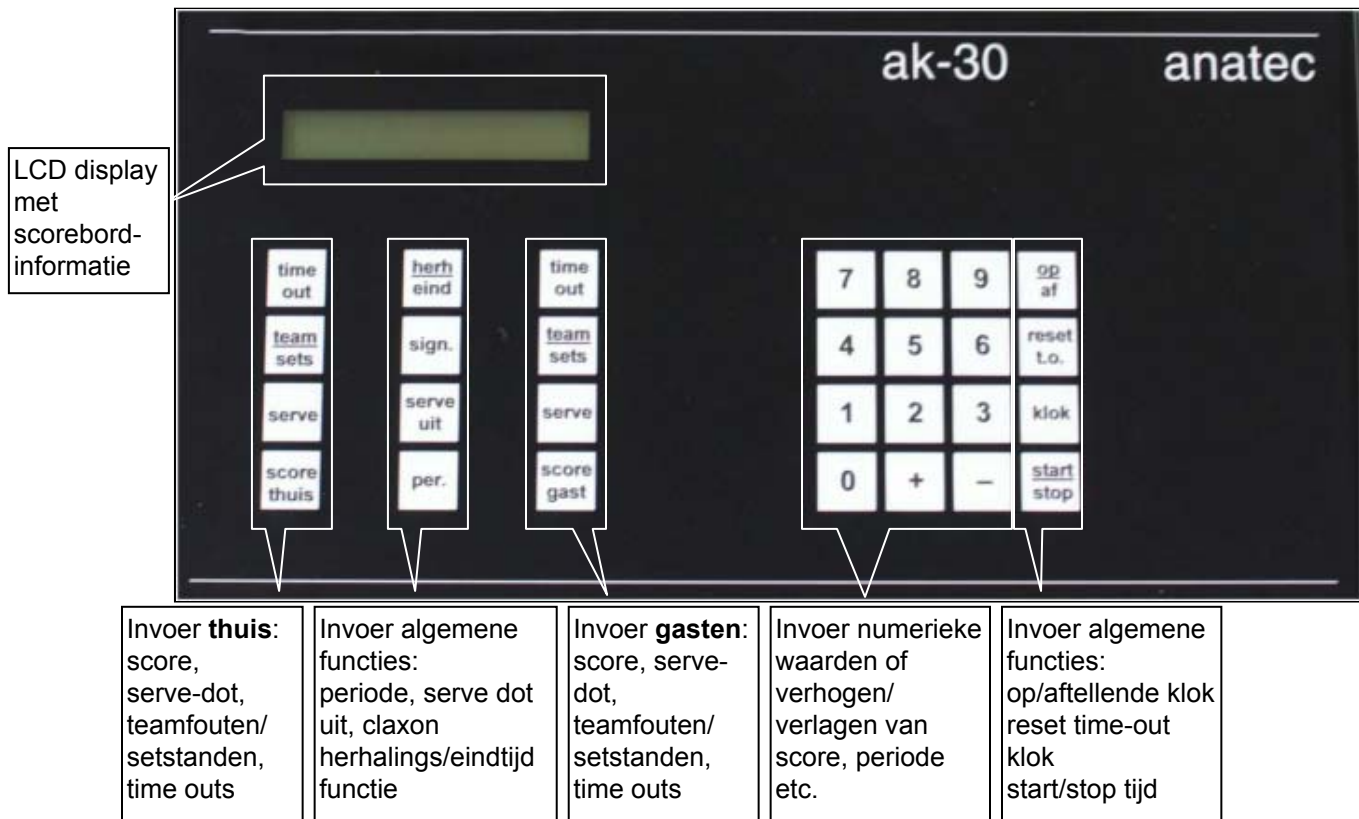


## Beschrijving bedieningsunit, Serie AK30.



## 1 Bediening

1. Schakel de bedieningsunit in, door deze aan te sluiten op 220 Volt.

2. Ingeven van de speeltijd:

Bij aftellende klok:

Bij aftellende klok moet eerst een voorinstelling van de klok plaatsvinden.

Een speeltijd van bijvoorbeeld 15 minuten wordt als volgt ingegeven:

Druk (indien nodig) op knop "op/af", totdat op het display naast de klok de tekst "af" verschijnt.

Druk op knop "Klok";

Druk op knoppen "1", "5", "0", en "0".

Bij optellende klok:

Indien de klok op een vooraf in te stellen eindtijd moet stoppen (met claxonsignaal) dient deze eindtijd als volgt ingevoerd te worden:

Zet de klok op 0:00 (Druk op klok gevolgd door "0", "0", "0", "0")

Druk (indien nodig) op knop "op/af", totdat op het display naast de klok de tekst "op" verschijnt.

Druk op "herh/eind"

Voer nu de eindtijd in (bijvoorbeeld "6", "0", "0") Deze eindtijd verschijnt linksboven in het display van de bedieningsunit

3. Veranderen van de periode:

Als de periode-aanduiding veranderd moet worden, druk dan eerst op de knop "per". Vervolgens kan de gewenste periode gekozen worden door een aantal keer op "+" te drukken. Door op "-" te drukken wordt de periode-aanduiding met 1 verminderd.

4. Starten en stoppen van de klok:

Zodra het startsignaal klinkt, kan de klok met de "start/stop"-knop worden gestart. Bij een onderbreking van het spel kan de klok met de "start/stop"-knop worden gestopt.

5. Veranderen van de score en de teamfouten of setstanden:

Als de "thuis"- of "gasten"-score veranderd moet worden, druk dan eerst op de "thuis"- of "gasten"-knop.

Met de "+"- of "-"-knop kan daarna de score met één worden verhoogd of verlaagd.

Bij tennis kan men ook in plaats van de "+"-knop het getal indrukken, nadat men op de "thuis"- of "gasten"-knop heeft gedrukt, dus bijvoorbeeld "1" en "5" voor een score van 15.

Hetzelfde geldt voor instellen van teamfouten of setstanden. Druk eerst de knop "team" van thuis of gasten, gevolgd door de "+"-knop of een aantal cijfers. sets

Bij foutieve aanslag de knop "- " gebruiken.

Het resetten van de scores en de teamfouten of setstanden, gebeurt door het cijfer "0" in te drukken na de betreffende functie-toets. Druk bijvoorbeeld op "score-thuis" en daarna op "0" om de thuis-score te resetten.

## 6. De time-out functie:

De time-out wordt op het scorebord aangegeven door 3 lampjes voor thuis en 3 lampjes voor gasten.

De time-out wordt ingeschakeld door op de knop "time-out" te drukken.

De speeltijd klok op de bedieningsunit verandert tijdelijk in een 60 seconden klok en bij een eerste time-out gaat het eerste (bovenste) lampje knipperen op het scorebord. Op het display van de bedieningsunit verschijnt "TOT1". Dit betekent dat "thuis" de eerste time-out heeft gebruikt. (TOT = **T**ime-**o**ut **t**huis)

Na 1 minuut komt de totale informatie van het scorebord weer terug op het display van de bedieningsunit en kan de tijd weer gestart worden met de "start"-knop.

Het lampje voor time-out 1 blijft branden. Voor gasten geldt hetzelfde.

## 7. De claxon:

Bij het indrukken van de knop "sign" klinkt de claxon gedurende enkele seconden.

## 8. De service-aanduiding:

Door de knop "serve" bij thuis of gasten in te drukken, gaat op het scorebord de service-aanduiding branden. Middels de "serve uit" knop kan de service-aanduiding worden uitgeschakeld.

## 9. Het resetten van het scorebord:

Met de "Reset t.o."-knop kunnen alleen de time-outs worden gereset. Dit gebeurt door eerst de klok op nul te zetten en vervolgens de "Reset t.o."-knop in te drukken.

## 10. Gebruik van de schotklokken bij basketbal:

Indien een set schotklokken op het scorebord met geïntegreerde aansturing is aangesloten, lopen de schotklokken synchroon met de wedstrijdklok.

De schotklokken en wedstrijdklok stoppen na indrukken van de **start/stop** knop op de bedieningsunit. De wedstrijdklok start na het indrukken van de start/stop knop.

Direct na de spelhervatting (bijv. inwerpen) wordt de wedstrijdklok op het scorebord gestart met de start/stop knop. De schotklokken worden pas gestart **nadat** één van beide partijen in balbezit is.

Indien dit de partij is die vóór de bal-uit situatie in balbezit was, dient men de 24 seconden klokken met de zwarte (start/stop) knop op de satellietunit te starten, waardoor de klokken verder naar beneden aftellen.

Indien dit de partij is die vóór de bal-uit situatie in **niet** balbezit was, dient men de schotklokken met de groene of witte knop op de satellietunit te starten, waardoor de klokken naar 24 respectievelijk 14 seconden gereset worden alvorens naar beneden af te tellen.

Indien de schotklokken per abuis gereset zijn kunnen deze als volgt opnieuw ingesteld worden:

Druk op start/stop: de speeltijd stopt

Druk op "herh. tijd" (of "timer") gevolgd door de in te stellen tijd in seconden, bijvoorbeeld 16 (voor 16 seconden). De schotklokken staan nu op 16 seconden. (zie display in de bedieningsunit)

Druk op start/stop: de speeltijd en schotklokken starten weer.

## 1.1 *Optioneel: Instelbare Teamnamen:*

Indien het scorebord is uitgerust met instelbare teamnamen, kunnen deze met het bijgeleverde toetsenbord als volgt ingevoerd worden.

Invoer van de teamnamen wordt weergegeven in het LCD display van de AK 30I bedieningsunit.

Druk op functietoets F2 voor invoer van de teamnaam Thuis, bovenste regel.

Druk nogmaals op F2 voor invoer van de teamnaam Thuis, 2<sup>e</sup> regel.

Druk nogmaals op F2 voor invoer van de teamnaam Gasten, bovenste regel.

Druk nogmaals op F2 voor invoer van de teamnaam Gasten, 2<sup>e</sup> regel.

De teamnamen kunnen ingevoerd worden met het toetsenbord.

Druk op functietoets F3 voor het schakelen (toggelen) tussen weergave van de teamnamen in enkele en dubbele karakterhoogte

Druk op functietoets F1 om naar scorebordmode te gaan. De ingevoerde teamnamen worden nu weergegeven.

Voorbeeld: invoer teamnaam gasten in dubbele karakterhoogte: <F2><F2><F2><F3>"Team gast" <F1>

## 1.2 *Beschrijving timer-functie.*

De herh/eind knop heeft 3 functies:

1. Bij optellende klok (druk op op/af tot "op" in het display verschijnt) kan een vaste eindtijd ingevoerd worden middels de cijfertoetsen. De claxon klinkt indien de (optellende) klok de eindtijd bereikt heeft.
2. Bij aftellende klok (druk op op/af tot "af" in het display verschijnt) en de klok staat niet op 0 dan kan de tijd op de schotklokken gecorrigeerd worden door invoer middels de cijfertoetsen.
3. Bij aftellende klok (druk op op/af tot "af" in het display verschijnt) en de klok staat op 0 dan is de timer-functie een automatisch repeterende tijd. Voer nu de repeterende tijd in.  
Dit kan gebruikt worden indien er bijvoorbeeld de hele dag partijtjes met een vaste lengte worden gespeeld. Nadat deze functie is ingeschakeld, kan deze alleen worden onderbroken door de voedingsspanning te verbreken.

Voorbeeld functie 3.

Druk op knop "op/af" tot "af" in het display verschijnt

Druk op knop "herh/eind". (klok moet op "0" staan).

Stel gewenste tijd in, bijvoorbeeld 15 minuten door:

- 1 x knop "1" indrukken
- 1 x knop "5" indrukken
- 2 x knop "0" indrukken.

Bij een foutieve instelling op "reset"-knop drukken en opnieuw beginnen.

Start op gewenste tijd de timer door op de "start/stop" knop te drukken.

U kunt de timer uitschakelen door de voedingsspanning te onderbreken.

## 2 Instellingen

### 2.1 Instellen dagtjdklok, aan/uitschakelen schotklokken, dimmen.

1. Sluit signaal stekker aan.
2. Druk op knop "klok" en houdt deze vast terwijl u de 220V. aansluit.
3. Knop "klok" loslaten en dagtijd middels uren en minuten instellen door middel van cijfers.
4. Knop "klok" indrukken, indien schotklokken aangesloten zijn kunnen deze met de "op/af" knop aan en uitgeschakeld worden.
5. Druk op knop "klok", instellen van de gevoeligheid van de lichtsensoren van 00-05. Instellen met drukknop 00 t/m 05. Deze moet standaard op 05 staan.
6. Druk op knop "klok", instellen van het dimmen van de LED's. De felheid van de LED's van 00-99, instellen met drukknop 00 t/m 99. 00 is gedoofd en 99 is maximaal aan.
7. Signaalstekker uittrekken.
8. 220V. stekker uittrekken.

### 2.2 Instellen 14/24/25/30 seconden schotklokken

Indien schotklokken gebruikt worden tellen deze standaard af van 24 seconden en worden deze gestopt middels de start/stop knop op de satellietunit of de start/stop knop op de bedieningsunit.

De schotklokken kunnen ingesteld worden als:

- A) 24 of 30 seconden klokken (basketball) en 25 secondenklokken (korfbal)
- B) aftellend vanaf hele seconden; de hoogste waarde (bijv. 25 seconden) wordt langer weergegeven en de laagste waarde (0 seconden) wordt korter weergegeven of aftellend naar beneden afgerond bijvoorbeeld bij 25 seconden wordt na 0,01 seconde 24 seconden weergegeven (= 24,99 seconden) en de weergave van de 0<sup>e</sup> seconde duurt 0,99 seconden (0,99 – 0,00)
- C) stoppen van de tijd op de schotklokken is gekoppeld (basketball) of volledig ontkoppeld (korfbal) aan de start/stopknop op de bedieningsunit

Deze functies van de schotklokken kunnen als volgt gewijzigd worden:

Zet de speeltjdklok op 00:00 en laat de speeltijd stilstaan.

Ad A) Voor omschakeling tussen 24,25 of 30 seconden dient men op de satellietunit de "reset 24 sec" knop ingedrukt te houden en herhaald op de "reset t.o." knop op de bedieningsunit te drukken. Dit wordt weergegeven in het LCD display van de bedieningsunit.

Ad B) Indien de hoogste waarde (24, 25 of 30 seconden) na direct na "preset" in de klokken zichtbaar moet zijn, dient men op de satellietunit de "preset" knop ingedrukt te houden en op de "op/af" knop op de bedieningsunit te drukken om te schakelen tussen afronden naar boven of naar beneden bij weergave van de 14, 24, 30 of 25 seconden. Dit wordt weergegeven in het LCD display van de bedieningsunit naast de 14/24/30/25 seconden weergave middels een "H" of een leeg vlak.

Ad C) Om het stoppen van de tijd op de schotklokken volledig te (ont)koppelen van de start/stopknop op de bedieningsunit dient men op de satellietunit van de bedieningsunit de "preset" knop ingedrukt te houden en op de "klok" knop op de bedieningsunit te drukken totdat een "O" in het LCD display van de bedieningsunit naast de 14/24/30/25 seconden weergave wordt.