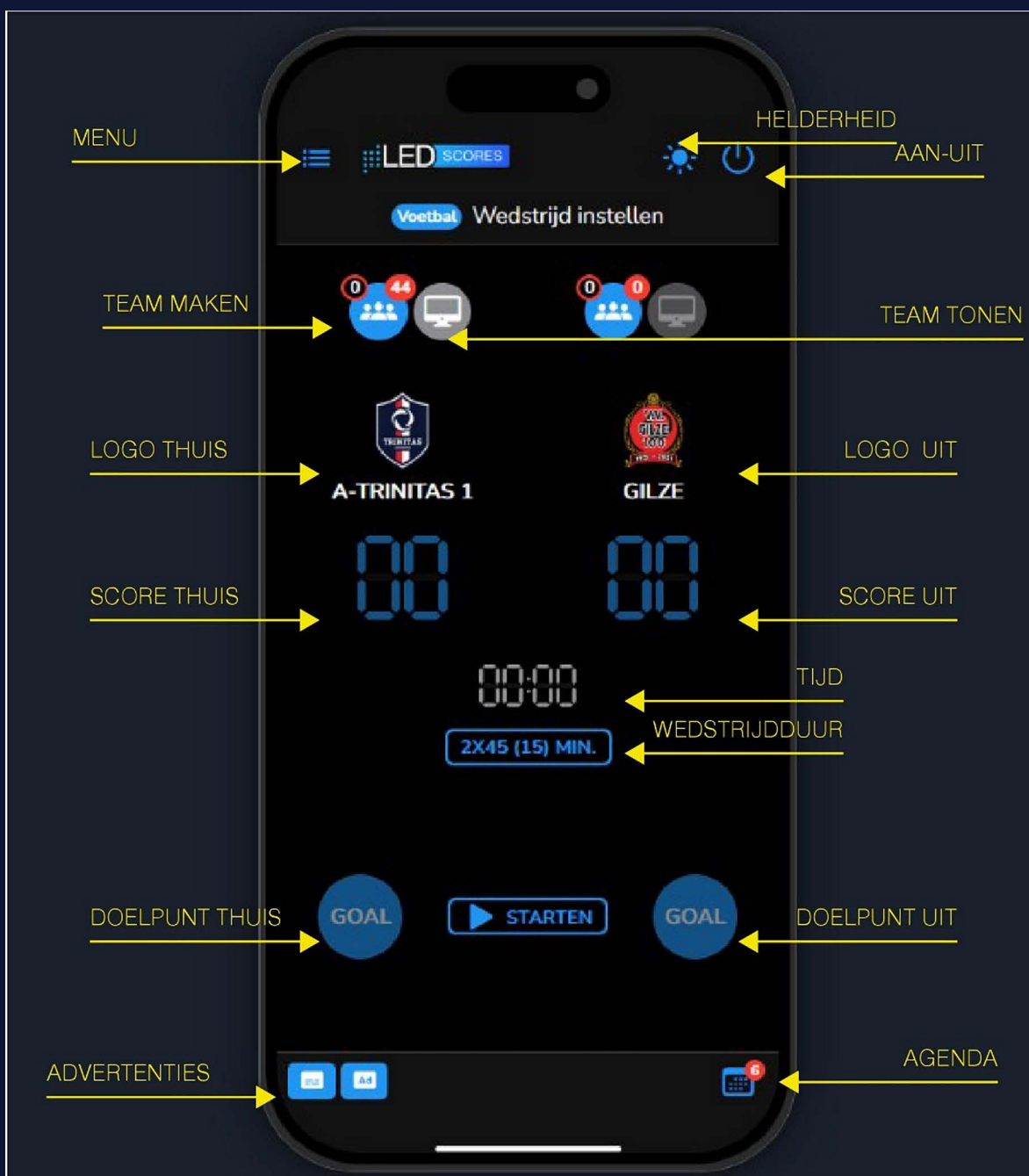




VV TRINITAS OISTERWIJK

HANDLEIDING SCOREBORDEN

Bedienen • beheren • spelers • wedstrijdacties



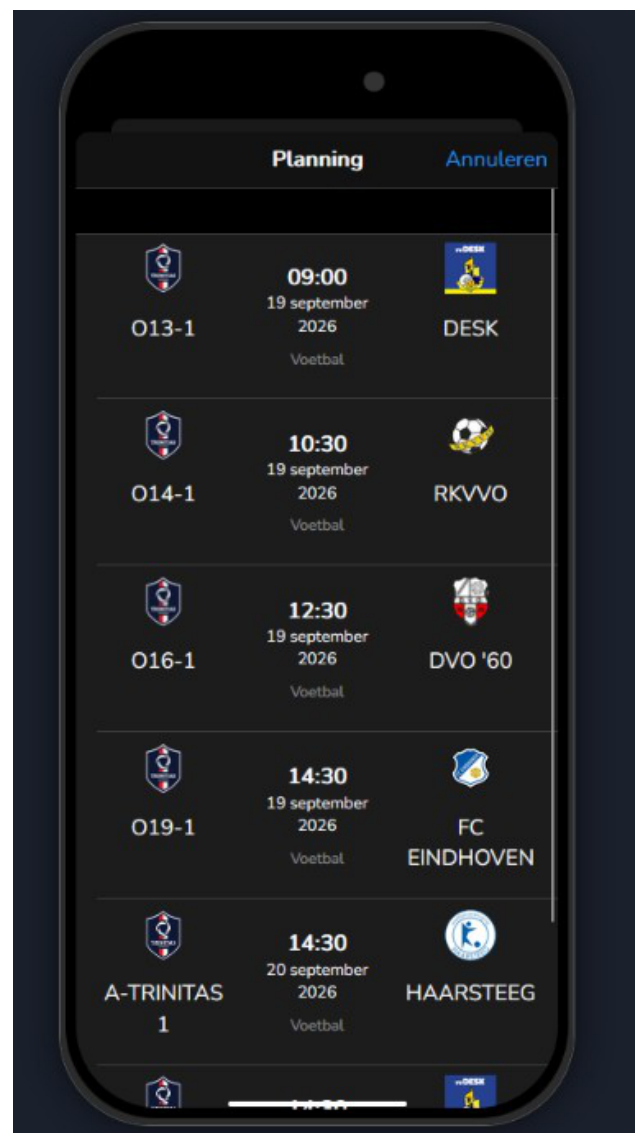
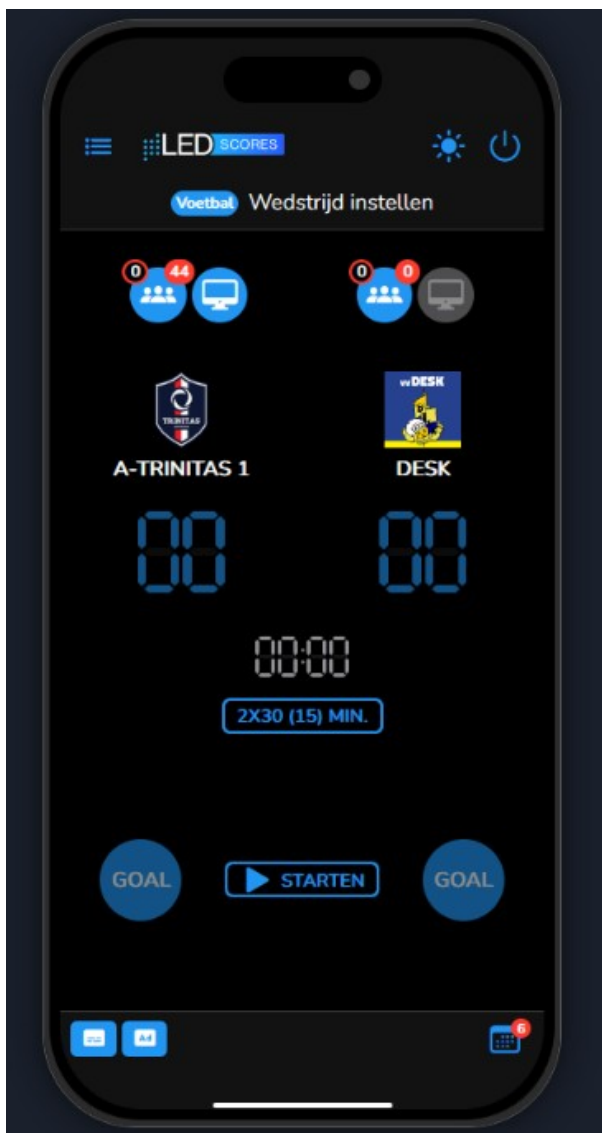
INHOUD

1. Startscherm en wedstrijd kiezen
2. Wedstrijd bedienen
3. Extra mogelijkheden: opstellingen en spelers
4. Wissels en kaarten
5. Spelerfoto's en juichfoto's
6. Profiel aanpassen en hulp

Tip: Neem vóór de wedstrijd even de tijd om de juiste wedstrijd te openen en de opstelling klaar te zetten. Tijdens de wedstrijd kun je daarna snel de belangrijkste acties bedienen.

1. STARTSCHEM EN WEDSTRIJD KIEZEN

Bij het openen van de scorebordapp kom je op het startscherm. Vanuit hier kun je naar de agenda om de juiste wedstrijd te selecteren.



Overzicht van de geplande wedstrijden

Klik op Agenda om de juiste wedstrijd te kiezen.

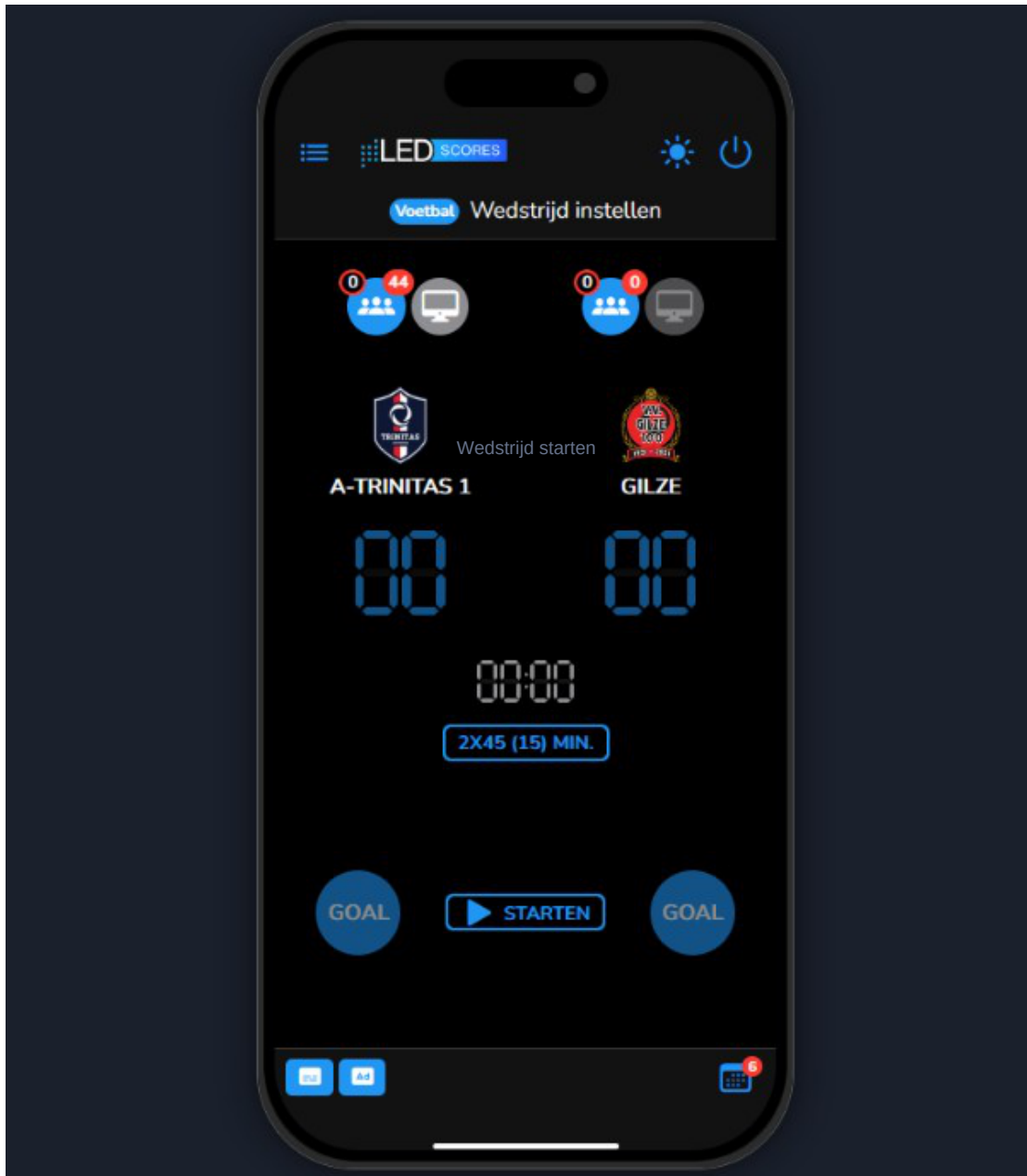
In de agenda staan alle wedstrijden die gepland zijn. Je kunt dit scherm ook bereiken via de optie **Planning** in het menu linksboven.

2. WEDSTRIJD BEDIENEN

Zodra de juiste wedstrijd is geselecteerd, kun je de wedstrijd op het scorebord bedienen.

Wedstrijd starten

Klik bij aanvang van de wedstrijd op **Wedstrijd starten**. De tijd gaat vervolgens lopen.



Klopt de tijd niet?

Dubbelklik op de tijd om de minuten en/of seconden aan te passen.

Doelpunt registreren

Als er een doelpunt wordt gemaakt, klik je op **Goal**.

Doelpunt

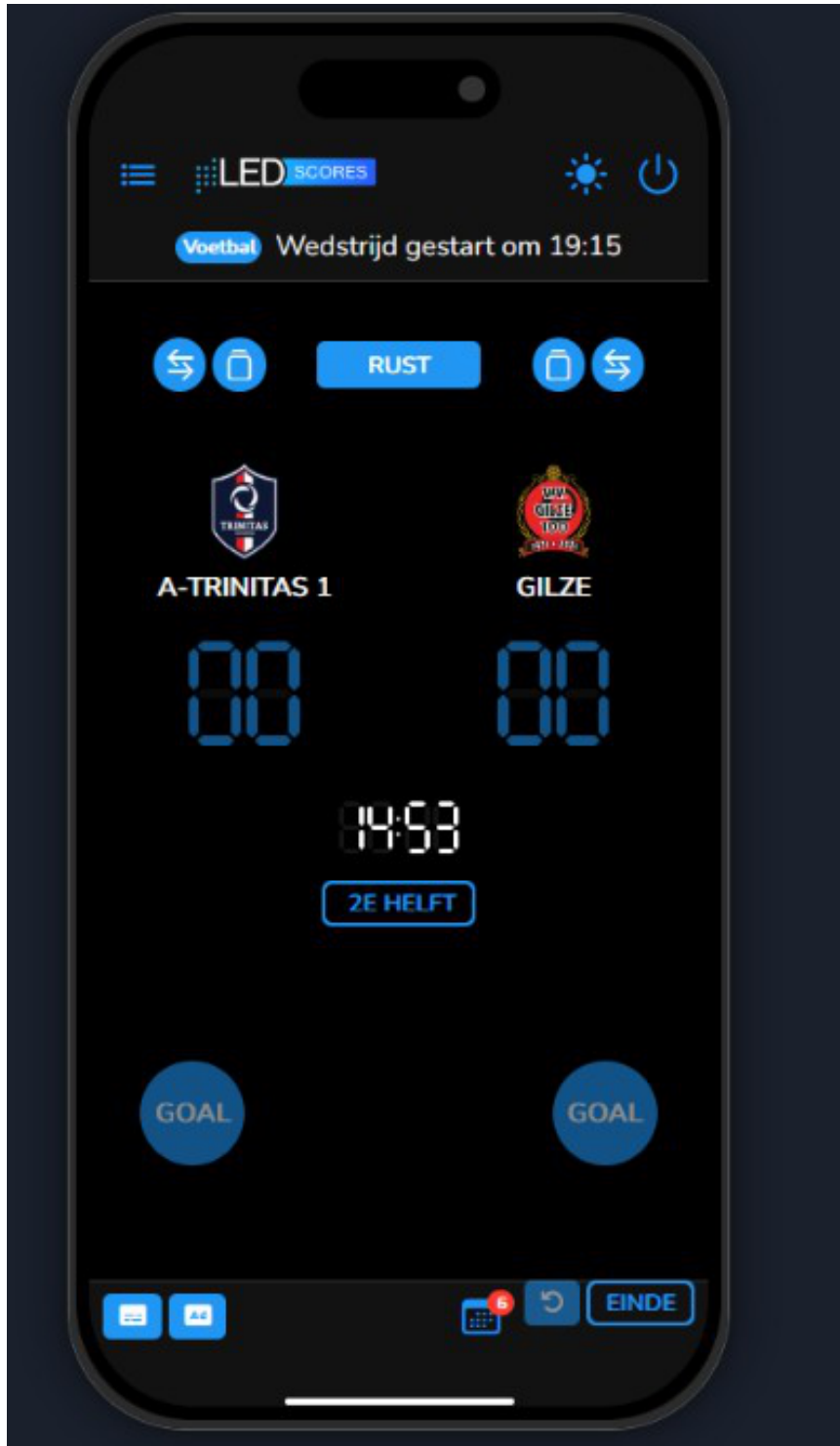
Gebruik de knop Goal om een doelpunt direct te registreren.

RUST, TWEEDE HELFT EN EINDE WEDSTRIJD

Op de juiste momenten zet je de wedstrijdstatus verder. Zo blijft het scorebord synchroon met de wedstrijd.

Rust

Is het rust, klik dan op **Rust** en bevestig dit.



Rust bevestigen

Wedstrijd hervatten / afronden

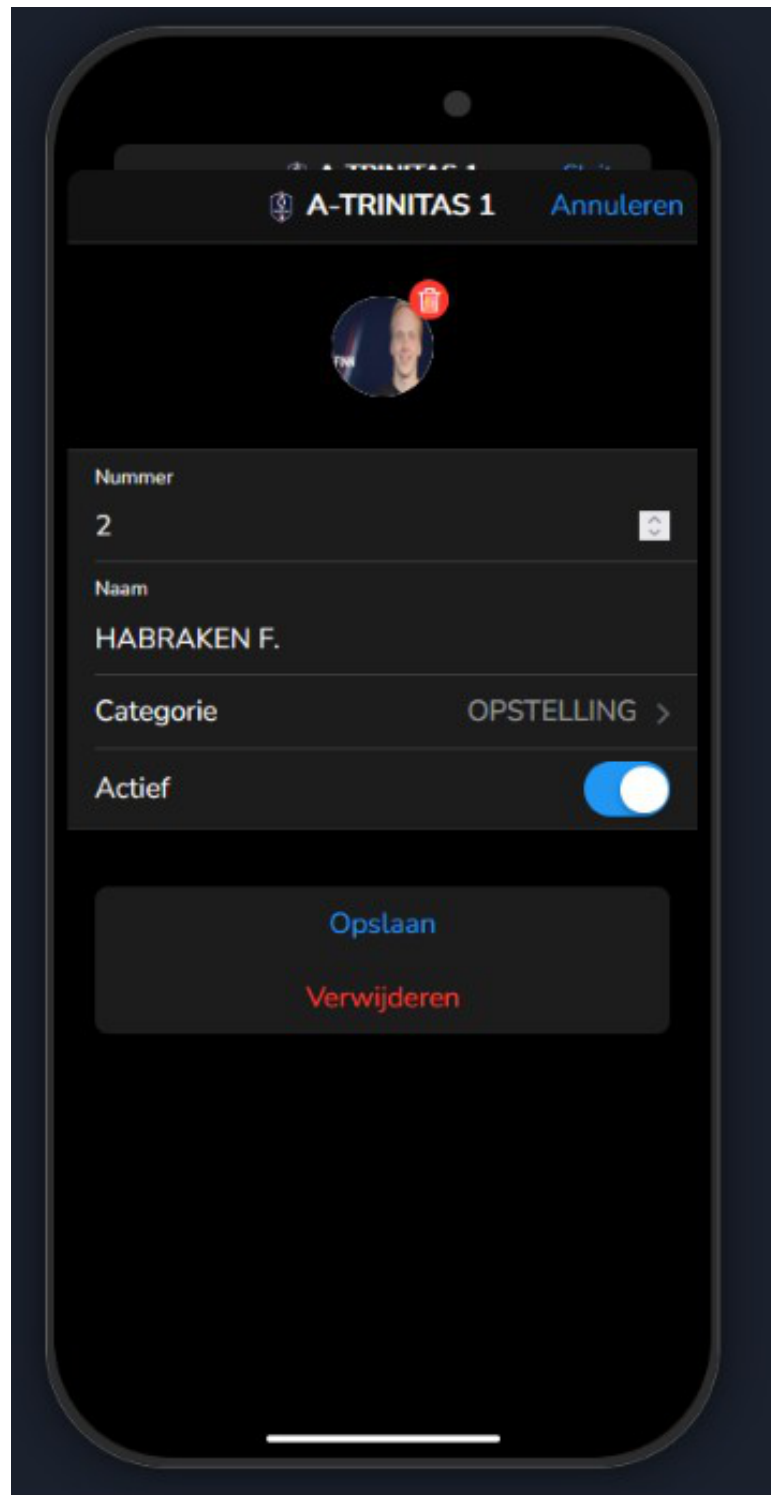
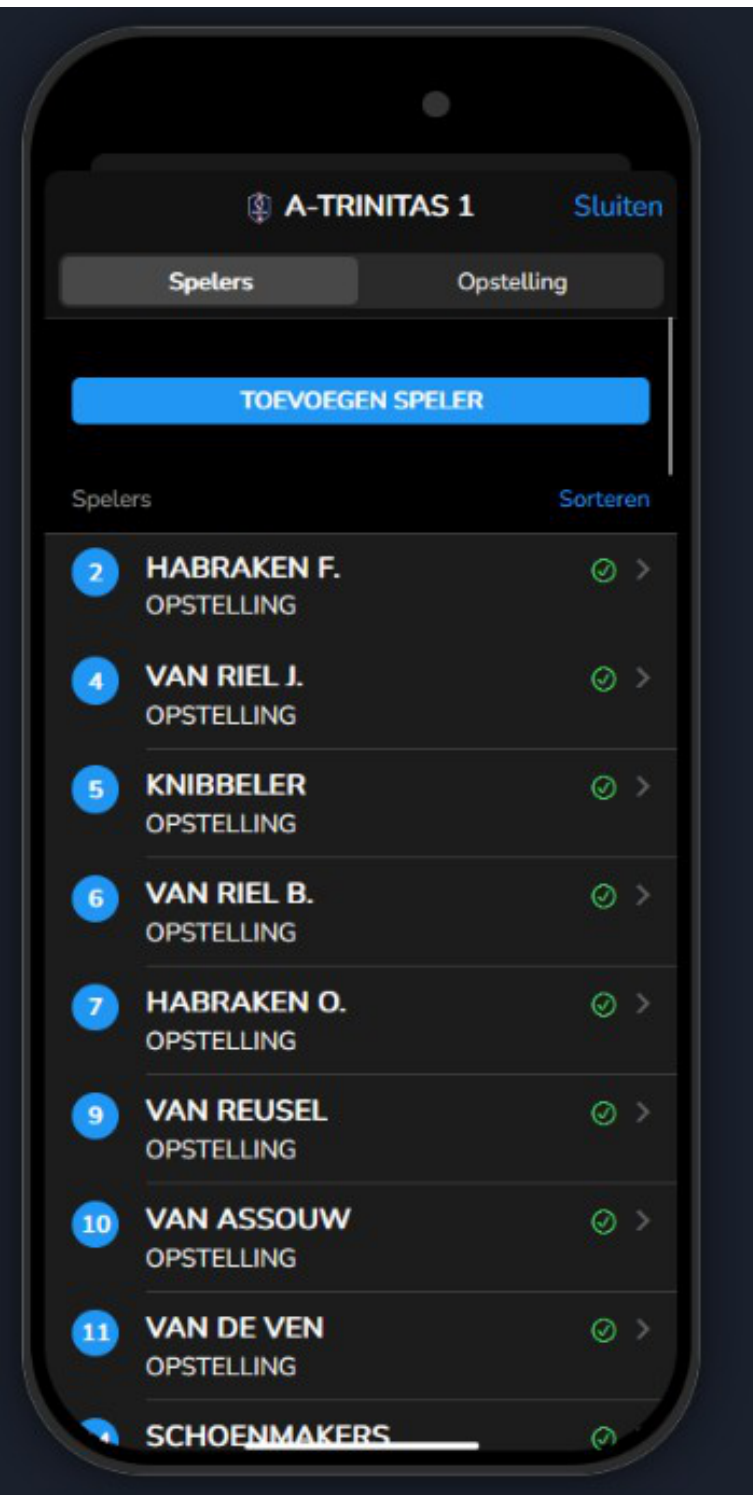
Nadat de rust voorbij is, klik je op **2e helft**. Na de wedstrijd klik je op **Einde wedstrijd**, zodat de reclames weer gaan lopen.

3. EXTRA MOGELIJKHEDEN

Via **Opstelling** kun je de opstelling van het team samenstellen. Hier kun je categorieën maken, bijvoorbeeld opstelling, wissels en trainer.

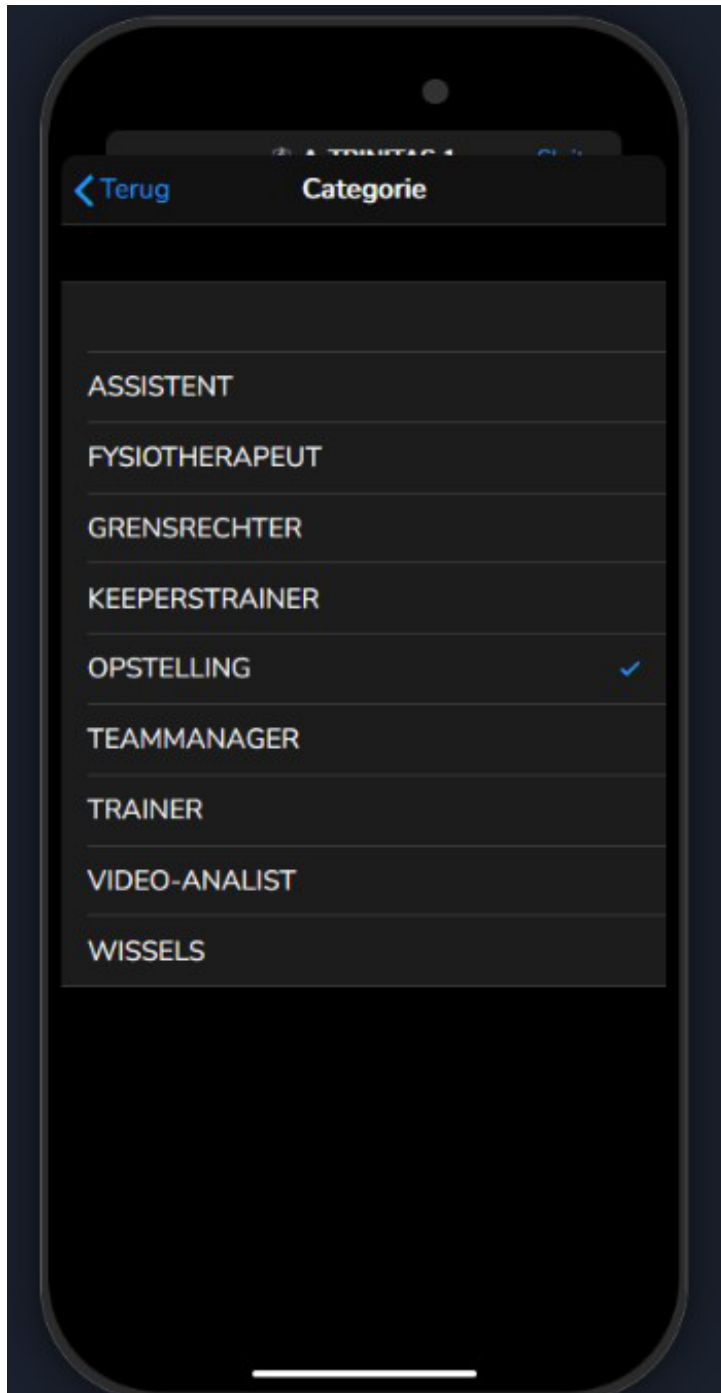
Spelers beheren

Spelers kunnen een eigen paspoort krijgen met een foto. Deze gegevens kunnen worden gebruikt bij opstellingen, wissels en gele of rode kaarten. Daarnaast kun je een juichfoto uploaden; dit is optioneel. Als je geen juichfoto toevoegt, wordt de andere foto gebruikt.

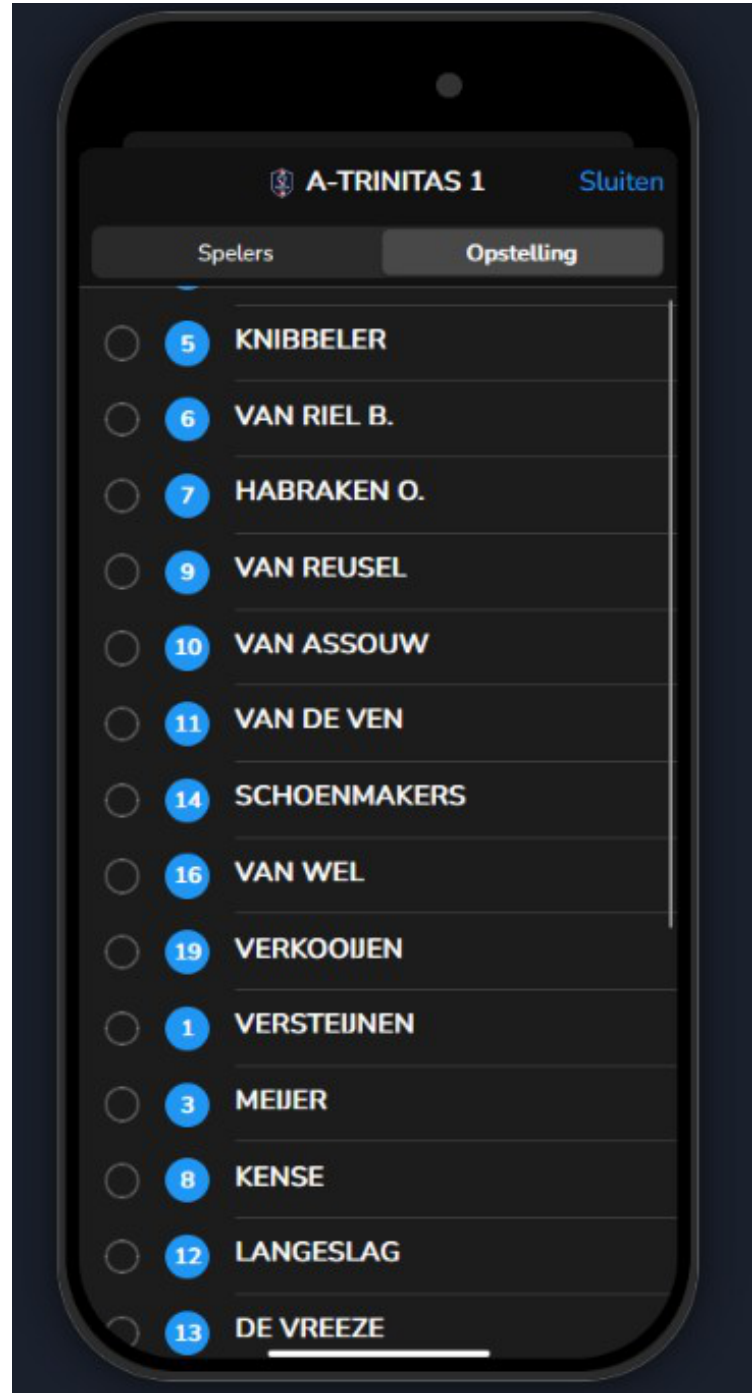


CATEGORIEËN EN SELECTIE

De categorieën helpen om spelers overzichtelijk te organiseren. De selectie kan vervolgens in de gewenste categorie worden geplaatst.



Categorieën beheren



Spelers / selectie

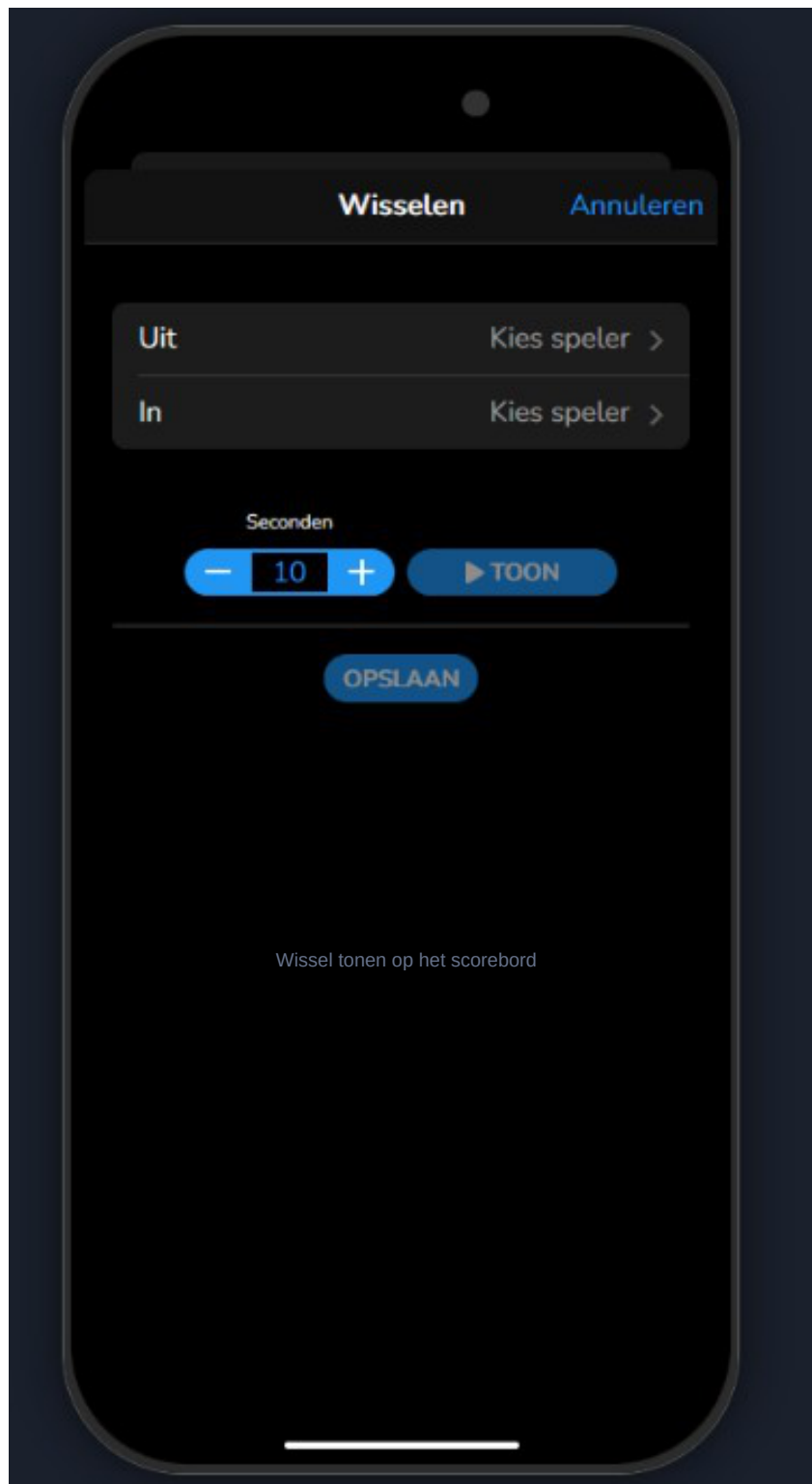
Praktisch: maak vooraf de categorieën en selectie gereed. Tijdens de wedstrijd kun je daarna sneller spelers kiezen voor wissels en kaarten.

4. WISSELS EN KAARTEN

Bij een wissel bepaal je welke speler eruit gaat, welke speler erin komt en hoe lang de melding zichtbaar is.

Menu bij wissels

- 1 Kies bij de speler die wordt gewisseld voor **Uit**.
- 2 Kies bij de speler die erin komt voor **In**.
- 3 Kies het aantal seconden dat de spelers in beeld komen.
- 4 Klik op **Toon**.

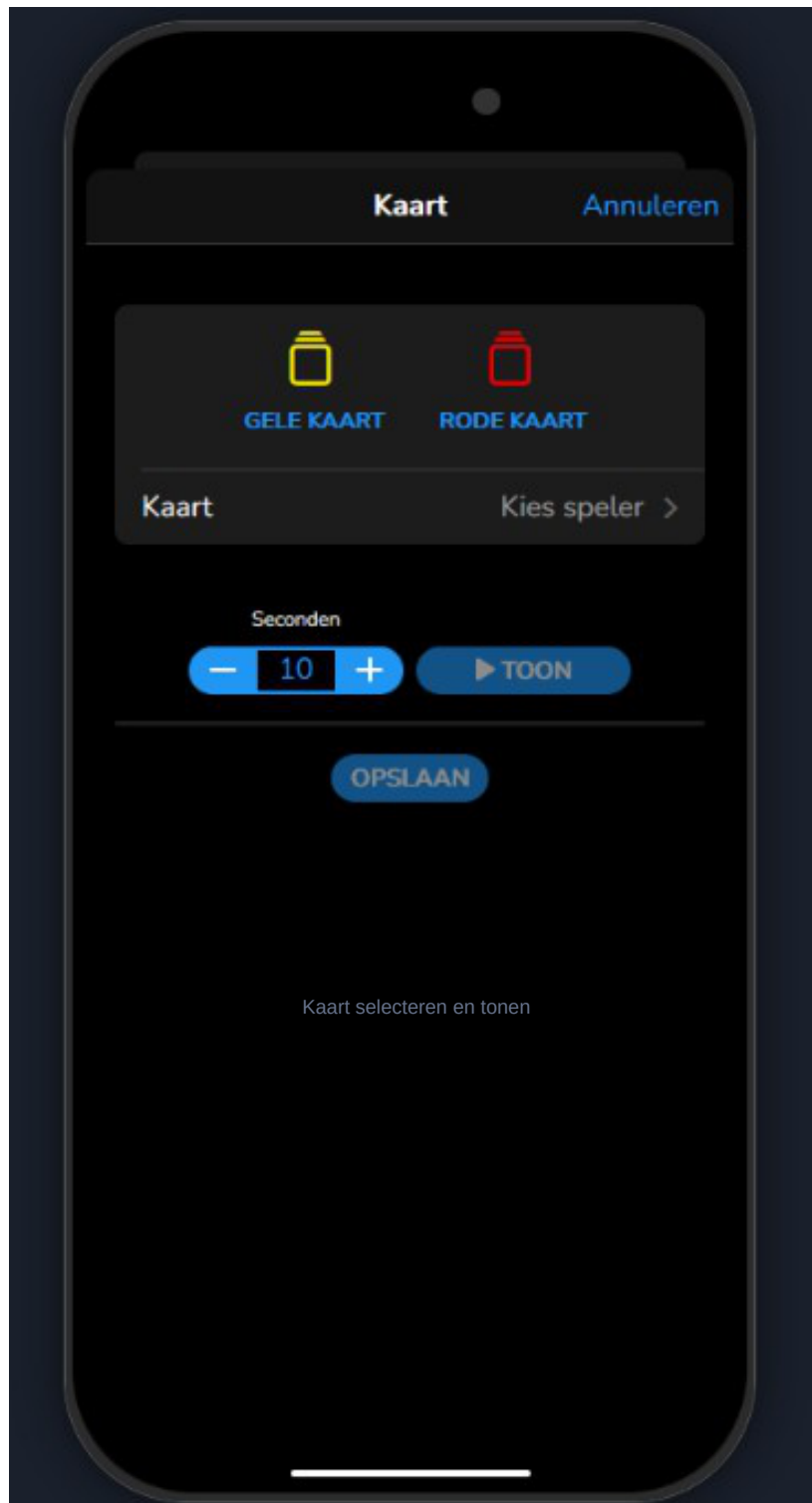


KAARTEN TONEN

Voor een gele of rode kaart kun je de betreffende speler op het scorebord tonen.

Menu bij kaarten

- 1 Klik op een **rode** of **gele** kaart.
- 2 Kies de speler.
- 3 Kies het aantal seconden dat de speler in beeld komt.
- 4 Klik op **Toon**.



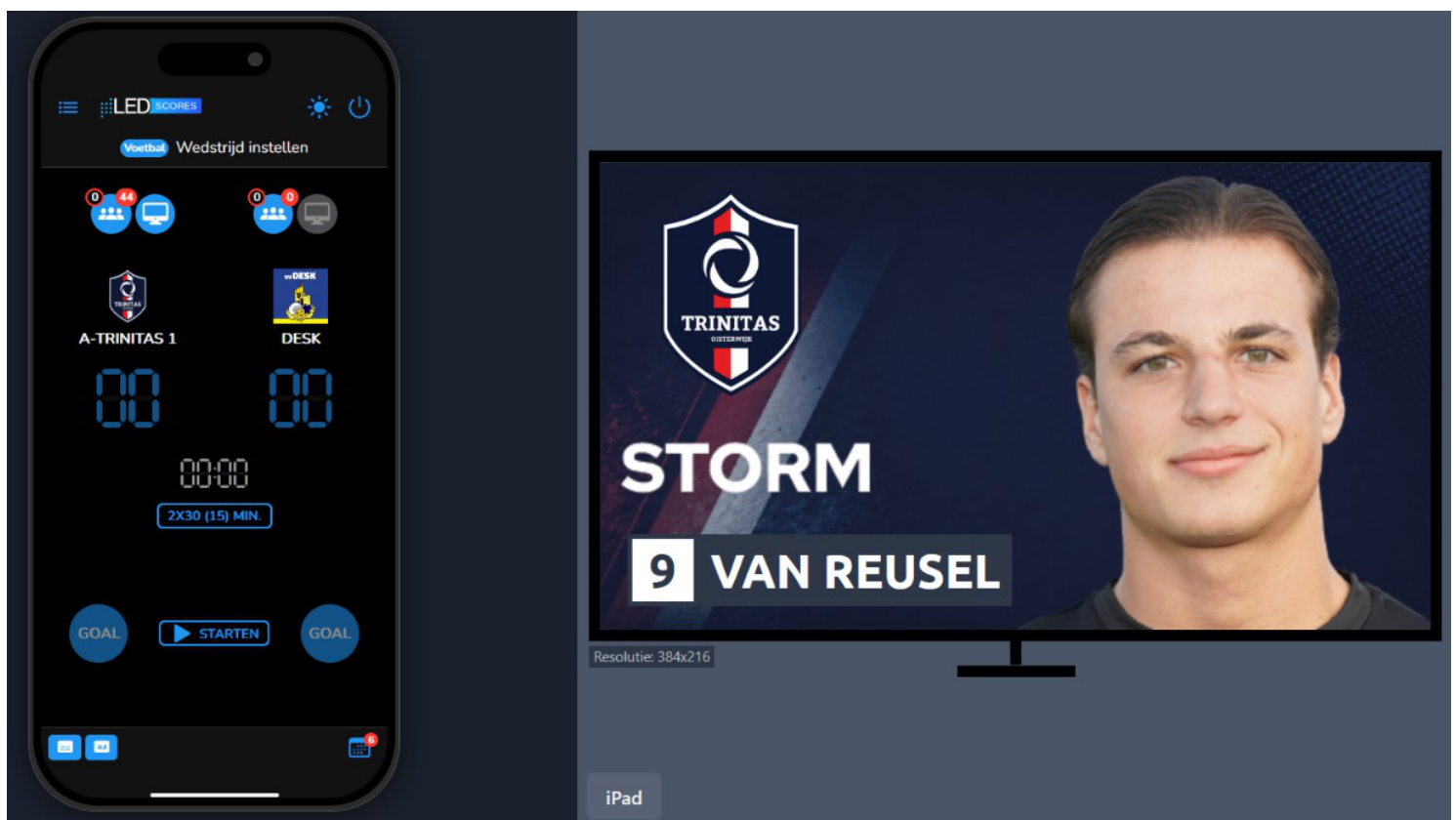
5. SPELERFOTO'S EN JUICHFOTO'S

Houd bij het maken van de spelerfoto rekening met de vaste positie van de speler en de ruimte die het scorebord zelf gebruikt voor logo en tekst.

Hoe maak je de foto's?

Houd er rekening mee dat de speler aan de rechterkant komt. Onderaan links verschijnen automatisch de achternaam en het rugnummer van de speler. Het Trinitas-logo komt automatisch in beeld; die ruimte moet daarom vrij blijven.

In het voorbeeld is de voornaam door de administrator in de afbeelding gezet. Deze verschijnt dus niet automatisch.



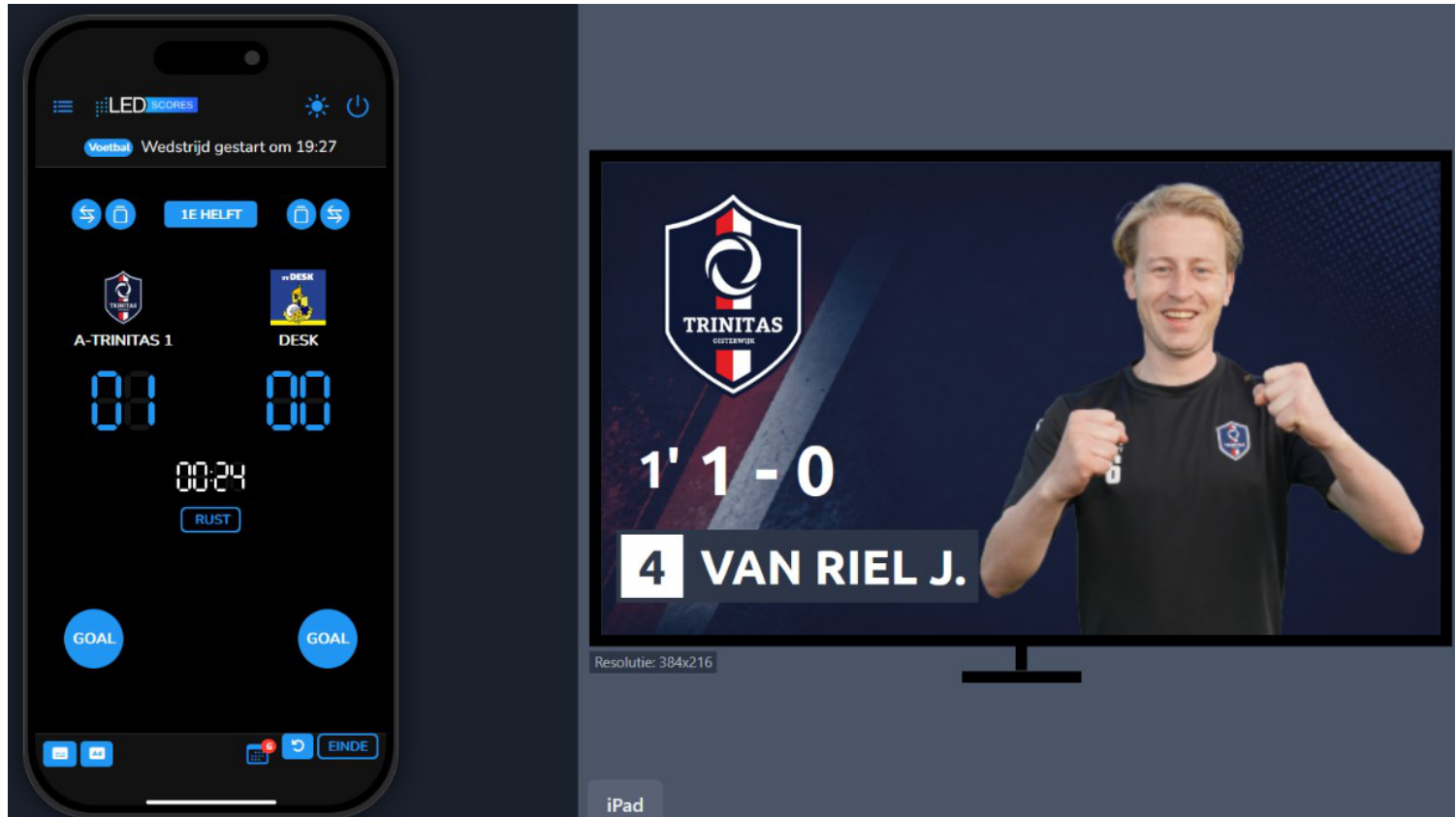
Voorbeeld / positie van de speler

Vaste eisen voor spelerfoto's

- Formaat: 16:9 landscape
- Maximale bestandsgrootte: 0,2 MB
- Houd de ruimte voor het Trinitas-logo vrij
- Plaats de speler aan de rechterkant van de afbeelding

JUICHFOTO (OPTIONEEL)

Voor een juichfoto gelden dezelfde voorwaarden als voor de spelerfoto.



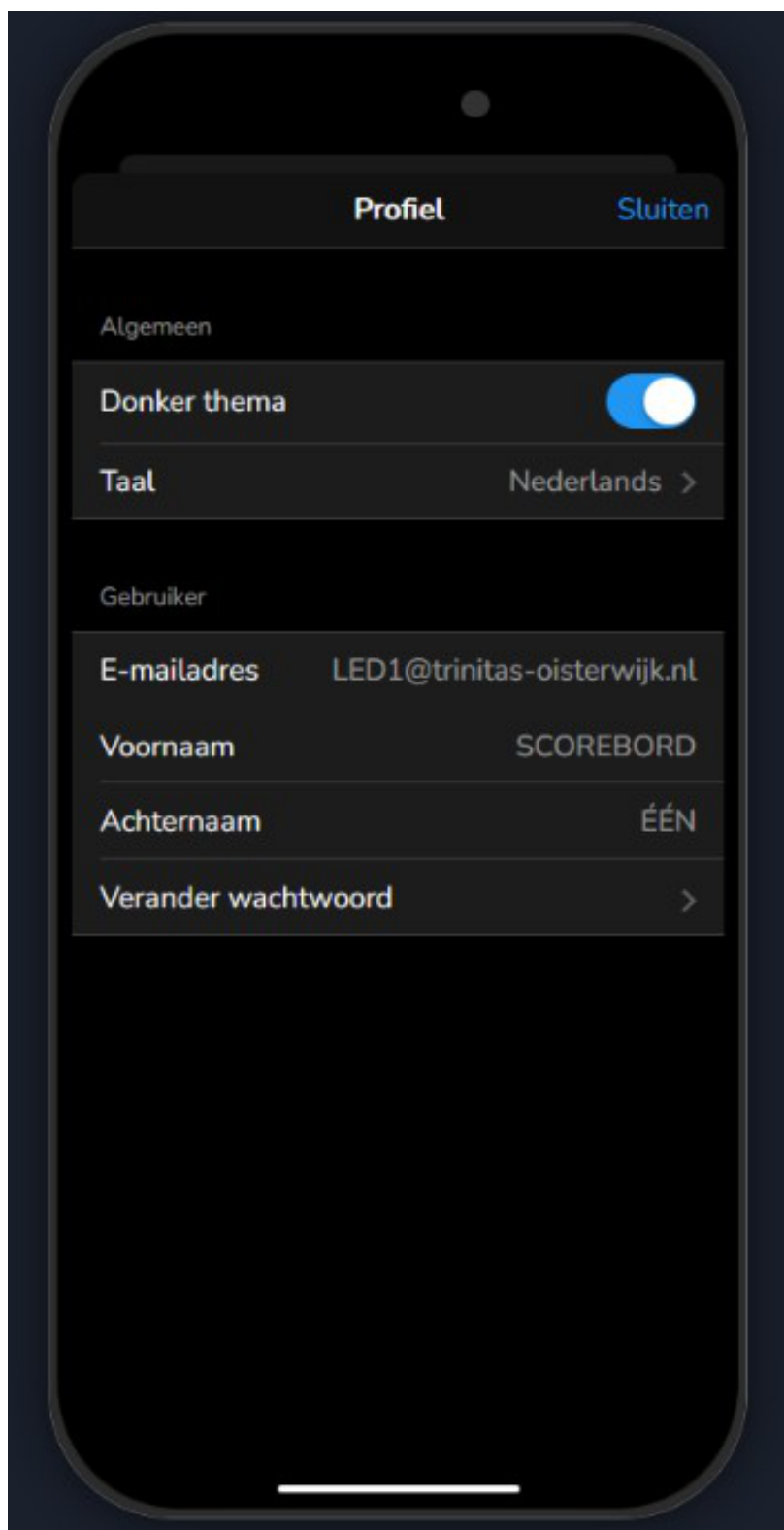
Voorbeeld van een juichfoto

Let op: de foto moet dus ook 16:9 landscape zijn en maximaal 0,2 MB groot. Houd de ruimte voor het logo vrij en plaats de speler aan de rechterkant.

6. PROFIEL AANPASSEN EN HULP

Profiel aanpassen

Wil je je profiel aanpassen? Klik dan op **Profiel** in het menu linksboven.



HULP

Kom je er niet uit?

Klik in het menu linksboven op **Help** en kijk of jouw vraag daarbij staat. Mocht je er helemaal niet uitkomen, wend je dan tot de administrator of een andere gebruiker.



Menu / Help

KORTE WEDSTRIJDCHECK

Gebruik deze korte checklist vlak voor en tijdens de wedstrijd.

- 1 Kies de juiste wedstrijd via Agenda / Planning.
- 2 Start de wedstrijd bij aanvang.
- 3 Registreer doelpunten direct via Goal.
- 4 Gebruik Rust en 2e helft op de juiste momenten.
- 5 Kies Einde wedstrijd na afloop zodat de reclames weer gaan lopen.

Deze handleiding is gebaseerd op de aangeleverde handleiding voor de scoreborden en is visueel opnieuw opgemaakt voor gebruik binnen VV Trinitas Oisterwijk.

VV TRINITAS OISTERWIJK

Handleiding scoreborden

Bewaar deze handleiding bij de bediening van de digitale scoreborden.

