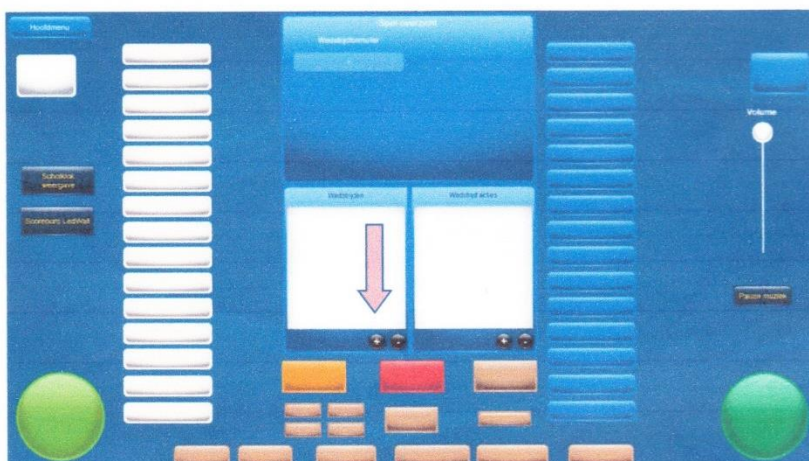


### 3. WATERSPORTEN

#### 3.1 BEDIENING WATERPOLO

##### 3.1.1 Hoe maak ik een wedstrijd aan?

Nadat in het hoofdmenu op de knop Waterpolo bediening is geklikt verschijnt onderstaand menu. Om een wedstrijd aan te maken klikt men op het + icoon



Waarop het volgende pop-up menu verschijnt.

Wedstrijd toevoegen

Temaat:  tijd:  Selecteer wedstrijd

Thuis:  Gasten:

Nr	Speler nummer	Nr	Speler nummer
1	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>
10	<input type="text"/>	10	<input type="text"/>
11	<input type="text"/>	11	<input type="text"/>
12	<input type="text"/>	12	<input type="text"/>
13	<input type="text"/>	13	<input type="text"/>
14	<input type="text"/>	14	<input type="text"/>
15	<input type="text"/>	15	<input type="text"/>

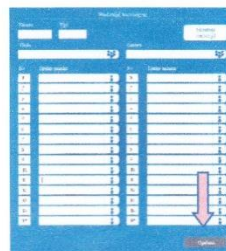
Oplossen

Voor aanvang van een wedstrijd dient men datum, tijdstip en de naam van de Thuis en de Gasten ploeg in te vullen. En daarna op het kruisje of Opslaan te klikken.

Hieronder een voorbeeld.



Datum: 17-09-2016  
Tijd: 17:00  
Thuis: Thuis team  
Gasten: Gasten team

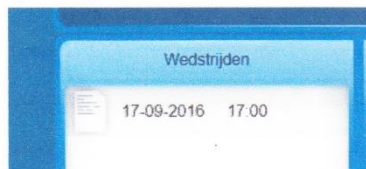


№	Thuis ploeg	Tijd	Gasten ploeg
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Na op het kruisje geklikt te hebben verschijnt op het bedienmenu de wedstrijd welke opgepakt kan worden.

### 3.1.2 Hoe sleep ik aangemaakte wedstrijd naar speloverzicht?

Door nu het icoon met de linkermuisknop ingedrukt te hebben aangeklikt en de linkermuisknop ingedrukt te houden kan het icoon gesleept worden in het vak speloverzicht. Zodra er meerdere wedstrijden zijn aangemaakt dient het icoon eerst naar links en dan naar boven in het Spel overzicht gesleept te worden.



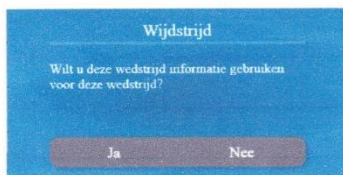
In het speloverzicht verschijnt de datum en tijd van de wedstrijd. Verschillende tijden kunnen aangepast worden, zoals Aanvang, Periode tijden, Schottijd en Pauze tijden.

### 3.1.3 Hoe start ik een wedstrijd?

Als bovenstaande 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.

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

Om de schotklokken op de weergave te zetten zodat deze de schotklok tijd weergeven dient de knop **Schotklok weergave** aangeraakt te worden. Het scorebord kan te allen tijde in beeld gebracht worden door op de button **Scorebord LedWall** te klikken.



### 3.1.5 Aanvang van de wedstrijd bij waterpolo

In dit voorbeeld is de Aanvang tijd op 5 minuten gezet. Dat betekent dat wanneer nu de groene Start knop wordt aangeklikt de tijd begint terug te tellen van 5 naar 0 minuten.



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

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.

### 3.1.6 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. Indien er geen gebruik gemaakt wordt van de schotklokken moet men de tijd voor aanvang op 0 minuten instellen.





## 3.1.7 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.



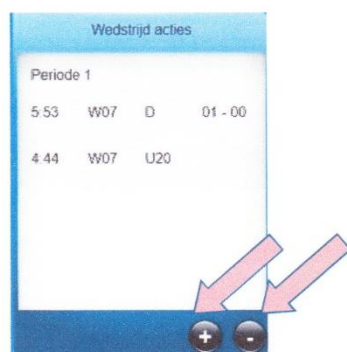
## 3.1.8 Hoe geef ik een persoonlijke fout aan?

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.



## 3.1.9 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 klikken 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.



### 3.1.10 Hoe maak ik een time out aan?

Zodra er een time-out is aangevraagd door een coach dient men de witte **Time-out** of de blauwe **Time-out** aan te klikken. 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 dubbelklikken 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 klikken en op **Opslaan** te drukken.



## ledyears

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

De wedstrijd welke momenteel actief is in het Wedstrijden overzicht is voorzien van een gouden zegel.

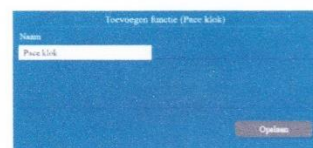
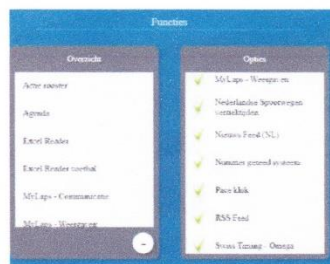


Nadat de wedstrijd is afgesloten verschijnt er in het wedstrijdenoverzicht een groen vinkje.



### 4.2. Hoe maak ik een pace klok aan?

Allereerst dienen we de functie Paceklok in ViewAll te activeren. Dit gebeurt door naar de ontwerp omgeving te gaan en in het configuratie menu te kiezen voor **Functies**. Scroll naar beneden in de kolom **Opties** en sleep met de muis de optie **Pace klok** naar links naar de kolom **Overzicht**. Bij het loslaten zal onderstaand menu in beeld komen waarin we de mogelijkheid hebben om de **Naam** eventueel aan te passen. Klik op **Opslaan** en daarna rechtsboven op het **X**. De functie is nu aanwezig in ViewAll.



We gaan nu in het configuratie menu kiezen om een ontwerp aan te maken voor het presenteren van een Pace klok op de Ledwall. Klik in het overzicht menu op de + om een scherm toe te voegen. Geef bij het menu **Toevoegen ontwerp** de naam van het scherm *Led Pace klok* en geef de resolutie aan b.v.