



Handleiding ViewAll Waterpolo

13 september 2019
Documentversie 1.4



INHOUDSOPGAVE

1.	VOORBEREIDINGEN	3
1.1	Eerste baddienst.....	3
1.2	Iedere wedstrijd	5
2.	AFSLUITEN	5
3.	BEDIENING	6
3.1	Hoe maak ik een wedstrijd aan?	6
3.2	Hoe sleep ik aangemaakte wedstrijd naar speloverzicht?	7
3.3	Hoe start ik een wedstrijd?	8
3.4	Hoe stel ik het LED-scherm en de schotklokken in?	8
3.5	Aanvang van de wedstrijd bij waterpolo	9
3.6	Spelen van de wedstrijd	9
3.7	Hoe geef ik een doelpunt aan?	10
3.8	Hoe geef ik een persoonlijke fout aan?	10
3.9	Wedstrijdacties bij wedstrijden	11
3.10	Hoe maak ik een time out aan?	11
3.11	Na afloop van de wedstrijd	12
4.	BIJLAGEN	13
4.1	Overzicht speeltijden/Time-out	13

LET OP! LET OP! LET OP!

Het bedieningsscherm is een touchscreen.

Het is niet de bedoeling hard op het scherm te drukken/slaan!

Een lichte aanraking zou voldoende moeten zijn.

TIP: Heb je het idee dat het scherm niet goed reageert? Maak je handen droog en probeer het nog eens, of maak gebruik van een rubberen stylus pen (zelf mee te brengen).



1. VOORBEREIDINGEN

1.1 Eerste baddienst

1.1.1 Ophalen spullen

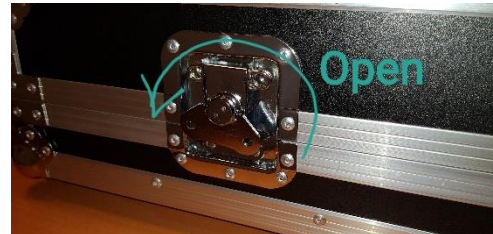
Haal de koffer met het bedieningsscherm en de tablets voor Sportlink op in het clubhuis.

De druppel voor het clubhuis hangt in het sleutelkastje.

1.1.2 Aansluiten



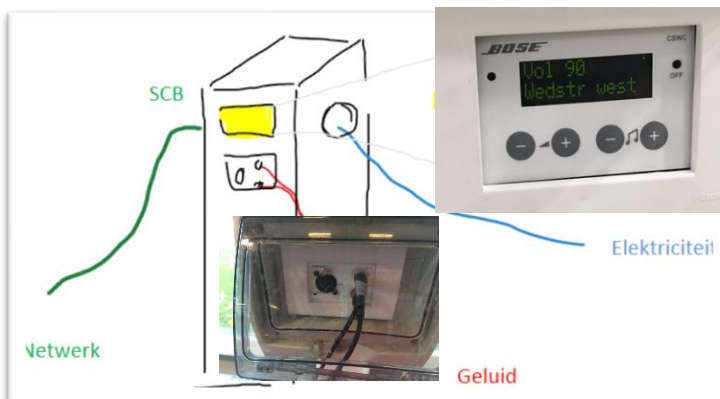
Plaats de koffer met het bedieningsscherm op de jurytafel met het handvat naar je toe en open de koffer door de twee sloten aan de zijkanten open te draaien en de deksel eraf te tillen.



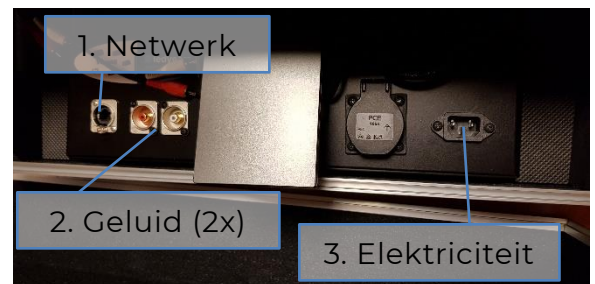
LET OP! Plaats een plexiglas scherm (in kelderruimte te vinden) achter de koffer, zodat ballen en water minder kans maken om schade te veroorzaken.

Sluit de kabels aan in de onderstaande volgorde:

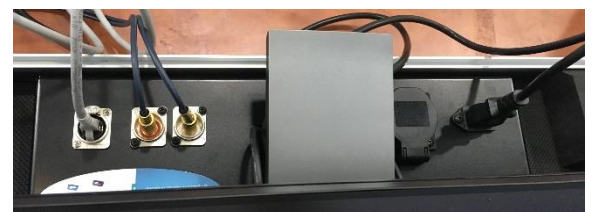
- Netwerk (UTP RJ45 in Scorebord)
- Geluid
- Elektriciteit (zwarte kabel met stekker)



Schema zuil wedstrijdbad



Achter bedieningsscherm in de kist



Met kabels aangesloten




Aanvullende aandachtspunten:

- Als de voedingskabel erin gestoken wordt start het scherm direct op en wordt verbinding gemaakt met PC in de serverruimte.
- De netwerkkabel moet in de connector waar **SCB** bij staat.
- De geluidsinstelling zet je met de knoppen op **wedstr.bad Wedstr west** en volume op **90**.

1.1.3 Opstarten

1. Het bedieningsscherm gaat vanzelf aan als de netwerk en de stroomkabel erin zitten. **Er is geen Aan-uit knop!!**
2. Het startscherm wordt getoond (Zie hieronder)



3. Stel het scorebord en schotklokken in op de juiste weergave¹ door te tikken op de knop  **WATERPOLO** of  **WATERPOLO LOGO'S (1)**
4. Tik op de knop  **Jurytafel (2)** om het wedstrijdscherm te starten

¹ Evt. kan dit ook nog gedaan worden vanuit het wedstrijdscherm (§ 3.4)

1.2 Iedere wedstrijd

1.2.1 Alles klaar om te beginnen?

Zorg dat het systeem zo snel mogelijk helemaal klaar staat om de wedstrijd aan te kunnen vangen.

Maak dus eerst de komende wedstrijd aan (*zie § 3.1 voor extra uitleg*) en zet die klaar in het overzicht (*§ 3.2 en § 3.3*), zodat je direct kunt starten zodra scheidsrechters en teams er klaar voor zijn.

2. AFSLUITEN

Wanneer de laatste wedstrijd is afgelopen dan moet alles weer netjes worden opgeruimd. Zet de klok op het scorebord met de knop Klok rechts bovenaan het wedstrijd scherm.

Op het bedieningsscherm

DE SOFTWARE NIET AFMELDEN OF AFSLUITEN

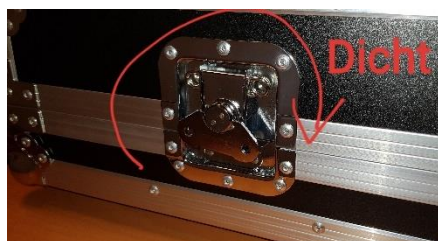
De kabels loskoppelen is voldoende:

1. Netwerk (UTP RJ45 in Scorebord)
2. Geluid
3. Elektriciteit (zwarte kabel met stekker)

Rol de kabels netjes op en plaats ze in de koffer:



Plaats de deksel weer op de koffer, druk deze aan en sluit de twee sloten aan de zijkanten.



Breng de koffer en de tablets terug naar de bestuurskamer.

3. BEDIENING

3.1 Hoe maak ik een wedstrijd aan?

Nadat in het hoofdmenu op de knop Jurytafel is getikt verschijnt onderstaand wedstrijdscherm. Om een wedstrijd aan te maken klikt men op het + icoon



Waarop het volgende pop-up menu verschijnt.



Voor aanvang van een wedstrijd dient men datum, tijdstip en de naam van de Thuis en de Gasten ploeg in te vullen (*na het aantikken van één van de in te vullen velden verschijnt automatisch het on-screen toetsenbord om te kunnen typen*)

TIP: Via de knoppen met de 3 poppetjes kun je uit de beschikbare lijst van vooraf ingevoerde verenigingen en bijbehorende teams selecteren i.p.v. dat je de teamnaam moet intypen.

Hieronder een voorbeeld.

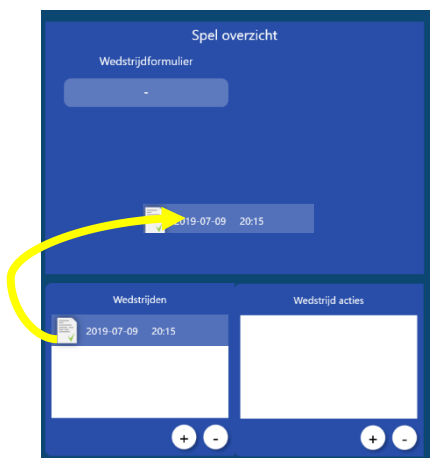
Datum	Tijd
27-11-2018	19:30
Thuis	Guesten
MNC Dordrecht H1	Polar Bears Heren 1

Wedstrijd overzicht			
Datum	Tijd		
27-11-2018	19:30		
Thuis	Guesten		
MNC Dordrecht H1	Polar Bears Heren 1		
Nr.	Speler nummer	Nr.	Speler nummer
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
11	11	11	11
12	12	12	12
13	13	13	13
14	14	14	14
15	15	15	15

Tik daarna op Opslaan (→).

De zojuist aangemaakte wedstrijd staat nu in de lijst van het bedienmenu om opgepakt te worden.

3.2 Hoe sleep ik aangemaakte wedstrijd naar speloverzicht?



Door nu het icoon aan te tikken in ingedrukt te houden kan het icoon gesleept worden in het vak speloverzicht.

Let op! Zodra er meerdere wedstrijden zijn aangemaakt dient het icoon eerst naar links en dan naar boven in het Spel overzicht gesleept te worden.

In het speloverzicht verschijnt de datum en tijd van de wedstrijd.

Verschillende tijden kunnen aangepast worden, zoals Aanvang, Periode tijden, Schottijd en Pauze tijden.

Aanvang: wordt gebruikt voor een vaste tijd voorafgaand aan de wedstrijd, zodat iedereen weet wanneer de echt gaat beginnen.

Periode tijden: pas je aan door de tijd van P1 aan te passen, waarna de rest direct mee verandert.

Pauze tijden: door de pauze 1-2 aan te passen, past ook gelijk pauze 3-4 mee. Pauze 2-3 is afwijkend aan te passen. (Voor niet-bondswedstrijden gaan we uit van 1-2-1, voor bondswedstrijden 2-2-2 of 2-2-2; afhankelijk van de poule)

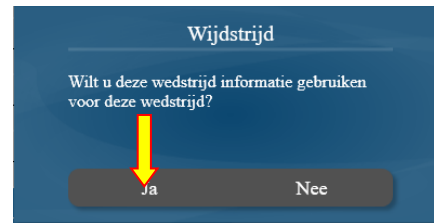


3.3 Hoe start ik een wedstrijd?

Als voorgaande (§3.2) gebeurd is kan de button **Start de wedstrijd** aangeklikt worden.



Voor de zekerheid wordt nog de vraag gesteld of u deze wedstrijd informatie wilt gebruiken middels onderstaand pop-up.



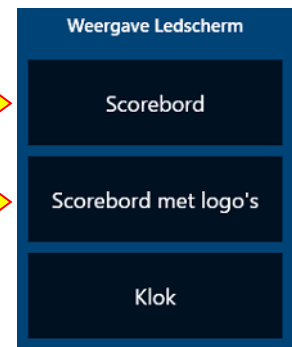
Na de bevestiging op **Ja** verschijnt de info in het Speloverzicht. In het speloverzicht is de knop **Start de wedstrijd** veranderd in **Stop de wedstrijd** en de tijdinformatie is ingevuld (→).



3.4 Hoe stel ik het LED-scherm en de schotklokken in?

De schotklokken en het scorebord worden middels één van de 2 knoppen ingesteld:

- **Scorebord** geeft het scorebord aan met in het midden het logo dat is ingegeven als thuisteam
- **Scorebord met logo's** geeft het scorebord weer met de logo's van het thuis en uit spelende team.



In beide gevallen worden op de schotklokken de 30-seconde getoond.

Met de knop **Klok** kan na afloop van de wedstrijden teruggeschakeld worden naar de standaard weergave van de klok.

NB: Het instellen kan ook vanuit het hoofdscherm door te tikken op de knop  **WATERPOLO** of  **WATERPOLO LOGO'S**

3.5 Aanvang van de wedstrijd bij waterpolo

In dit voorbeeld is de Aanvang tijd op 8 minuten gezet. Dat betekent dat wanneer nu de groene **Start** knop wordt aangeklikt de tijd begint terug te tellen van 8 naar 0 minuten.



Men kan te allen tijde de status van de perioden veranderen door op de + en – iconen te tikken.

Nadat de aanvang tijd is afgelopen zal automatisch de A van Aanvang veranderen in P1 wat Periode 1 betekent.

De tijdwaarde van de periode en schotklok tijd worden weergegeven.

3.6 Spelen van de wedstrijd

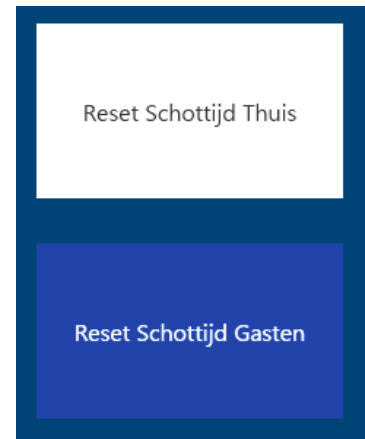
Met P1 op het speloverzicht kan de wedstrijd gestart worden. Zodra de bal aangeraakt wordt door een speler wordt de groene **Start** button aangeraakt en zal de tijd aftellen. Als er gebruik gemaakt wordt van de schotklokken dan zal ook deze tijd aftellen.

3.6.1 schottijd

Indien er geen gebruik gemaakt wordt van de schotklokken (Bijv. bij EG-wedstrijden) moet men de tijd voor aanvang op 0 seconden instellen.

Let op! Door de nieuwe spelregels moet de bediener van de schotklok nu aanklikken **WIE** balbezit heeft door op **Reset Schottijd Thuis** of **Reset Schottijd Gasten** aan te raken. Dit moet dus ook gebeuren bij het 1^e balcontact van de periode.

Dus bij ieder moment waarop de schottijd gereset moet worden tik je op de knop van het team dat de bal in bezit krijgt op dat moment.



Het systeem geeft middels een gele pijl op het scherm aan wie balbezit heeft en bij reset van de schotklok wordt de juiste tijd (20 of 30 sec) automatisch goed gezet, afhankelijk van de aangetikte reset-knop.

3.7 Hoe geef ik een doelpunt aan?

Zodra er gescoord is wordt de tijd gestopt en raakt men de button **Doelpunt** aan. En daarna het nummer van de speler aan. In dit voorbeeld wit 7. Achter de button 7 verschijnt nu een 1. Dit geeft het aantal doelpunten aan die door de speler gemaakt zijn. Tevens verschijnt achter de naam van het team ook de score. En natuurlijk wordt dit ook weergegeven op het scorebord en de schotklokken.



3.8 Hoe geef ik een persoonlijke fout aan?

Zodra een speler een persoonlijke fout heeft gemaakt dan dient eerst de button U20 aangeklikt te worden. Hierdoor start in ieder geval het aftellen van de 20 seconden. Daarna kan het nummer van de speler aangeklikt worden. Achter het nummer van de speler wordt een geel icoon zichtbaar gemaakt en de 20 seconden komt in beeld. Als de stop knop niet is aangeklikt zal niet de 20 seconden in beeld komen maar het aantal seconden welke nog over zijn nadat de U20 is aangeklikt.



3.9 Wedstrijdacties bij wedstrijden

In het overzicht van de wedstrijdacties worden alle acties weergegeven met een afkorting zoals deze bij de KNZB bekend is. Met het + en – icoon kunnen te allen tijden acties worden toegevoegd of worden verwijderd. Uiteindelijk is de wedstrijdjury de baas en niet het systeem.

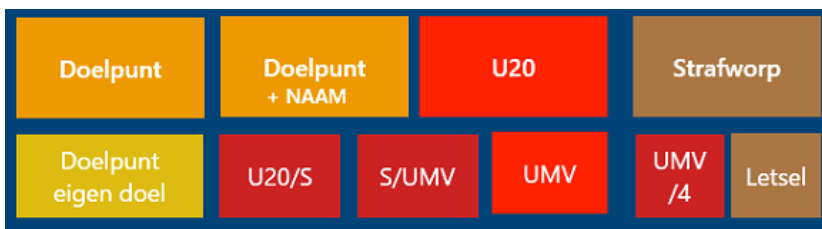


Het aanpassen van een actie kan door op deze actie te dubbelklikken waardoor onderstaand pop-up venster verschijnt.

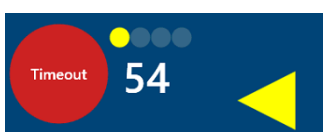
In dit voorbeeld is de U20 van wit 7 geactiveerd. Zichtbaar door de kleurverandering op de iconen. Door nu b.v. blauw 7 aan te tikken en daarna op opslaan is de actie van U20 overgezet van wit 7 naar blauw 7. Natuurlijk zal ook het gele icoontje en de seconden overgezet worden naar blauw 7.



Voor alle acties zoals in onderstaand figuur kunnen bovenstaande wijzigingen uitgevoerd worden in het wedstrijdacties overzicht.



3.10 Hoe maak ik een time out aan?



Zodra er een time-out is aangevraagd door een coach dient men de rode **Time-out** button bij het juiste team aan te tikken. De speeltijd stopt automatisch en op het scherm verschijnt de time-out tijd naast de button en

tevens op het scorebord.

Mocht nu blijken dat er voor het verkeerde team een time-out is aangeklikt kan men door dubbeltikken op de actie in het wedstrijdactie overzicht onderstaand pop-up venster in beeld laten komen. Men kan dan snel de actie overzetten op het andere team door de **Time-out** button van dat team aan te tikken en op **Opslaan** te drukken.

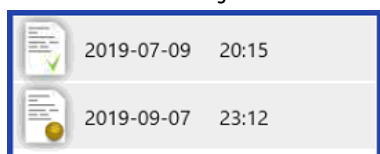


3.11 Na afloop van de wedstrijd

Nadat de perioden gespeeld zijn en de wedstrijd is afgelopen kan men de wedstrijd afsluiten door op de button **Stop de wedstrijd** te tikken. Er verschijnt dan een pop-up menu met de controle vraag of u de wedstrijd nu wilt sluiten. Door op Ja te tikken zal de wedstrijd afgesloten worden.



De wedstrijd welke momenteel actief is in het Wedstrijden overzicht is voorzien van een gouden zegel. Nadat de wedstrijd is afgesloten verschijnt er in het wedstrijdenoverzicht een groen vinkje.



4. BIJLAGEN

4.1 Overzicht speeltijden/Time-out

	speeltijd	Time out	Rust tussen perioden	20/30-sec	MNC teams
Competitie Regio West					
Dames 1e klasse	4 x 5 min.	ja	1-2-1	ja	
Dames 2e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	Da2, Da3
Dames 3e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	
Dames 4e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	
Heren 1e klasse	4 x 6 min.	ja	1-2-1	ja	H5
Heren 2e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	H6
Heren 3e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	H7
Heren 4e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	H8, H9
Heren 5e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	H10
Jeugd AJ 1e klasse	4 x 6 min.	ja	1-2-1	ja	AJ1
Jeugd BJ 1e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	
Jeugd BM 1e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	
Jeugd CJ 1e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	CJ2
Jeugd CM 1e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	CM1
Jeugd DG 1e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	ja	DG1, DG2
Jeugd DG 2e klasse	4 x 5 min.	nee	1-2-1	nee	DG3
Jeugd EG 1e klasse	4 x 4 min.	nee	1-2-1	nee	EG1, EG2
Jeugd EG 2e klasse	4 x 4 min.	nee	1-2-1	nee	EG3, EG4, EG5
Competitie bond					
Heren Eredivisie	4 x 8 min.	ja	2-3-2	ja	
Heren 1e klasse	4 x 8 min.	ja	2-3-2	ja	H1
Heren 2e klasse	4 x 7 min.	ja	2-2-2	ja	
Heren 3e klasse	4 x 7 min.	ja	2-2-2	ja	
Heren reserve divisie	4 x 8 min.	ja	2-3-2	ja	
Heren res.1e klasse	4 x 7 min.	ja	2-2-2	ja	H2
Heren res.2e klasse	4 x 6 min.	ja	2-2-2	ja	H3, H4
Dames Eredivisie	4 x 8 min.	ja	2-3-2	ja	
Dames 1e klasse	4 x 7 min.	ja	2-2-2	ja	D1
Dames 2e klasse	4 x 6 min.	ja	2-2-2	ja	
Dames reserve eredivisie	4 x 8 min.	ja	2-3-2	ja	
Jeugdcompetitie bond					
Eredivisie BJ/ BM	4 x 8 min.	ja	2-3-2	ja	BJ1, BM1
1e Divisie BJ/BM	4 x 7 min.	ja	2-2-2	ja	
Eredivisie CJ/ CM	4 x 7 min.	ja	2-2-2	ja	CJ1
Bekercompetitie					
Beker (Eredivisie Dames & Heren)	4 x 8 min.	ja	2-3-2	ja	H1
MMcup heren 1 (Heren 1e, 2e en 3e klasse)	4 x 7 min.	ja	2-2-2	ja	
MMcup heren 1 Finale	4 x 8 min.	ja	2-3-2	ja	
MMcup heren 2 (Heren res. hoofd, 1e en 2e klasse)	4 x 7 min.	ja	2-2-2	ja	H2
MMcup (Dames 1e & 2e klasse, res ED)	4 x 7 min.	ja	2-2-2	ja	Da1