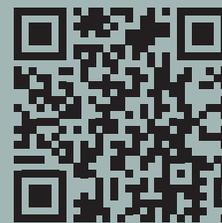


SCOREBOARDX

Segnapunti Web

Guida pratica ad uso di giocatori, arbitri e direzione gara



www.scoreboardx.com



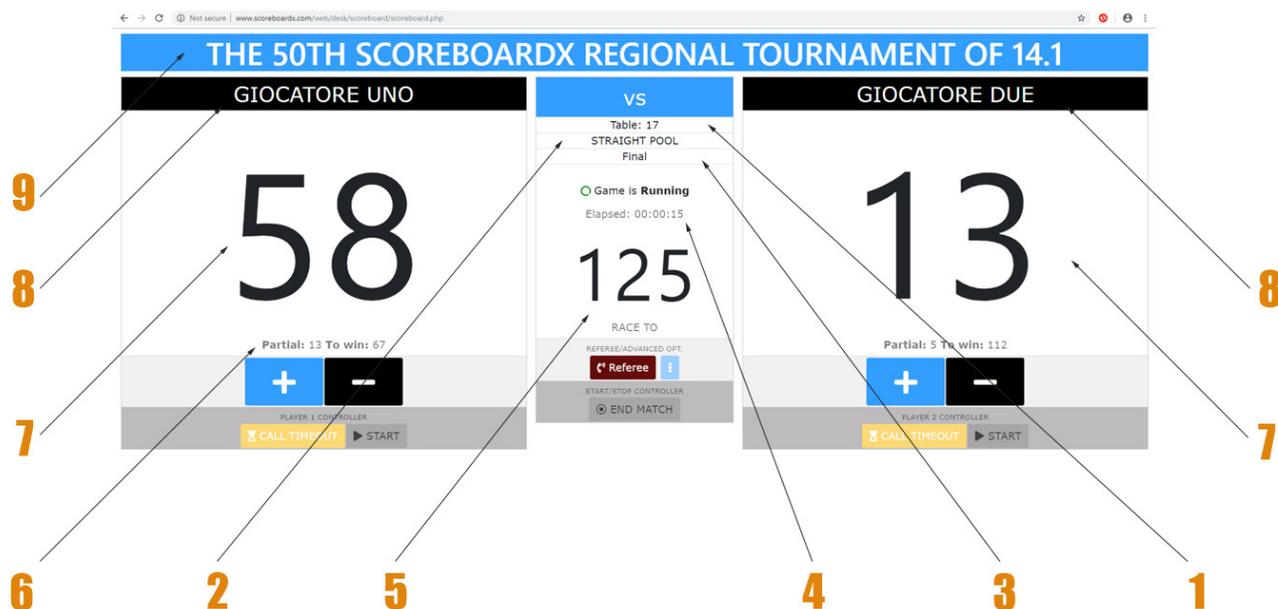
ScoreboardX è in continua evoluzione e costantemente vengono rilasciati pacchetti che aggiungono nuove ed importanti funzionalità ai nostri sistemi, pertanto ti invitiamo a scaricare dal sito ufficiale (www.scoreboardx.com) le versioni più recenti dei nostri documenti, solo in questo modo avrai la certezza di utilizzare le versioni più complete ed aggiornate della nostra documentazione.

Se vuoi avere maggiori dettagli sul nostro sistema o se vuoi inviarci i tuoi suggerimenti puoi farlo attraverso il sito ufficiale o scrivendo alla casella di posta elettronica:

support@scoreboardx.com

Indice

- 1) Informazioni a video
- 2) Principali tasti funzione
- 3) Segnapunti Avanzato
- 4) Storico Punteggi
- 5) Timeout
- 6) Chiamata Arbitro



Informazioni a video

1 - Numero del tavolo

2 - Tipo di gioco o specialità

3 - Turno e fase di gioco

4 - Stato dell'incontro e tempo di gioco

Viene riportato lo stato attuale dell'incontro che può variare tra "Game is Running" "Waiting for Start" e "Now in Timeout". Il tempo di gioco "Elapsed" indica il tempo trascorso dall'inizio dell'incontro.

5 - Distanza di gioco

6 - Punteggio parziale

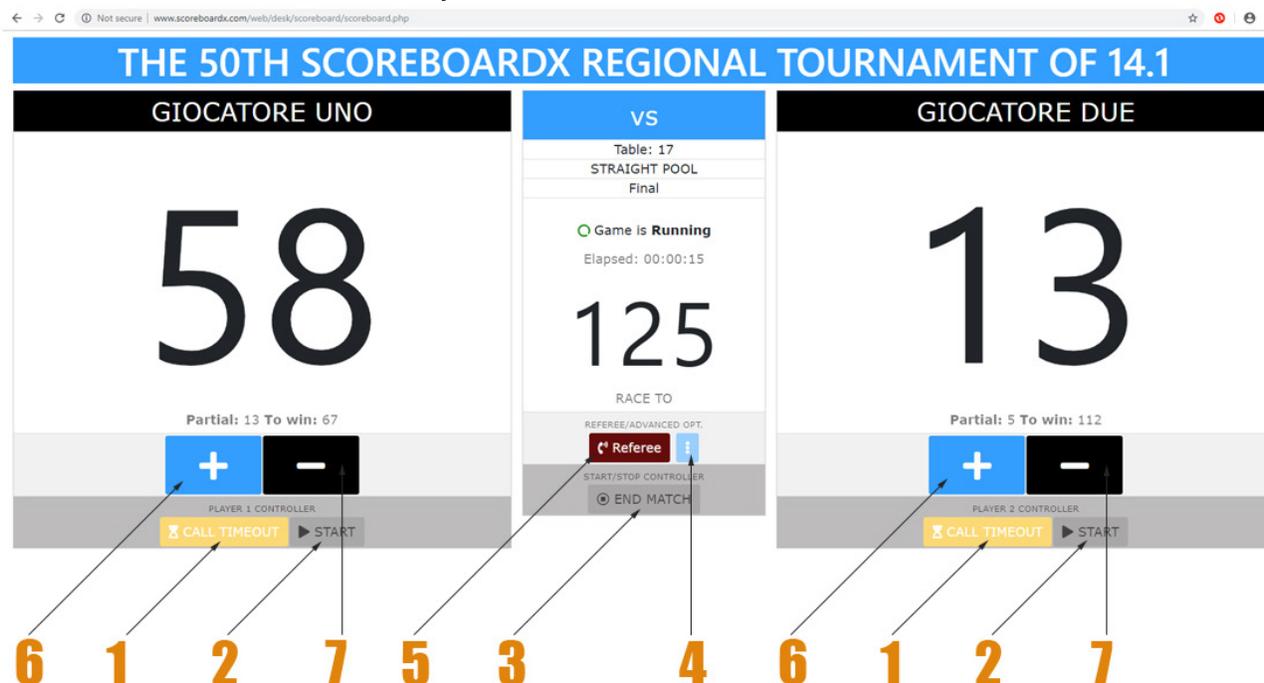
Viene modificato attraverso il Segnapunti Avanzato e può essere utilizzato per memorizzare i punteggi parziali che non devono essere immediatamente aggiunti al punteggio del giocatore (es.: nella specialità del pool continuo) o per memorizzare il numero di set vinti dai singoli giocatori.

7 - Punteggio del giocatore

8 - Nome del giocatore

9 - Nome dell'incontro o del torneo

Principali tasti funzione



1 - Inizio e fine timeout

Va premuto nel momento in cui il giocatore inizia o termina il proprio timeout.
(*maggiori dettagli nella sezione dedicata al Timeout*).

2 - Inizio partita

Va premuto dopo la fase di riscaldamento, se prevista, dal giocatore che ha vinto l'acchitto o che ha diritto al primo tiro di apertura.

3 - Fine partita

Va premuto al termine dell'incontro dal giocatore che ha vinto.

4 - Segnapunti Avanzato

Va premuto per verificare lo storico dell'incontro o per accedere al segnapunti avanzato.
(*maggiori dettagli nella sezione dedicata al Segnapunti Avanzato*).

5 - Chiamata Arbitro

Va premuto per richiedere l'intervento al tavolo di un arbitro o un direttore di gara.
(*maggiori dettagli nella sezione dedicata alla Chiamata Arbitro*).

6 - Aggiunge 1 Punto

Aggiunge 1 punto al punteggio del giocatore

7 - Sottrae 1 Punto

Sottrae 1 punto al punteggio del giocatore

Segnapunti Avanzato

THE 50TH SCOREBOARDX REGIONAL TOURNAMENT OF 14.1

GIOCATORE UNO

Previous Partial: 0

Save partial score P1

Save

History

Latest 7 Entries

- 2019-05-16 12:08:59
- Score P1:74 (+13) - Score P2:21(+5)
- 2019-05-16 12:08:50
- Partial: 13 (+0) - Partial: 5 (+0)
- 2019-05-16 12:08:39
- Partial: 13 (+0) - Partial: 5 (-8)
- 2019-05-16 12:08:35
- Score P1:61 (+0) - Score P2:16(+1)
- 2019-05-16 12:08:35
- Score P1:61 (+0) - Score P2:15(+1)
- 2019-05-16 12:08:34
- Score P1:61 (+0) - Score P2:14(+1)
- 2019-05-16 12:08:32
- Score P1:61 (+1) - Score P2:13(+0)

Add partials to score

< ADD

GIOCATORE DUE

Previous Partial: 0

Save partial score P2

Save

5 4 6 1 2 3 4 5

1 - Torna al Segnapunti Classico

2 - Aggiunge i punti parziali al totale

Premendo il tasto ADD i punti parziali verranno aggiunti al punteggio effettivo del giocatore e successivamente azzerati.

(L'operazione viene registrata nello storico della partita, maggiori dettagli nella sezione Storico Punteggi).

3 - Storico della partita

Mostra uno storico delle ultime azioni eseguite.

(Maggiori dettagli nella sezione Storico Punteggi).

4 - Salva i punteggi parziali

Salva in memoria i punteggi parziali dei giocatori senza aggiungerli al punteggio effettivo del giocatore.

(L'operazione viene registrata nello storico della partita, maggiori dettagli nella sezione Storico Punteggi).

5 - Tastierino Numerico

Permette la modifica del punteggio parziale del giocatore attraverso semplici operazioni matematiche, il salvataggio va comunque eseguito attraverso il tasto funzione "Save" (punto 4).

6 - Parziale Precedente

Mostra il valore dell'ultimo punteggio parziale correttamente salvato.

Storico Punteggi

History

Latest 7 Entries

🕒 2019-05-16 12:34:30
● **Score P1:104 (+1) - Score P2:22(+0)**

🕒 2019-05-16 12:34:19
● **Score P1:103 (+26) - Score P2:22(+0)**

🕒 2019-05-16 12:34:12
● **Timeout P1**

🕒 2019-05-16 12:29:08
● **Partial: 26 (+24) - Partial: 0 (-2)**

🕒 2019-05-16 12:29:00
● **Partial: 2 (+2) - Partial: 0 (+0)**

🕒 2019-05-16 12:20:12
● **Score P1:77 (+3) - Score P2:22(+1)**

🕒 2019-05-16 12:20:02
● **Partial: 3 (+1) - Partial: 1 (+1)**

Add partials to score

< ADD

Lo Storico Punteggi è visibile nella parte centrale del Segnapunti Avanzato e permette di controllare le ultime attività eseguite attraverso il segnapunti. Nello storico vengono riportati la data e l'ora di:

I punti effettivi aggiunti o sottratti (rosso)

Tutti i punti aggiunti o sottratti ai giocatori per mezzo del Segnapunti Classico tramite i tasti funzione "+" e "-". La riga di riferimento riporta un pallino rosso posto sul lato del giocatore interessato dalla modifica del punteggio ed il dettaglio dei punti aggiunti o sottratti.

I punti parziali aggiunti o sottratti (verde)

Tutti i punti parziali aggiunti o sottratti ai giocatori per mezzo del Segnapunti Avanzato tramite il tastierino numerico e correttamente salvati. La riga di riferimento riporta un pallino verde sul lato del giocatore che ha eseguito il salvataggio dei punteggi (tasto SAVE) ed il dettaglio dei punti aggiunti o sottratti.

I Timeout (giallo)

I timeout richiesti dai singoli giocatori. La riga di riferimento riporta un pallino giallo sul lato del giocatore che ha eseguito la richiesta tramite il tasto CALL TIMEOUT del Segnapunti Classico.

L'aggiunta dei parziali al punteggio effettivo (arancione)

L'aggiunta dei punteggi parziali registrati sul Segnapunti Avanzato al punteggio effettivo mostrato dal Segnapunti Classico. La riga di riferimento riporta due pallini arancioni ed il dettaglio dei punti aggiunti o sottratti.

Timeout

THE 50TH SCOREBOARDX REGIONAL TOURNAMENT OF 14.1

GIOCATORE UNO vs GIOCATORE DUE

Table: 17
STRAIGHT POOL
Final

Game is Running
Elapsed: 04:15:41

104 vs 22

Partial: 0 To win: 21 vs Partial: 0 To win: 103

CALL TIMEOUT (1)

Il giocatore che intende usufruire del timeout deve eseguire la comunicazione tramite il tasto funzione CALL TIMEOUT (tasto 1 della figura in alto) prima di allontanarsi dal tavolo di gioco. Se la comunicazione è stata eseguita correttamente il segnapunti diventerà di colore giallo in corrispondenza del lato del giocatore che ha richiesto il timeout (figura in basso).

THE 50TH SCOREBOARDX REGIONAL TOURNAMENT OF 14.1

GIOCATORE UNO vs GIOCATORE DUE

Table: 17
STRAIGHT POOL
Final

Now in Timeout
Elapsed: 04:11:36

104 vs 22

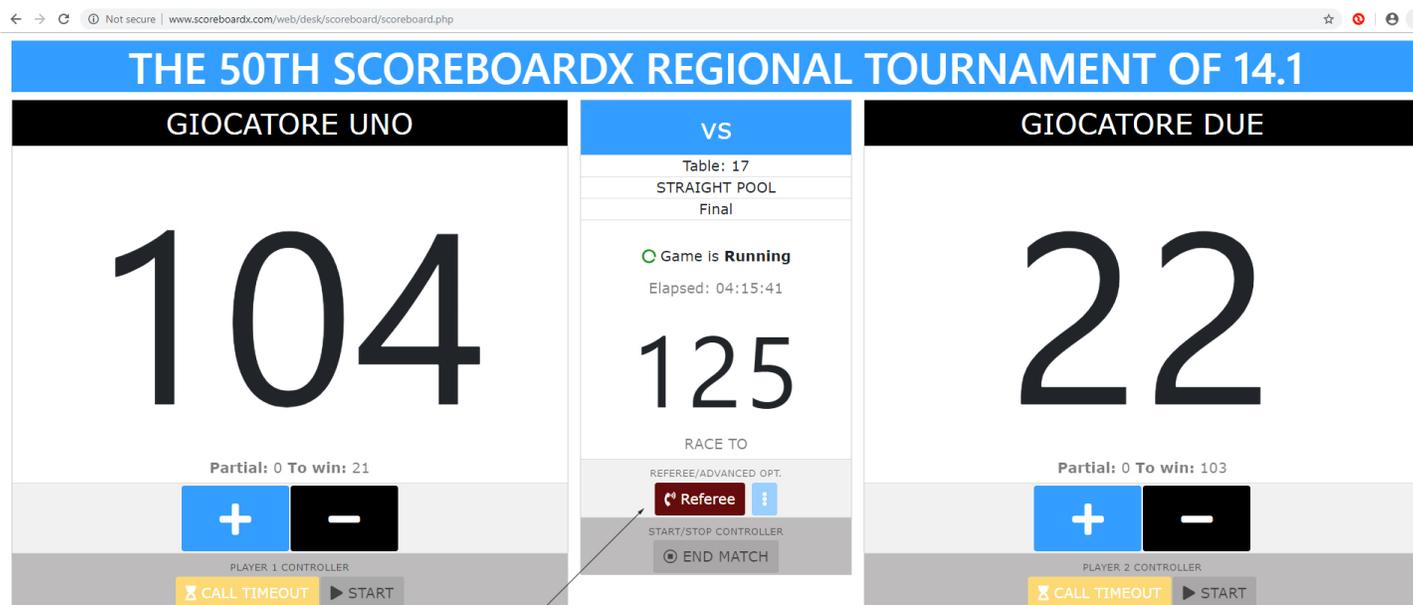
Timeout: 00:00:31 (2)

STOP TIMEOUT (1)

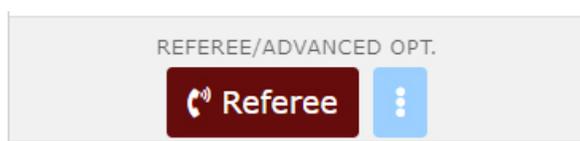
Quando il giocatore ritorna al tavolo, prima di riprendere il gioco, deve comunicare il termine del timeout attraverso il tasto funzione STOP TIMEOUT. Durante il timeout comparirà dal lato del giocatore richiedente un timer (punto 2 della figura in alto) che riporta il tempo trascorso dall'inizio del timeout. Se il timeout non terminerà entro il limite di tempo previsto dal regolamento di gara il giocatore richiedente potrebbe ricevere sanzioni disciplinari se previste (warning, ammonizione, perdita del game, etc.).

Chiamata Arbitro

Nel segnapunti è stato integrato un sistema per richiedere la presenza al tavolo di un arbitro o di un direttore di gara. La chiamata deve essere eseguita tramite il tasto funzione "REFEREE" (tasto 1 della figura sotto).

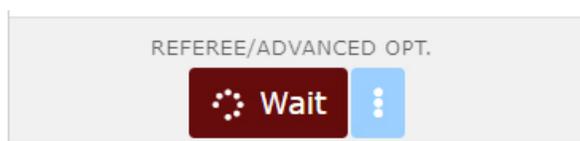


Una volta che è stata inoltrata una chiamata si dovrà attendere al tavolo l'arrivo di un arbitro o di un direttore gara. Attraverso il segnapunti sarà possibile seguire lo stato di avanzamento della chiamata.



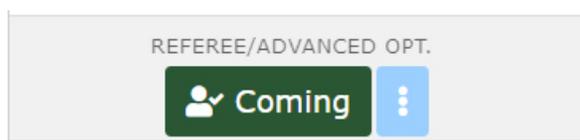
STATO INIZIALE

Il tasto funzione mostra la scritta REFEREE. Cliccandolo verrà richiesta la presenza al tavolo di un arbitro.



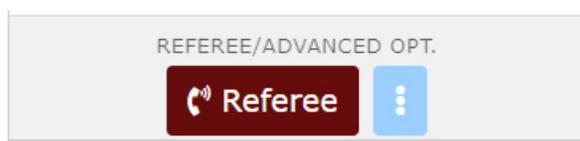
CHIAMATA INOLTRATA

La chiamata è stata correttamente inviata ai dispositivi degli arbitri e alla direzione gara.



CHIAMATA PRESA IN CARICO

La chiamata è stata presa in carico da un arbitro o da un direttore di gara



STATO FINALE

Il tasto funzione è nuovamente attivo e mostra la scritta REFEREE. La chiamata è stata gestita.