

## **ADL Scorebord versie 7.97**

### **Openen van Help**

F1 toets (op de bovenste rij knoppen) opent de help vanuit iedere pagina.

Door de help scrollen kan met de muis en pijltjestoetsen.

Er is een zoekvenster beschikbaar, type een woord of deel ervan en druk enter of klik zoeken.

Enter toont het volgend zoekresultaat.

Het versienummer van de software staat op de eerste lijn.

De help sluit zich door eender welke toets te drukken of te klikken op Help sluiten.

### **Gebruik van de F toetsen.**

Mogelijk moet de **Fn** toets samen met de F toets ingedrukt worden.

Dit is afhankelijk van de computer.

### **Commando's met toetsencombinaties**

Bij alle commando's met een toetsencombinatie in het scorebord moet de 0 (nul) als eerste ingedrukt worden en ingedrukt gehouden worden terwijl de tweede toets ingedrukt wordt.

### **Afsluiten van het programma**

Vanuit de beginpagina.

Het programma afsluiten kan op 2 manieren.

- 1) Druk **CTRL-E of CTRL-A** (het programma sluit onmiddellijk).
- 2) Schuif de muis naar de linker benedenhoek  
Op het scherm verschijnt AFSLUITEN.  
Laat de muis in de hoek staan en klik.

Bij het afsluiten of vastlopen van de computer gaan geen gegevens verloren.

Ook na het heropenen van het programma kunnen de laatste 2 beurten nog steeds gecorrigeerd worden.

### **Afsluiten van het scorebord voor het einde van de wedstrijd.**

Druk de toetsencombinatie 0 en 4 of CTRL-A of Home of plaats de muis in de linkeronderhoek.

### **Ophalen van gegevens nadat het programma of computer afgesloten werd**

De gegevens van de vorige of lopende wedstrijd worden automatisch opgehaald bij het opstarten van het programma.

## **Instelling van de afstandsbediening**

Bij een foutieve instelling van de afstandsbediening werken niet alle functies.

De instelling hiervan wijzigt zodra de 2 pijltjestoetsen (links en rechts) samen ingedrukt worden.

Dit kan ongewild de instelling hiervan wijzigen.

Om de juiste instelling te controleren of in te stellen druk **CTRL-R**.

### **Wacht enige tijd nadat de linker en rechter pijltjestoets samen ingedrukt werd.**

Het instellingvenster opent.

Druk het linker pijltje op de afstandsbediening.

Druk daarna op het rechter pijltje op de afstandsbediening.

Hierna wordt er aangegeven of de afstandsbediening in orde is of niet in orde is.

Is de afstandsbediening niet in orde druk dan het linker en rechter pijltje op de afstandsbediening samen in en herhaal de vorige stappen.

## **Wedstrijdgegevens**

Klik op de knop 'Nieuw'.

Het wedstrijdgegevensblad opent.

### **Bediening van het wedstrijdgegevensblad.**

**De ploegnaam van de thuisploeg moet ingevuld zijn om de gegevens ervan op te kunnen halen.**

**Deze ploegnaam moet exact overeenkomen met de data van de ADL server.**

**Is dit vakje leeg druk dan op de knop 'Ploegnamen opzoeken'**

Klik op de knop van de afdeling waarin de ploeg speelt.

De namen van alle ploegen worden getoond.

Klik op de naam van de ploeg die je wil selecteren.

Het opzoekschermbord sluit, de ploegnaam is ingevuld en het scorebord haalt, indien er die dag een thuiswedstrijd is, de wedstrijdgegevens op.

De ploegnaam wordt toegevoegd in de vakjes aan de rechterkant zodra deze match is afgewerkt.

De naam van de ploeg die de laatste wedstrijd gespeeld heeft wordt getoond in het vak Thuisploeg.

Het scorebord maakt verbinding met internet (indien beschikbaar) en haalt de wedstrijdgegevens van de thuisploeg op (indien er die dag een thuiswedstrijd voor die ploeg is).

De ploegnamen van de laatste 3 gespeelde matches wordt in de drie vakjes aan de rechterkant getoond.

Om de gegevens van 1 van deze ploegen op te halen klik op het vakje met de ploegnaam.

De wedstrijdgegevens van de aangeklikte ploeg worden opgehaald. (indien er die dag een wedstrijd voor die ploeg is)

### **Ploegnamen toevoegen in de vakjes aan de rechterkant van het wedstrijdgegevensblad.**

Zodra de gegevens van de ploegnaam opgehaald zijn en de ploegnaam niet veranderd is kan die naam in een leeg vakje geplaatst worden door op een leeg vakje te klikken.

### **Een ploegnaam wissen in het wedstrijdgegevensblad.**

Klik met de rechtermuisknop op 1 van de 3 vakjes.

### **Wedstrijdgegevens van een bepaalde week op halen.**

Vul in het vakje week het weeknummer in.

Druk op enter om een competitiewedstrijd op te halen of klik op de knop 'KVA' of 'Competitie'.

### **Wedstrijdgegevens van de wedstrijd die vandaag plaatsvindt op halen.**

Klik op 'Wedstrijd van vandaag ophalen'.

### **Spelers selecteren met de muis.**

Klik in speelvolgorde op de spelersnaam.

### **Spelers selecteren met de toetsenbord.**

Pijltjestoets omlaag / omhoog	speler selecteren. (vakje wordt blauw)
Pijltjestoets rechts of Enter	geselecteerde speler vastleggen (vakje wordt geel) of verder gaan naar bezoekerslijst
Pijltjestoets links	Selectie wordt ongedaan gemaakt (reset) of terug keren naar thuisploeglijst

### **Spelers selecteren met het numeriek toetsenbord.**

2 / 8 (omlaag / omhoog)	speler selecteren. (vakje wordt blauw)
6 (→) of Enter	geselecteerde speler vastleggen (vakje wordt geel) of verder gaan naar bezoekerslijst
4 (←)	Selectie wordt ongedaan gemaakt (reset) of terug keren naar thuisploeglijst

**Spelers selecteren met de afstandsbediening.**

Bovenste / onderste knop	speler selecteren. (vakje wordt blauw)
Rechterknop (→)	geselecteerde speler vastleggen (vakje wordt geel) of verder gaan naar bezoekerslijst
Linkerknop (←)	Selectie wordt ongedaan gemaakt (reset) of terug keren naar thuisploeglijst

Bij iedere klik wordt het volgordenummer aan de linker zijde weergegeven.

Bij een competitie-match wordt na iedere klik de te spelen punten aangepast aan de minimum te spelen punten volgens de wedstrijd volgorde. Bij aanpassing wordt het vakje groen gekleurd.

Bij een KVA-match wordt gecontroleerd of het totaal minimum te spelen punten correct is.

Door met de muis op de te spelen punten te klikken kunnen de te spelen punten aangepast worden.

Zodra de vierde spelers geselecteerd is wordt de selectie gecontroleerd.

Bij spelers die niet voldoen aan de juiste volgorde wordt het volgordenummer rood gekleurd.

Een foutieve volgorde kan gecorrigeerd worden met de knop 'Reset' of linker pijltjestoets.

Nadat de spelers in de juiste volgorde geselecteerd zijn springt de cursor naar het veld waar het emailadres van de bezoekers ingevuld wordt.

Vul het emailadres van de tegenpartij in en klik de knop 'Okay' of druk enter.

Is dit veld leeg kan je met de linker pijltjestoets ook terug naar de bezoeker lijst.

De knop 'Annuleren' sluit af zonder iets aan te passen.

Nadat alle spelers geselecteerd zijn wordt de kleur van het vak voor E-mail van de bezoekers lichtgrijs.

De beginpagina openen kan nu met Enter of Okay knop of met de bovenste knop van de afstandsbediening.

De volgorde wordt gecontroleerd op de reglementaire vereisten.

De gegevens kunnen, indien nodig, altijd aangepast worden op de beginpagina.

**Fout in de wedstrijdgegevens of wedstrijdgegevens niet beschikbaar of geen internetverbinding.**

In het geval er geen internetverbinding is of foutieve gegevens in de database staan kunnen de gegevens in de startpagina manueel ingegeven of aangepast worden.

Indien de bezoekers de uitslag per email wensen toegestuurd te krijgen geef het email adres van de bezoekers in.

Sluit de pagina 'Nieuw' door op Okay te knikken.

De beginpagina opent met de foutieve gegevens of is leeg.

Corrigeer de gegevens of vul alles manueel in.

De uitslag zal niet automatisch op de website geplaatst worden maar wel per email naar de ADL postbus verstuurd worden.

In geval er na de wedstrijd nog steeds geen internetverbinding is kan de uitslag alsnog op een later tijdstip verstuurd worden.

Is ook dit niet mogelijk vindt je de uitslagen opgeslagen als png bestanden terug in de map ADL-uitslagen (op schijf C of D).

## **Beginpagina**

### **Instellen maximum toegelaten tijd per afstoot.**

Druk **CTRL-M**

Vul de maximum toegelaten tijd per afstoot in (seconden)

Indien 0 is de maximum toegelaten tijd per afstoot niet actief

Tijdens de wedstrijd wordt de gemiddelde tijd per afstoot getoond zodra deze minder dan 3 seconden lager is dan de maximum tijd.

Bij overschrijding van de maximale tijd wordt de gemiddelde tijd per afstoot in rood getoond.

### **Tonen van de tijd per afstoot met of zonder ingestelde maximum toegelaten tijd per afstoot.**

Druk **F6** of de **combinatie 0 en 6** om de meting aan of uit te zetten.

De meting kan op dezelfde wijze aan en uit gezet worden vanuit het open scorebord.

### **Bediening van de beginpagina met de muis**

Klik op de wedstrijd die je wil beginnen.

Het vakje van die wedstrijd wordt geel, de naam van de thuisplayer kleurt groen.

Om de andere speler te selecteren klik op 'Thuisploeg' of 'Bezoekers'.

Klik nogmaals op de wedstrijd om het scorebord te openen.

Iedere beëindigde partij wordt in groen weergegeven op de beginpagina.

Zodra alle partijen beëindigd zijn wordt de knop Wedstrijdblad actief.

### **Bediening van de beginpagina met het toetsenbord of numeriek toetsenbord.**

/ of ÷ (Delen)	Volgende wedstrijd selecteren.
Pijltjestoets omhoog omlaag	Vorige of volgende wedstrijd.
* of K	Klok openen.
-	Opgaande speler wisselen. Spelersvak wordt groen.
0 en + samen, Shift of CTRL-U	Opent de tussenstand (0 als eerste indrukken).
Iedere toets sluit de tussenstand.	
0 en 6 samen of F6	Schakelt het scorebord om tussen gemiddelde en gemiddelde tijd per beurt.
	De instelling geldt voor alle wedstrijden.
0 en Delete samen	Opent een pauzeerklok. (Iedere toets sluit deze klok)
0 en 3 samen of CTRL-T	Opent een digitale klok. (Iedere toets sluit deze klok)
Enter toets of muisklik	Het scorebord opent.

### **Bediening van de beginpagina met de afstandsbediening.**

→ of ←	Wedstrijd selecteren (Geselecteerd spelersvak wordt groen gekleurd).
Nogmaals → of ←	Opgaande speler wisselen. Spelersvak wordt groen.
Onderste knop	Opent en sluit de tussenstand.
Bovenste knop	Wedstrijd starten.
Indien de wedstrijd gestart werd met een foute selectie druk dan op de onderste knop.	
De beginpagina opent opnieuw waarna de selectie aangepast kan worden met → of ←.	
Deze functie werkt enkel als de caramboles en beurten op nul staan.	
Is er reeds een beurt ingeven druk dan op het numerieke toetsenbord <b>0 en 4</b> samen in (0 als eerste) of druk <b>CTRL-A</b> of <b>Home</b> of plaats de muis in de linkeronderhoek.	

### **Forfait van 1 of meerdere spelers**

Klik op de wedstrijdknop waarvan een speler forfait gegeven heeft.  
 De wedstrijdknop kleurt geel. Klik nu met de rechtermuisknop op deze wedstrijdknop.  
 Een dialoogvenster opent met de vraag of de betreffende wedstrijd een forfait heeft.  
 Klik Ja om te bevestigen (nee om terug te gaan).  
 Een venster opent met de namen van beide spelers.  
 Klik op de naam van de speler die forfait geeft (kunnen ook beide spelers zijn).  
 De forfait moet daarna voor ieder speler die forfait geeft bevestigd worden.  
 De wedstrijdknop kleurt groen en krijgt de tekst "Forfait". Deze wedstrijd wordt als gespeeld beschouwd.  
 In de uitslag en samenvattingsblad blijven alle velden die het resultaat van de betreffende speler beïnvloeden leeg.  
 De forfait wordt vermeld op het samenvattingsblad.

### **Forfait ongedaan maken**

Een forfait kan hersteld worden door met de rechtermuisknop op de wedstrijdknop te klikken.

### **Resetten van een wedstrijd**

Klik met de rechtermuisknop op de punten van de thuisspeler.

### **Vervangen van een speler nadat een wedstrijd gespeeld of gestart is**

Het vervangen van een speler wordt vermeld op het wedstrijdblad.  
 Klik met de rechtermuisknop op de speler die vervangen moet worden.  
 De beschikbare spelers worden getoond.  
 Spelers die mogelijk reglementair niet mogen opgesteld worden op de geselecteerde plaats worden in rood weergegeven.  
 Selecteer een speler met de muis of pijtjetoetsen..  
 Klik de Okay of Annuleren knop of selecteer de Okay of Annuleren knop en Enter.

### **Geluidsvolume**

#### **Geluidsvolume instellen met het toetsenbord.**

F9	Opent geluidsvolume-instellingen (enkel op de beginpagina)
Volgende instellingen kunnen gebruikt worden zonder of met open geluidinstellingen	
F10	Laat de bel horen (controle geluidsterkte)
F11	Volume 1 stap omlaag
F12	Volume 1 stap omhoog
Enter om het eventuele geopende instellingenschermb te sluiten.	

#### **Geluidsvolume instellen vanuit het draadloos toetsenbord**

0 en 9	Geluidinstellingen openen
Enter	Geluidinstellingen afsluiten
5	Test geluidsterkte
2 (pijltjetoets omlaag)	Volume omlaag
8 (pijltjetoets omhoog)	Volume omhoog

## **Klok**

### **Openen van de inspeelklok**

Druk In de beginpagina op **K** of \*

### **Bediening van de klok**

0 of Backspace	Klok starten of stoppen	Afstandsbediening: Bovenste knop
. of Del (Delete) of Enter	Klok sluiten	Afstandsbediening: Onderste knop
-	Geluid aan of uit	Afstandsbediening: → of ←

## **Het scorebord**

### **Bediening van het scorebord op de computer of draadloze toetsenbord**

Gebruik de + of - toetsen of pijltjestoetsen omhoog omlaag of links rechts om het aantal gemaakte Caramboles met 1 te verhogen of met 1 te verlagen en druk enter wanneer de beurt voorbij is.

#### **Correctie na invoeren van de beurt. (of foutief op enter knop gedrukt)**

Druk de **toets C, ESC of Shift** of de correctietoets **/ of ÷ (Delen)**.

Het scorebord gaat terug naar de vorige stand. Het aantal ingegeven punten wordt in rood weergegeven en kan met de + of - toetsen of pijltjestoetsen omhoog omlaag of links rechts gecorrigeerd worden.

Herhaal dit, indien nodig, om terug te gaan naar de beurt hiervoor (twee beurten terug)

Na het corrigeren van de punten druk enter, de punten van de andere speler worden getoond zoals het was bij het drukken op correctie.

Indien nodig kan nog 1 beurt verder terug gegaan worden, druk hiervoor **0 en / of CTRL-C**.

#### **Het scorebord sluiten bij een onafgewerkte partij.**

Druk de **toets combinatie CTRL-A of Home** of op het numerieke toetsenbord **0 en 4** of plaats de muis in de linkeronderhoek.

#### **Verkeerde speler voor het opgaan geselecteerd.**

Zolang de beurten en punten op 0 staan sluit het scorebord **met /, ESC, Shift, pijltjestoets links of 4**. Indien er reeds gespeeld werd, met of zonder score, druk samen 0 en 4 of plaats de muis in de linkeronderhoek.

De beginpagina opent, selecteer de juiste speler en druk Enter.

#### **Einde van de wedstrijd.**

Zodra de partij beëindigd is verandert de achtergrondkleur in donkerblauw en wordt links onder een knop Beginpagina weergegeven.

Terug keren naar de laatste stand voor correctie kan met de toets **/** of pijltjestoets links.

### **Bediening van het scorebord met de afstandsbediening.**

Gebruik **→** om het aantal gemaakte caramboles met 1 te verhogen of **←** om het aantal gemaakte caramboles met 1 te verlagen en druk de bovenste knop wanneer de beurt voorbij is.

De afstandsbediening is beveiligd tegen ongewild meer dan 2 beurten in te geven.

Vanaf de twee keer een beurt ingeven binnen 10 seconden blokkeert het ingeven van de beurt voor 10 seconden.

In geval de beurt geen vergissing is kan je die na 10 seconden wachten alsnog ingeven.

Deze beveiliging is niet aanwezig bij bediening via het numeriek toetsenbord.

#### **Correctie na invoeren van de beurt (of foutief op de bovenste knop gedrukt)**

Om terug te gaan naar de vorige beurt druk de onderste knop.

De laatste gemaakte caramboles van vorige beurt opent en kleurt rood.

Herhaal dit om de beurt daarvoor te corrigeren.

Corrigeer de gemaakte punten en druk de bovenste knop.

Met de afstandsbediening kan maximaal 2 beurten terug gegaan worden.

#### **Einde van de wedstrijd.**

Zodra de partij beëindigd is verandert de achtergrondkleur in donkerblauw en wordt links onder een knop Beginpagina weergegeven.

Terug keren naar de laatste stand voor correctie kan met **←**.

#### **Het scorebord afsluiten nadat de partij gespeeld is.**

Druk de onderste knop om terug naar de beginpagina te gaan.

#### **Verkeerde speler voor het opgaan geselecteerd.**

Zolang de beurten en punten op 0 staan kan je terug met de onderste knop.

De beginpagina opent, selecteer de juiste speler en druk Enter.

## Verkeerde speler voor het opgaan geselecteerd nadat de wedstrijd reeds gestart of beëindigd is.

**Deze correctie kan enkel op de uitgevoerd worden na het sluiten van het scorebord.**

**Staan de punten en beurten op 0 kan scorebord afgesloten worden.**

Is er reeds 1 beurt ingegeven kan met correctie terug gegaan worden en de eventueel gemaakte punten op 0 gezet worden.

Druk op de onderste knop van de afstandsbediening of druk **/, 4, ESC of Home**.

De beginpagina opent, klik nu op thuisploeg of bezoekers of druk -.

**De wedstrijd is reeds gestart en de beurten staan niet meer op 0:**

**Op de computer**

Druk **CTRL-A of HOME of plaats de muis in de linkeronderhoek**.

De beginpagina opent, klik nu op thuisploeg of bezoekers of druk -.

**Op het numeriek toetsenbord**

Druk de **combinatie 0 en 4** (beginpagina opent) en selecteer de juiste speler met -.

Druk enter om het scorebord opnieuw te openen.

**De wedstrijd is reeds beëindigd**

**Indien de beginpagina geopend is**

Open de wedstrijd met een klik op de betreffende wedstrijd. Het scorebord opent.

**Op de computer**

Druk **C of / of ÷ (Delen)**.

Het scorebord gaat in correctie modus (Punten rechts zijn rood)

Druk **CTRL-A of HOME of plaats de muis in de linkeronderhoek**.

De beginpagina opent, selecteer de juiste speler en druk Enter.

Geef het laatste punt opnieuw in of maak correcties.

**Op het numeriek toetsenbord**

Druk **/**

Het scorebord gaat in correctie modus (Punten rechts zijn rood)

**Druk 0 en 4**

De beginpagina opent, selecteer de juiste speler en druk Enter.

Geef het laatste punt opnieuw in of maak correcties.

## **Varken**

Er zijn twee varkensgeluiden beschikbaar.

Druk 1 om het korte varkensgeluid weer te geven, druk 2 om het lang varkensgeluid weer te geven.

Gelijktijdig met het geluid wordt op het scherm een varkentje getoond.

## **Vingerknip**

Druk 3 om een vingerknip te geven.

## **Gemiddelde tijd per stoot weergave.**

Druk 0 en 6 samen of F6 om te schakelen tussen gemiddelde en tijd per stoot.

De omschakeling werkt enkel gedurende de lopende wedstrijd.

## **Overzicht van de partij**

Het overzicht van een openstaande partij kan enkel vanuit het scorebord geopend worden met de letter O of 0 en -7 samen in te drukken op het numerieke toetsenbord.

Het overzicht kan geopend worden tijdens het corrigeren maar de nog te corrigeren gegevens worden dan niet getoond.

Om het overzicht te sluiten druk eender welke toets (Uitgezonderd Enter en Numlock).

## **Overzicht plakkende of uitgesprongen ballen.**

Het overzicht van plakkende of uitgesprongen ballen kan vanuit het scorebord geopend worden door te drukken op de F2 toets.

Klik op een afbeelding om deze te vergroten.

Druk een willekeurige toets of klik nogmaals om het overzicht te sluiten.

## Wedstrijdblad

### **Het wedstrijdblad openen**

Het wedstrijdblad kan enkel geopend worden nadat alle partijen beëindigd zijn.

Klik op de knop Wedstrijdblad. De pagina met de uitslagen opent.

Klik op de knop Samenvattingsblad. De pagina met het samenvattingsblad opent en het uitslagenblad en het samenvattingsblad worden opgeslagen in de map ADL-uitslagen.

Het wedstrijdblad kan opgeslagen worden (op stick vb), afgedrukt of per email verstuurd worden.

### **Afdrukken van de uitslagen en wedstrijdblad**

De uitslagen en het samenvattingsblad worden afgedrukt op de standaard printer.

Om af te drukken op een andere printer of met andere instellingen af te drukken druk CTRL-P.

Het afdrukken annuleren kan door nogmaals op de afdrukknop te klikken.

In het geval er niet afgedrukt kan worden zal na 1,5 minuut de printerknop 'Printerfout' of 'Printer niet gevonden' aangeven en knippert.

Klik op de knop om het afdrukken te annuleren.

## Email adressen

### **Instellen van Email adressen**

De Emailadressen voor spelers van 3 ploegen worden voor iedere ploeg apart gebruikt.

Druk in de beginpagina op de knop 'Nieuw' daarna op 'Ploegnamen opzoeken'.

Klik op de reeks waarin uw ploeg speelt en klik op de naam van uw ploeg.

Klik op de knop 'Email'.

De Emailadressen 1 tot en met 7 worden voor deze ploeg geconfigureerd.

De afzender, server-instellingen en het adres van de uitslagverwerking gelden voor alle ploegen.

Het E-mailadres voor de uitslagverwerking is het emailadres voor back-up in geval de email van de server niet zou werken. Momenteel is dat het email adres van **Raoul Van Der Velden**.

**Een E-mail adres voor het versturen van de uitslag naar de ADL-postbus is niet nodig (gebeurt automatisch).** Vul bij Email Afzender een (bestaand) E-mail adres en bijhorend wachtwoord in en klik op de knop "Standaardinstellingen" of stel alles handmatig in. Gebruik steeds een beveiligde verbinding met paswoord zo niet wordt de email door bijna iedere provider als spam aanzien. Een copy van de uitslag wordt altijd doorgestuurd naar de afzender (dit ter controle) en hoeft dus niet ingevuld worden bij de daaronder staande lijst.

Het wachtwoord wordt versleuteld opgeslagen en kan enkel zichtbaar gemaakt worden nadat het wachtwoordveld leeg gemaakt is of leeg was bij openen van de email instellingen. Zodra het wachtwoord wordt opgeslagen kan het op geen enkele manier nog zichtbaar worden gemaakt.

Poort 25 is een niet beveiligde verbinding en kan best niet gebruikt worden.

De knop 'Verstuur en test mail' verstuurt een testmailtje naar de afzender (enkel naar de afzender).

In het geval de test niet lukt wordt aangegeven wat de fout is

### **Instellen van Gmail en Hotmail, Outlook, Live en dergelijke.**

Deze diensten blokkeren iedere mail gestuurd vanuit een programma dat bij hun niet bekend is en zal dus niet werken. Gebruik afzender nooit één van deze diensten.

Versturen naar zulke Emailadressen is geen probleem.

### **Betekenis uitdrukkingen in Email adressenlijst.**

Na het sluiten van de Email instellingen is geen enkel Emailadres zichtbaar.

In de adressenlijst zijn deze vervangen door Afzender, Emailadres 1 (2 enz) en

Tijdelijk toegevoegd Emailadres. (Het Emailadres van de bezoekers, ingevuld bij nieuw)



### **Versturen van de uitslag**

Klik op de knop “Uitslag versturen”

Bij het versturen van de uitslag wordt gevraagd of de uitslag op de ADL website moet geplaatst worden.

Klik je hier JA dan wordt de uitslag rechtstreeks op de ADL website geplaatst en verstuurd naar de ADL postbus.

Zodra de uitslag effectief verstuurd is verandert de knoptekst in “Uitslag verstuurd” en wordt de knop geel gekleurd. In geval de uitslag niet kan verstuurd worden wordt er een foutbericht getoond.

Indien de wedstrijd reeds verstuurd is kan deze na het aanpassen of toevoegen van een email adres een tweede keer verstuurd worden (Enkel naar de aangepaste email adressen). In het geval dat er terug gegaan werd naar de beginpagina wordt de mail naar ieder adres gestuurd.

### **Opslaan van de uitslag**

Het scorebord slaat zelf de uitslagen en samenvatting bladen op in de map ADL-Uitslagen.

Deze map is te vinden op de C: of D: schijf. Indien gewenst kan de uitslag en samenvattingsblad ook opgeslagen worden op een USB-Stick of externe schijf, niet op een interne schijf.

### **Aanpassen van de datum**

De datum wordt automatisch ingevuld bij het opstarten van het programma.

Indien gewenst kan de datum handmatig aangepast worden.

Enkel de datum is voldoende, de dag past zichzelf aan zodra de muis verplaatst wordt of op een ander veld geklikt wordt.

De huidige datum wordt ingevuld als het gehele datumveld gewist is.

Indien een fout in het datumveld niet automatisch kan gecorrigeerd worden kleurt het gehele datumveld rood.

Tussen 24 uur en 6 uur in de morgen wordt als huidige datum de datum van de dag ervoor genomen.

### **Partijen met meer dan 100 beurten**

Een partij van meer dan 100 beurten wordt in het wedstrijdblad en samenvattingsblad terug gebracht naar 100 beurten. Het scorebord zelf blijft de beurten na 100 normaal weergegeven.

### **Scorebord samen met Windows opstarten.**

Het scorebord samen met Windows opstarten kan aan en uit gezet worden.

In de geopende beginpagina druk CTRL-O om het automatisch opstarten aan of uit te zetten.

### **Windows slaapstand.**

Zolang het scorebord in gebruik is wordt de Windows slaapstand uitgeschakeld.

### **Computer loopt vast.**

De computer kan altijd afgesloten of Windows afgemeld worden.

Druk hiervoor de toetsen combinatie CTRL Shift Del

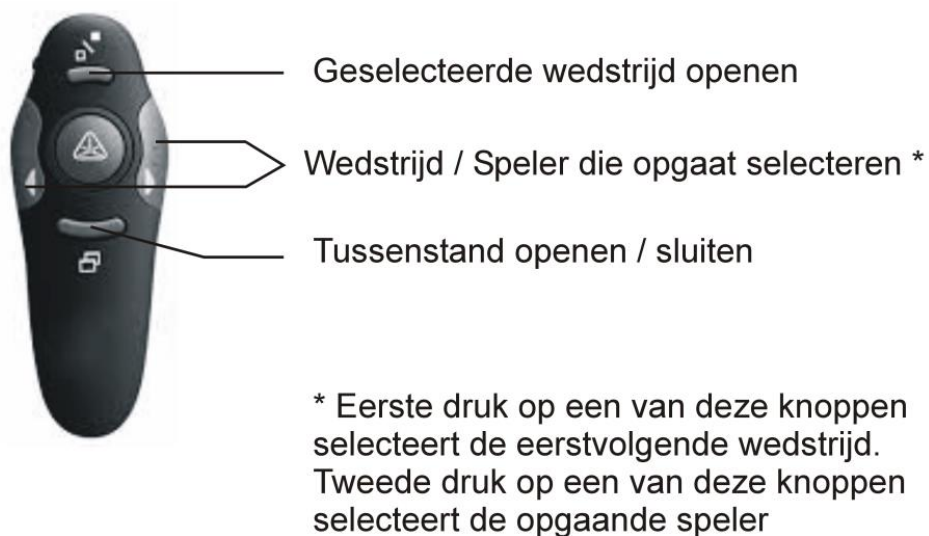
Na het afsluiten of afmelden van Windows en herstarten van het scorebord worden alle gegevens en scorebordstanden opnieuw geladen, niets is verloren.

### **Scorebord niet zichtbaar na het openen hiervan.**

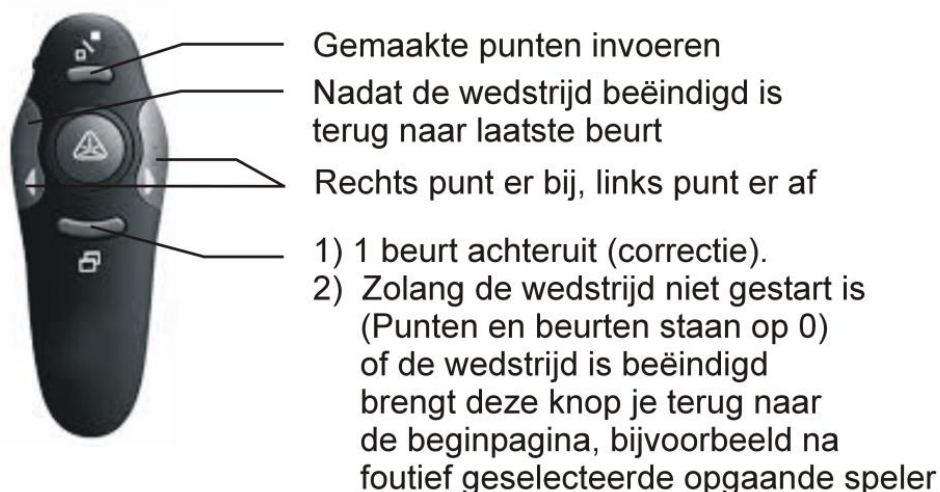
Druk de toetsen combinatie ALT – TAB

Houdt de ALT ingedrukt, laat TAB los en herhaal het indrukken en loslaten van TAB tot het scorebord geselecteerd is en naar de voorgrond komt.

## Commando's voor de beginpagina



## Commando's voor het scorebord



## Bediening van de klok

