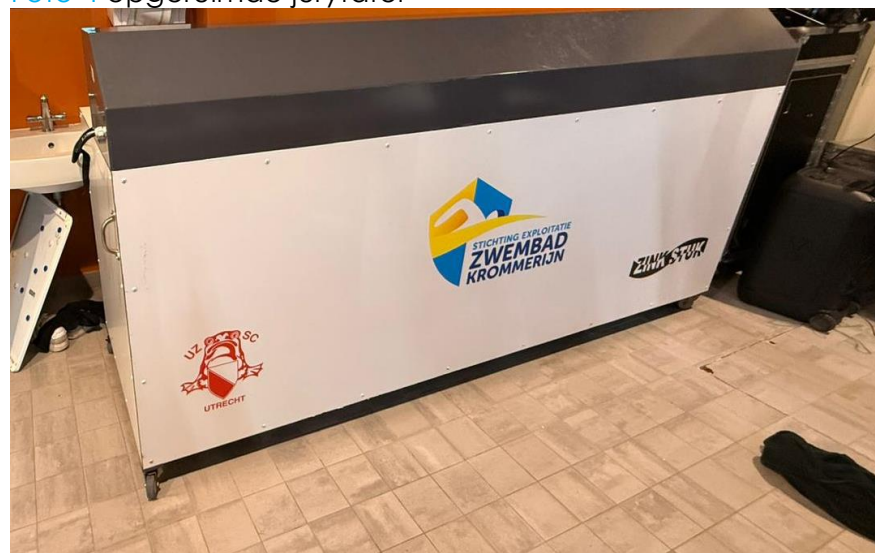


Foto 4 opgeruimde jurytafel



Stoelen liggen achter de jurytafel.