

Biljart Scorebord

Versie: 7.57

Help kan vanuit de spelerslijst en het scorebord geopend worden met **F1 of CTRL-1**.

Help kan met het numeriek toetsenbord gesloten worden met **DEL-0**.

De muisaanwijzer is niet altijd zichtbaar omdat dit hinderlijk kan zijn.

In het scorebord is de muis verborgen behalve na het einde van een wedstrijd.

De muisaanwijzer wordt zichtbaar bij bewegen of klikken met de muis.

Afsluiten van het programma.

Het programma afsluiten kan enkel vanuit de spelerslijst.

Zolang de lijst bewerken is ingeschakeld werkt enkel de help en is afsluiten onmogelijk.

Afsluiten met de muis door deze in de linker onderhoek te plaatsen.

Afsluiten met het toetsenbord met de toetsencombinatie **CTRL-6, CTRL-F6 of CTRL-F12**.

Afsluiten met het numeriek toetsenbord **Del-6**.

Afsluiten van de computer na het afsluiten van het Biljart scorebord programma.

Windows afsluiten nadat het scorebord afgesloten is kan ingesteld worden via de settings (tandwiel-icoon).

Staat deze instelling op computer afsluiten kan je het afsluiten van de computer uitschakelen door af te sluiten met de toetsencombinatie 0 en 4.

Zoeken in de help.

Typ een woord of gedeelte van een woord of zin in het zoekvenster en klik zoeken of druk enter.

Herhaal het klikken op zoeken of enter drukken tot gevonden is wat je zocht.

Niets gevonden? Pas de zoekterm aan.

Aanwijzing voor gebruik van een draadloos numeriek toetsenbord.

Het openen of sluiten van een aantal vensters met het numeriek toetsenbord werkt enkel door het ingeven van een toetsencombinatie.

Om de toetsencombinatie te vormen moeten de toetsen in de opgegeven volgorde ingedrukt worden en ingedrukt blijven.

Vragen beantwoorden met het numeriek toetsenbord of de afstandsbediening.

Het antwoord selecteren bij dialoogvensters kan met de pijltjestoetsen.

Enter en de rechter beeldschermknop of bovenste knop van de afstandsbediening drukt de geselecteerde knop in.

Afstandsbediening instelling.

De functies voor de < en > knopjes kunnen ingesteld worden.

Indien de afstandsbediening niet werkt is mogelijk de instelling van die knopjes per ongeluk veranderd door beide knoppen samen in te drukken.

Klik op het tandwielicoon en Afstandsbediening controleren.

Printer

De te gebruiken printer kan ingesteld worden via het tandwiel icoon > Standaardprinter. Heeft de ingestelde printer een netwerkverbinding nodig wordt deze getest en wordt een bericht getoond indien er geen netwerkverbinding is (printer kan niet afdrukken).

Keuze van speelwijze

Klik op knop die de speelwijze aangeeft (vb. Vrijspel) of druk CTRL-S of op het numeriek toetsenbord **Del-9**.

De speelwijze veranderen kan met de pijltjestoetsen Omhoog/Omlaag .

Het aantal te spelen beurten van de geselecteerde speelwijze kan ingesteld worden met de pijltjestoets naar rechts waarna het beurtenvenster groen wordt.

Gebruik de pijltjestoetsen Omhoog/Omlaag om het aantal te verhogen/verlagen.

Terug naar de geselecteerde speelwijze met pijltjestoets naar links.

Enter om de instellingen op te slaan.

Te spelen beurten en het aantal te spelen sets kan ook met het muiswielje ingesteld worden.

Staat het maximum op 0 is er geen beperking van het aantal beurten.

De instelling **“Te spelen beurten”** maakt dat de beide spelers meer punten kunnen maken dan hun te spelen punten.

Tijdens de wedstrijd kan dit, indien nodig, nog aangepast worden.

Is er een maximum aantal beurten ingegeven geeft het scorebord bij de voorlaatste en laatste beurt hiervan een melding (beep geluidje en waarschuwing op het scherm).

De spelerslijst “Andere”

De naam van lijst **“Andere”** kan aangepast worden.

De reeds ingevoerde spelers in deze lijst worden na de aanpassing behouden.

De uitslagen worden na de aanpassing opgeslagen in een map met de aangepaste naam.

Indien nodig kan de naam opnieuw veranderd worden in een reeds eerder gebruikte naam waarna de wedstrijden gespeeld in die lijst weer in de uitslagen te zien zijn.

De instellingen maximum beurten en maximum te spelen beurten van de lijst **“Andere”** hebben geen beheerwachtwoord.

De naam van lijst “Andere” kan aangepast worden als volgt:

In de lijst van de speelwijzen.

Klik op **Naam aanpassen** of druk **N**.

Vul de nieuwe naam in of selecteer een naam uit de lijst.

Indien een nieuwe naam werd ingegeven

Druk enter of klik op **Toevoegen**.

Druk nogmaals enter of selecteer een andere naam uit de lijst.

Indien een naam uit de lijst geselecteerd werd.

Druk enter of **Lijstnaam invoeren**.

Selecteren van de knop **Lijstnaam invoeren** of **Annuleren** kan met de pijltjestoetsen.

Selecteren van de Lijstnaam kan met de toetsen Omhoog/Omlaag.

Spelerslijstenbeheer.

Spelerslijstenbeheer kan geopend worden vanuit de settings(tandwiel-icoon).

Enkel de in het scorebord openstaande spelerslijst kan aangepast worden.

De Spelerslijst invullen of bewerken

Klik met de muis op de knop “**Lijst bewerken inschakelen**”.

TAB, Pijltjestoets naar beneden en Enter toets verplaatsen de cursor naar het volgende veld.

Pijltjestoets omhoog verplaats de cursor naar 1 vak terug.

De Back-toets verplaatst de cursor 1 vak terug als het leeg te maken vak leeg is.

Vul de namen en te spelen punten in of verander deze.

Klik op de knop **Lijst bewerken uitschakelen**.

Zolang de spelerslijst zich in modus lijst bewerken bevindt is enkel de knop **Help** beschikbaar.

Het infovenster

Het infovenster kan in de instellingen en in het scorebord aan en uit gezet worden.

Om het infovenster tijdens een wedstrijd in of uit te schakelen druk de toets i.

Het infovenster staat tijdens de wedstrijd linksonder en toont de speelwijze.

Na het beëindigen van de wedstrijd kan het infovenster enkel zichtbaar gemaakt worden met een correctietoets (/ , ESC of linker beeldschermknop of onderste knop van de afstandsbediening)

Maximaal te spelen beurten aanpassen tijdens een wedstrijd.

Bij het spelen van sets kan de instelling enkel geopend worden met CTRL-M.

Bij elk andere speelwijze kan de instelling geopend worden met CTRL-M of via het infovenster.

Klik op het infovenster of druk **CTRL-M**.

Een scherm met de instellingen opent.

De pijltjestoetsen **omhoog / omlaag** selecteren de speelwijze.

De pijltjestoetsen **← , → , + en –** passen het aantal beurten aan.

Maximaal of te spelen beurten aanpassen bij een reeds beëindigde wedstrijd.

Druk een correctietoets. (**/ of Esc**)

Klik op het infovenster of druk **CTRL-M**.

Is het een in sets gespeelde wedstrijd kan enkel CTRL-M.

Klik op het infovenster om de instellingen aan te passen.

Instellingen voor wijze van invoer.

Voor het invoeren van gemaakte punten kan een keuze gemaakt worden tussen alleen ‘enkel punt per punt’ of ‘punt per punt en volgens het aantal gemaakte punten’.

Bij de keuze ‘volgens het aantal gemaakte punten’ is de Timeout Timer niet beschikbaar omdat deze na ieder ingegeven punt moet gereset worden.

Deze instelling kan ingesteld worden via het tandwiel icoon of **CTRL -2, CTRL-F2** of op het numeriek toetsenbord **DEL-Sterretje**.

Blokken wijze van invoer.

Deze instelling kan ingesteld worden via het tandwiel icoon.

Staat Notatie blokkeren aan kan de wijze van invoer enkel in de settings veranderd worden.

Spelen in sets

De lijst sets kan in sets met nabeurt of zonder nabeurt ingesteld worden.

Bij de lijstinstellingen kan het aantal te spelen sets (1,3,5,7 enz) en het omwisselen van de balkleuren na iedere set ingesteld worden.

Na het beëindigen van een set wordt de set informatie getoond.

Staat het aantal te spelen sets op 1 word er geen set informatie getoond.

Heeft een speler meer dan de helft van de ingestelde aantal sets gewonnen kan je op de Normale manier het scorebord sluiten.

Heeft geen enkele speler meer dan de helft van het ingestelde aantal sets gewonnen kan de volgende set geopend worden door:

Op de "Open volgende set" te klikken.

Door de linker of rechter pijltjestoets 1 seconde in te drukken.

Door op het numeriek toetsenbord 4 (<) of 6 (>) 1 seconde in te drukken.

Door op de afstandsbediening < of > te dubbelklikken of 1 seconde in te drukken.

Instellingen Sets wijzigen tijdens een wedstrijd.

Fout ingestelde te spelen sets of spelen met of zonder nabeurt.

Maximum beurten of te spelen beurten.

Om de maximum of te spelen beurten in te stellen druk CTRL-M.

Indien er naar meerdere sets gespeeld word kan je in plaats van CTRL-M ook op het infovenster met het setnummer klikken.

Stel het aantal beurten in met de pijltjestoetsen < of > of muis.

Stel Spelen naar maximum beurten of Spelen naar te spelen beurten in met pijltjestoetsen omhoog/omlaag of muis.

Aantal sets of wedstrijd met of zonder nabeurt instellen.

Klik op het infovenster of de setstand (linksonder) of CTRL-S.

Stel het aantal sets in met de pijltjestoetsen < of > of + of - of muis.

Wedstrijd met of zonder nabeurt.

Druk op het toetsenbord of het numeriek toetsenbord de pijltjestoets omhoog (selectie met nabeurt) of omlaag (selectie zonder nabeurt).

Op het numeriek toetsenbord zijn dit de toetsen 8 en 2.

Sluiten van de instellingen.

Druk Enter.

Afdrukken van het wedstrijdblad na het beëindigen van een wedstrijd.

Het wedstrijdblad kan onmiddellijk na het beëindigen van een wedstrijd afgedrukt worden.

Druk na het beëindigen van een wedstrijd de toets A of Del-7 of dubbeldruk 7, home of de rechter beeldschermknop of bovenste knop van de afstandsbediening en bevestig met enter of door nogmaals op de rechter beeldschermknop of bovenste knop van de afstandsbediening te drukken.

Afdrukken van het wedstrijdblad of samenvatting.

Afdrukken van de samenvatting, het laatste wedstrijdblad en kiezen welk wedstrijdblad afdrukken is beschikbaar bij **Uitslagen → Afdrukken**.

Openen of afdrukken van een eerder gespeelde wedstrijd.

Openen en afdrukken van elke wedstrijd gespeeld op een bepaalde datum is beschikbaar bij **Uitslagen → Afdrukken → Wedstrijd kiezen. (Selecteer de juiste datum)**

Indien op dezelfde dag meerdere wedstrijden gespeeld werden met als opgaande en tegenspeler dezelfde namen worden deze aangeduid met(2),(3) enz.

Openen of afdrukken van het laatste wedstrijdblad

Ga naar Uitslagen → Afdrukken.

Klik op open laatste wedstrijdblad

Het tandwiel-icoon.

Via het tandwielicoon kunnen algemene instellingen gemaakt worden.

Bij het terug zetten van een Back-up worden geen email-settings overschreven.

Indien geen email-settings gemaakt werden worden de email-settings uit de back-up overgenomen. Het wachtwoord is in dit geval leeg en dient nog ingegeven te worden.

Een wedstrijd selecteren en starten.

Een speler selecteren kan enkel als de naam en te spelen punten ingevuld zijn.

Met de muis.

Spelers selecteren / de selecteren met een muisklik op de betreffende naam.

Scorebord openen met de knop **Open scorebord**

Met het toetsenbord.

Speler selecteren met de pijltjestoetsen omhoog en omlaag.

Het geselecteerde vak wordt grijs gekleurd.

De betreffende speler selecteren door op de pijltjestoets naar rechts te drukken.

Het geselecteerde vak wordt lichtgroen gekleurd.

De selectie ongedaan maken kan door op de pijltjestoets naar links te drukken.

Zodra 2 spelers geselecteerd zijn kan het scorebord geopend worden met enter of door 1 seconde lang op de pijltjestoets naar rechts te drukken.

Met het draadloos numerieke toetsenbord.

Speler selecteren met de pijltjestoetsen omhoog(8) en omlaag(2).

Het geselecteerde vak wordt grijs gekleurd.

De betreffende speler selecteren door op de pijltjestoets naar rechts(6) te drukken.

De selectie ongedaan maken kan door op de pijltjestoets naar links(4) te drukken.

Het geselecteerde vak wordt lichtgroen gekleurd.

Zodra 2 spelers geselecteerd zijn kan het scorebord geopend worden.

Scorebord openen met enter of door 1 seconde lang op de pijltjestoets naar rechts (6) te drukken.

Met de afstandsbediening.

Afstandsbediening met knoppen naast elkaar.

Spelersnaam selecteren met de beeldschermknoppen.

Afstandsbediening met 1 knop bovenaan en 1 knop onderaan.

Spelersnaam selecteren met de bovenste en onderste knop.

Het geselecteerde vak wordt grijs gekleurd.

De betreffende speler selecteren door op de pijltjestoets naar rechts (>) te drukken.

Het geselecteerde vak wordt lichtgroen gekleurd.

De selectie kan ongedaan maken kan met de pijltjestoets naar links (<).

Zodra 2 spelers geselecteerd zijn kan het scorebord geopend worden.

Druk **1 seconde lang de knop (>)** of **dubbeltklik de knop (>)**.

De eerste geselecteerde speler is de opgaande speler (kan omgewisseld worden)

Bediening van het scorebord via de computer of numeriek toetsenbord.

Spelers omwisselen

Bij het begin van de wedstrijd (punten en beurten staan op 0)

Rechtermuisklik op het scherm.

1 seconde lang pijltjestoets naar links (←) indrukken.

1 seconde lang op het numeriek toetsenbord **de toets –** indrukken

Del en – samen indrukken (Del als eerste) of **CTRL-O**.

Tijdens de wedstrijd.

Zolang geen van de spelers het te spelen aantal punten bereikt heeft.

CTRL-O, Rechtermuisklik of druk de toetsen combinatie **Del en -**.

Score noteren

Voor het noteren van de gemaakte punten zijn er twee keuzes.

Noteren per gemaakt punt (werkt altijd) en noteren per aantal gemaakte punten.

Gemaakte punten op of aftellen doe je met de pijltjestoets < (aftellen) of > (optellen) of op het numeriek toetsenbord de toetsen + of – of, indien noteren per aantal gemaakte punten aanstaat, het aantal gemaakte punten in zijn geheel ingeven.

Heeft de speler zijn te maken punten bereikt worden de gemaakte punten in blauwe achtergrond weergegeven.

Druk enter om de caramboles in te voeren, de beurt gaat naar de andere speler of het beeldscherm gaat naar het eindscherm...

Zolang de punten en beurten op 0 staan kan er terug gekeerd worden naar de spelerslijst met de toets **ESC of Shift** of toetsen combinatie **Del en 6**.

Foutcorrectie met het numeriek toetsenbord of computer toetsenbord.

Tot maximum 2 beurten terug gaan voor correctie druk **/ of C of Shift of Escape**.

Tot maximum 3 beurten terug gaan voor correctie druk **DEL-/ of CTRL-C**.

Ter indicatie dat een beurt terug gegaan werd wordt het gemaakte puntenvak rood.

De in te voeren punten kunnen op volgende wijze gecorrigeerd worden.

Indien het scorebord in de invoermodus 'punten per aantal' staat wist de Back-toets het rechter cijfer, is er maar 1 cijfer dan wordt dit 0.

Onafhankelijk van de invoermodus 'punten per aantal' kunnen de in te voeren punten gewijzigd worden met de toetsen + - en de pijltjestoetsen ← en →

Nadat de punten juist staan druk Enter.

Fouten herstellen na beëindiging van de wedstrijd.

Druk de toets **/ of Esc**.

Om de linker speler te corrigeren druk nogmaals **/ of Esc**.

Pas de gemaakte caramboles aan met – of ← of + of → en druk Enter.

Is de wedstrijd reeds afgesloten (spelerslijst staat open) druk F8 of CTRL-8.

Het scorebord herstart en heropent de laatste wedstrijd.

Scorebord sluiten voordat de wedstrijd beëindigd is.

Op de computer.

Plaats de muis in de linker onderhoek of druk op het toetsenbord de combinatie CTRL-6, CTRL-F6 of CTRL-F12.

Op het numeriek toetsenbord.

Druk Del en 6 samen in.

De daaropvolgende keuzevraag Ja of Nee kan met de muis of pijltjestoetsen geselecteerd en daarna met enter bevestigd worden.

Scorebord sluiten na einde van de wedstrijd.

Druk **1 seconde lang de knop (<)** of **dubbelklik de knop (<)** of

Klik op de knop Naar spelerslijst of

op het toetsenbord de combinatie **CTRL-6, CTRL-F6 of CTRL-F12** of

op het numeriek toetsenbord **Del en 6**.

Wedstrijd resetten

Nadat de wedstrijd beëindigd is kan het bord gereset worden met een **rechtermuisklik** of **CTRL-R**.

Indien “Wedstrijd reset” in de instellingen is ingeschakeld.

Druk 1 seconde lang de pijltjestoets naar rechts (→) of druk de combinatie **Del en -**.

De spelersnamen worden bij reset eveneens omgewisseld.

Bediening van het scorebord via de afstandsbediening

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

Vanaf de tweede beurt 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.

Score invoeren.

Gemaakte punten op of aftellen met de pijltjestoetsen **< (aftellen)** of **> (optellen)**.

Heeft de speler zijn te maken punten bereikt worden de gemaakte punten in een blauwe achtergrond weergegeven.

Druk de rechter beeldschermknop of de bovenste knop om de punten in te voeren, de beurt gaat naar de andere speler.

Bij het invoeren van meer dan 2 beurten binnen 10 seconden met de afstandsbediening reageert het scorebord niet. (Na 10 seconden kan het wel)

Dit in verband met het maximaal te corrigeren beurten. (Zie foutcorrectie)

Scorebord sluiten na einde van de wedstrijd.

Druk **1 seconde lang de knop (<)** of **dubbelklik de knop (<)**

Spelers omwisselen

Bij het begin van de wedstrijd (punten en beurten staan op 0)

Druk **1 seconde lang de knop (<)** of **dubbelklik de knop (<)**

Nadat de wedstrijd begonnen is kunnen de spelers enkel omgewisseld worden via de computer of numeriek toetsenbord met **CTRL-O, Rechtermuisklik** of combinatie **Del en -**.

Na de ingave van de eerste beurt kan je nog een beurt terug gaan en de eventueel gemaakte punten op nul zetten waarna omwisselen alsnog kan.

Foutcorrectie met de afstandsbediening.

Om 1 beurt terug te gaan voor correctie.

Afstandsbediening met knoppen naast elkaar.

druk **linker beeldschermknop**.

Afstandsbediening met 1 knop bovenaan en 1 knop onderaan.

Druk de **onderste knop**.

Ter indicatie dat een beurt terug gegaan werd wordt het gemaakte punten vak rood.

Pas de gemaakte caramboles aan met < of > en druk de rechter beeldschermknop of de bovenste knop.

Met de afstandsbediening kan maximaal 2 beurten terug gegaan worden.

Staan de punten en beurten op 0 opent de linker beeldschermknop of onderste knop de spelerslijst.

Fouten herstellen met de afstandsbediening na beëindiging van de wedstrijd.

Druk de linker beeldschermknop of onderste knop.

Pas de gemaakte caramboles aan met < of > en druk de rechter beeldschermknop of de bovenste knop.

Weergavekleur van de gemaakte punten.

Rode achtergrond nadat een beurt achteruit gegaan is.

Blauwe achtergrond wanneer de speler zijn te maken punten bereikt heeft.

Verkeerde speler geselecteerd of speler vervangen nadat de wedstrijd gestart is.

Zolang de punten en beurten op nul staan kan je terug naar de spelerslijst door:
Op de linker beeldschermknop of onderste knop op de afstandsbediening te drukken.
Op het numeriek toetsenbord / in te drukken.

Is er reeds een beurt ingegeven kan je een beurt terug door:

De correctie (linker beeldschermknop of onderste knop) op de afstandsbediening.

De / toets op het numeriek toetsenbord.

De eventueel reeds ingegeven punten / beurten op nul zetten.

Is de wedstrijd reeds meer dan 2 beurten bezig kunnen spelers alleen nog vervangen worden na het afsluiten van de wedstrijd.

Sluit de wedstrijd met Del-6 of plaats de muis in de linkeronderhoek.

Met de spelerslijst open selecteer de speler welke de foutief geselecteerde speler moet vervangen. (op de speler klikken of met de toetsen omhoog omlaag).

Druk de toetsencombinatie CTRL-V.

Een dialoogvenster opent, klik op de spelersnaam die vervangen moet worden.

Het scorebord sluit en herstart de wedstrijd.

Mogelijk heeft de te vervangen speler reeds meer caramboles gemaakt dan de te spelen punten van de vervangende speler.

Ga een beurt terug met / op het numeriek toetsenbord.

Corrigeer de gemaakte punten.

Er kan tot twee beurten terug gegaan worden.

Is twee beurten niet voldoende sluit het scorebord door op het numeriek toetsenbord DEL en 6 te drukken of plaats de muis in de linkeronderhoek.

Bevestig de vraag om af te sluiten.

Druk de toets F8 of CTRL-8.

Het scorebord herstart en detecteert een onbeëdigde wedstrijd.

waarna nogmaals 2 beurten kunnen gecorrigeerd worden.

Dit kan herhaald worden.

Laatst gespeelde wedstrijd opnieuw openen(voor correctie).

In de spelerslijst druk **F8, CTRL-8, CTRL-C** of de toets combinatie **Del en /**.

Het scorebord sluit, herstart en opent de laatste wedstrijd

Om een correctie uit te voeren druk de **toets / of Esc** of **linker beeldschermknop of de onderste knop** op de afstandsbediening.

Een eerder gespeelde wedstrijd opnieuw openen (voor correctie)

Ga naar de uitslagen.

Selecteer de datum.

Klik met de **rechtermuisknop** op het wedstrijdnummer (bv Wedstrijd 1)

Klik Wedstrijd opnieuw openen.

Inspeelklok.

De inspeelklok openen kan enkel vanuit het **scorebord met de punten en beurten op 0**.
Druk **K** of toetsencombinatie **Del en 0** of **Del en Insert**.

Bediening van de inspeelklok.

In of uitschakelen van de beep (luidspreker in de linkerboven hoek).

Druk *

Tijd starten of resetten

Druk **0** of de rechter beeldschermknop of bovenste knop op de afstandsbediening.

Klok afsluiten.

De klok afsluiten kan enkel als de tijd op 5:00 staat.

Druk Del of de linker beeldschermknop of onderste knop van de afstandsbediening.

Is de tijd aan het lopen druk tweemaal deze knop of toets.

Timeout timer.

Timeout kan aan/uit gezet worden in het tandwiel-menu of **CTRL-F3** of **CTRL-3** in de spelerslijst. Bij het gebruik van de Timeout timer is de invoerwijze punten volgens aantal gemaakte punten uitgeschakeld. Dit is nodig omdat de Timeout timer na ieder gemaakt punt en na iedere beurt moet gereset worden.

De Timeout timer start niet bij de eerste beurt (opgaan) tenzij deze manueel gestart wordt met de **spatiebalk** of **0** op het **numeriek toetsenbord**.

De timeout timer kan op manueel of automatisch ingesteld worden.

De kleur van de timer verandert in rood 10 seconden voor de maximale tijd verstrijkt.

10 seconden voor de maximale tijd verstrijkt kan een ting geluidje gegeven worden (Instelling in het tandwiel icoon).

De Timeout timer kan handmatig gereset / herstart worden met de toets 0.

De spatiebalk voegt 40 seconden extra tijd toe aan de lopende tijd of reset de lopende tijd naar de lopende tijd zonder de extra tijd.

Timeout automatisch.

Is de Timeout timer op automatisch ingesteld functioneert deze als volgt.

Na het ingeven van het eerste punt of beurt start de Timeout timer.

Na het ingeven van de beurt reset de tijd.

Om de tijd te compenseren die een speler nodig heeft om naar het biljart te gaan is er na het invoeren van een beurt een vertraging van 8 seconden.

Om de tijd te compenseren voor het uitrollen van de ballen en de tijd die een speler nodig heeft om zich op de daarop volgende figuur te concentreren is er na het invoeren van een punt een vertraging van 5 seconden.

40 seconden extra tijd toevoegen of de tijd terug zetten kan met de spatiebalk(alleen als de timer loopt).

Timeout bij het pauseren van de wedstrijd.

De Timeout timer kan tijdelijk uitgeschakeld worden met de toets 0.

Zodra de wedstrijd hernomen wordt kan de Timeout timer gestart worden met de toets 0.

Tijdelijke Timeout instellingen vanuit het scorebord

- Timeout timer activeren **ALT -1** of de toetsencombinatie **DEL-1**
- Timeout automatisch **ALT -2** of de toetsencombinatie **DEL-2**
- Timeout ting 10 seconden voor het verstrijken van de limiet **ALT-3** of **DEL-3**

Automatische Back-up

Is de automatische back-up ingesteld wordt automatisch een back-up gemaakt bij het afsluiten. De back-ups worden opgeslagen op een aangesloten USB station.

De naam van de back-up map is **BiljartScorebord-Backup**.

Het USB station kan een kaartlezer, USB-Stick of externe schijf zijn.

De vrije ruimte van het station moet minimaal 500 mb zijn.

Indien de vrije ruimte te klein is of er is geen extern USB station of kaartlezer aangesloten en Automatische Back-up staat aan word geen back-up gemaakt en bij het afsluiten een melding daarvan gegeven.

Indien meer dan 10 back-ups op het station staan worden de oudste back-ups verwijderd.

Backup als bijlage meesturen

Deze instelling werkt enkel als Automatisch back-up en automatisch uitslagen versturen aan staat.

Uitslagen.

Alle uitslagen uit de geopende speelwijze worden hier getoond, **ook de uitslagen van spelers die niet meer in die de lijst** staan.

De uitslagen van alle wedstrijden gespeeld in de geopende spelerslijst kunnen per datum bekeken, afgedrukt of per Email verstuurd worden.

Door de tekst scrollen kan met de muis en de pijltjestoetsen omhoog / omlaag.

Selecteren op datum.

Volgende datum met pijltjestoets →

Vorige datum met pijltjestoets ←

Meest recente datum met Page Up, de oudste datum met Page Down.

Vanuit de spelerslijst kan het uitslagen venster geopend worden met de **toets +**.

De **toets – of Back** om terug te keren naar de spelerslijst. (idem voor de totalen).

Een klik met de rechtermuisknop op een wedstrijd (vb. Wedstrijd2) geeft een menu met de mogelijkheid de wedstrijd opnieuw te openen, te verwijderen of het wedstrijdblad hiervan te openen (en af te drukken).

Totalen

De totalen van alle wedstrijden gespeeld in de categorie van de spelerslijst worden hier getoond per wedstrijd datum of alle datums samen.

Enkel de resultaten van spelers die in de spelerslijst staan worden getoond inclusief de resultaten van matches gespeeld tegen spelers die niet meer in de spelerslijst staan.

De instelling Totalen inclusief relatief gemiddelde is aangevinkt.

De totalen worden gerangschikt volgens het totaal behaalde aantal wedstrijd punten en vervolgens het relatieve gemiddelde in verhouding tot de te spelen punten.

De instelling Totalen inclusief relatief gemiddelde is niet aangevinkt.

De resultaten worden gerangschikt volgens het totaal behaalde aantal wedstrijd punten en vervolgens de verhouding tot de behaalde caramboles / te spelen punten.

Selecteren op datum.

Volgende datum met pijltjestoets →

Vorige datum met pijltjestoets ←

Meest recente datum met Page Up, het totaal met Page Down.

Totalen sluiten.

De **toets** – om terug te keren naar de spelerslijst.

De **toets Back** om terug te keren naar de uitslagen.

Openen van de uitslagen en totalen vanuit de spelerslijst.

Druk de toets +

De uitslagen openen.

Druk nogmaals +

De totalen openen .

Druk de toets - om terug naar de spelerslijst te gaan of druk **F6 of Back** om terug naar de uitslagen te gaan.

Meest recente datum met Page Up, Totaal met Page Down.

Volgende datum met pijltjestoets →

Vorige datum met pijltjestoets ←

Omhoog/omlaag scrollen met pijltjestoetsen omhoog/omlaag.

Totalen afdrukken.

Druk enter.

Afdrukken annuleren druk op het numeriek toetsenbord de toets 0

Nogmaals afdrukken (het afdrukvenster is nog open) druk Enter.

Alle wedstrijden of één wedstrijd gespeeld op een bepaalde datum verwijderen.

Ga naar de uitslagen.

Selecteer de datum.

Alle op die dag gespeelde wedstrijden worden getoond.

1 wedstrijd verwijderen.

Klik met de rechtermuisknop op het wedstrijdnummer (bv Wedstrijd 1) en selecteer wedstrijd wissen.

Alle op de geopende datum gespeelde wedstrijden verwijderen.

Klik met de rechtermuisknop op de datum. (De datum mag niet uitgekapt zijn)

Controleren wie nog tegen wie moet spelen.

Met de muis

Klik in de spelerslijst op een spelersnaam om deze te selecteren.

Klik daarna met de rechtermuisknop op de geselecteerde spelersnaam.

De namen van de spelers waartegen de geselecteerde speler nog moet spelen worden getoond.

Met het numeriek toetsenbord

Selecteer een speler met de toetsen 8(omhoog) en 2(omlaag)

Druk de toets -

De namen van de spelers waartegen de geselecteerde speler nog moet spelen worden getoond.

Sluit het venster door op een willekeurige toets te drukken.

Geluidssterkte instellen.

F9 1 stap lager. F10 1 stap hoger.

De ingestelde geluidssterkte geldt enkel voor het scorebord en wordt opgeslagen

De taakbalk zichtbaar maken. (Om een andere taak in Windows uit te voeren)

Windows taakbalk in de spelerslijst zichtbaar maken met de Windows toets..

Terug naar volledig scherm door op de lijst te klikken.

Email instellen.

De emailinstellingen vindt je bij de uitslagen → Uitslag versturen.

Vul het emailadres van de afzender in en druk op de knop Standaardinstellingen.

Vul het paswoord in en druk op de knop Stuur een testmail.

Gebruik geen Gmail, Hotmail, Outlook, Live of MSN account.

Google en Microsoft blokkeert het versturen van mail via externe programma's.

Er kunnen tot 7 extra Emailadressen ingevuld worden.

De uitslag wordt altijd verstuurd naar de afzender en deze hoeft dus niet toegevoegd te worden.

Als bijlage word de uitslag in tekst en Excel-bestand meegestuurd.

De clubnaam is de naam die gebruikt wordt voor het versturen van uitslagen en back-up.

Clubnaam

Indien er nog geen clubnaam ingegeven werd zal bij het opstarten de clubnaam gevraagd worden. Na het invoeren van die naam kan de clubnaam nog aangepast worden met

CTRL-N.

De clubnaam is in het programma niet zichtbaar maar wordt gebruikt bij het versturen van de uitslagen en het terug zetten van een backup.

De clubnaam kan ook gebruikt worden om aan te geven van welke computer de gegevens zijn vb Clubnaam-biljart 1.

Wachtwoord voor het beheer.

Volgende instellingen of functies kunnen beveiligd worden met een wachtwoord.

Bij alle lijsten uitgezonderd de lijsten Sets en Andere

Bewerken van de spelerslijsten.

Verwijderen van een wedstrijd.

Maximum of te spelen beurten instellen.

Opnieuw openen van een wedstrijd die niet op dezelfde dag gespeeld is.

Algemene instellingen

Terug zetten van een back-up.

In en uitschakelen van Automatische Back-up.

In en uitschakelen van Back-up als bijlage versturen.

Automatisch uitslagen versturen.

Beheer wachtwoord instellen.

Open email settings.

Zet beveiligde verbinding met paswoord aan of klik standaard instellingen.

Maak het wachtwoord leeg (indien niet leeg).

Vul het wachtwoord opnieuw in.

Druk op de knop verzend een test email.

Is de test geslaagd druk op Okay.

Het dialoogvenster om het beheer paswoord in te geven opent.

Wil je wachtwoord voor het beheer activeren.

Vul het wachtwoord voor het beheer in en druk enter of Okay.

Wil je wachtwoord voor het beheer niet activeren of uit zetten.

Druk op de knop "Geen wachtwoord instellen".

Automatisch uitslagen versturen bij het afsluiten.

Indien Automatisch email versturen aan staat in de instellingen worden de uitslagen van alle die dag gespeelde wedstrijden in tekst en excel formaat verstuurd bij het afsluiten.

Indien er op het moment van afsluiten geen internet verbinding is wordt hiervan een melding getoond.

De uitslagen van die dag kunnen na deze melding nog enkel via het blad

Uitslagen → Versturen verstuurd worden..

Voortgangsbalk

In of uitschakelen van de voortgangsbalk kan in de spelerslijst via het tandwiel-icoon of vanuit het scorebord met **CTRL-V**.

Indien gespeeld wordt naar een vast aantal beurten wordt deze balk niet getoond omdat er meer punten kunnen gemaakt worden dan de te spelen punten.

Scorebord samen met Windows opstarten.

Het scorebord automatisch laten opstarten kan ingesteld worden met het tandwiel-icoon of door in de spelerslijst CTRL-O te drukken. (Werkt enkel als lijst bewerken is uitgeschakeld)

Windows slaapstand.

Bij het opstarten van het scorebord word de slaapstand uitgeschakeld.

De originele instelling hiervan blijft na het afsluiten behouden.

Stroomuitval of andere reden van uitvallen van de computer.

Bij het uitvallen van de stroom bij een computer zonder batterij of vastlopen van de computer kunnen mogelijk gegevens verloren gaan. (schijf beschadigd)

Per ongeluk uitzetten van de computer of per ongeluk afsluiten van het scorebord.

Er gaan **geen gegevens verloren** en bij het opnieuw starten van het programma wordt het scorebord geopend zoals de stand was maar zonder de nog niet ingegeven punten.

Opslagmap.

De uitslagen worden opgeslagen in de map **C:\Biljart Scorebord Uitslagen**.

Alle wedstrijden resetten aan het einde van het speeljaar.

Aan het einde van het speeljaar moet de opslagmap C:\Biljart Scorebord Uitslagen hernoemd of verwijderd worden.

Doe dit voor de eerste wedstrijd van het nieuwe speeljaar gespeeld wordt.

Wil je de gegevens bewaren hernoem dan C:\Biljart Scorebord Uitslagen naar vb C:\Biljart Scorebord Uitslagen 2024-2025 en kopieer de map eventueel naar een andere schijf.

Je kan voor het verwijderen of hernoemen ook een back-up maken en deze hernoemen.

Bij het resetten blijven alle instellingen en spelerslijsten staan.

Blue screen of dead, vastgelopen computer of onverwacht afgesloten of computer crash.

Is de laatst geopende wedstrijd ook de laatst gespeelde wedstrijd wordt een melding gegeven van een onafgewerkte wedstrijd na het heropstarten van het scorebord.

Volg de vraag om de wedstrijd opnieuw te openen.

Mocht er geen vraag komen om de wedstrijd opnieuw te openen druk dan de **toets F8**.

Het scorebord herstart en opent de laatste wedstrijd.

In geval de laatst geopende wedstrijd niet de laatst gespeelde wedstrijd is maar een reeds eerder heropende wedstrijd wordt dit gemeld en open je die wedstrijd als volgt:

Ga naar de uitslagen.

Selecteer de datum.

Klik met de **rechtermuisknop** op het wedstrijdnummer (bv Wedstrijd 1)

Klik Wedstrijd opnieuw openen.

Mogelijk zijn er na een Blue screen of dead wedstrijdinstellingen veranderd.

Is de wedstrijd een in de lijst Sets gespeelde-wedstrijd.

Druk een correctietoets (**/ of ESC**).

Klik op de setstand of infovenster en controleer de Set settings.

Klik op het andere venster(Set 1, Set2 enz) en controleer de Speelwijze settings.

Word het Set venster niet getoond druk **CTRL-M** (mogelijk 2 maal).

Is de wedstrijd geen Set-wedstrijd.

Druk een correctietoets (**/ of ESC**).

Controleer de instellingen door op het infovenster te klikken.

Staat het infovenster niet aan druk de toets i.

Afstandsbediening (presenter) specificaties

Voor de afstandsbediening zoals afgebeeld aan het einde van deze handleiding.

Bovenste knop	: toets B
Onderste knop	: toets ESC of Shift of TAB.
Knop >	: Page Down of pijltjestoets rechts
Knop <	: Page Up of pijltjestoets links

Voor de afstandsbediening met knoppen naast elkaar.

Rechter beeldschermknop	: toets B
Linker beeldschermknop	: toets ESC of Shift of TAB.
Knop >	: Page Down of pijltjestoets rechts
Knop <	: Page Up of pijltjestoets links

Presenters met de knoppen naast elkaar openen mogelijk een volume popup-scherf door enige tijd de < of > te ingedrukt te houden.

Dat popup-scherf verdwijnt na enkele seconden maar kan vervelend zijn.

Vindt je dit vervelend download dan **HideVolume OSD** <http://wordpress.venturi.de/>

Waarschuwing ter voorkoming oogletsel!

Voorkom dat de laser-beam in iemands ogen kan schijnen.

Dek de laser-beam af door een stukje rubber in de beam-opening te plaatsen.

Is er geen beam-opening boor dan een gaatje met een 3.5mm of 4mm boor doorheen het midden van het beam-venstertje en vul de opening op met een stukje rubber.

Het programma Spelerslijstenbeheer

Spelerslijstenbeheer heeft de volgende functies:

Spelerslijsten maken.

Spelerslijst afdrukken.

Spelers uit het scorebord importeren in een spelerslijst.

Spelers vanuit een lijst in het scorebord plaatsen.

Poules maken van een lijst.

Poules afdrukken.

Excel bestand maken van de poules.

PDF bestand maken van de poules.

Het programma ScorebordSync

ScorebordSync heeft de volgende functies:

Wedstrijden gespeeld met een andere computer importeren.

Het importeren gebeurt met behulp van het back-up bestand van de betreffende computer.

Reeds gespeelde wedstrijden worden niet overschreven

Controleren op dubbel gespeelde wedstrijden in alle lijsten uitgezonderd de lijsten Sets en Andere.

Afdrukken namen van dubbel gespeelde wedstrijden.

Dubbel gespeelde wedstrijden kunnen met behulp van het afgedrukte bestand in het scorebord gewist worden.

Spelerslijst



Scorebord bedienen



Waarschuwing

Om mogelijk oogschade te voorkomen dek de laser vooraan de presenter af!
Plaats een rubber dopje in de laseropening vooraan.

Spelerslijst

Selectie 1 vak omlaag
Speler selectie
ongedaan maken



Selectie 1 vak omhoog
° Speler selecteren
° 1 sec drukken om
scorebord te openen

Scorebord bedienen

1 beurt achteruit (correctie)
Bij beginstand scorebord sluiten

- ° Min 1punt
- ° Bij begin wedstrijd
1 sec drukken om de
spelers om te keren
- ° Bij einde wedstrijd
1 sec drukken om het
scorebord te sluiten
- ° Selectie voor vragen



Punten invoeren
en vragen bevestigen
Bij einde wedstrijd dubbeldrukken
om wedstrijdblad af te drukken

- ° Plus 1 punt.
- ° Bij einde wedstrijd
1 sec drukken om
wedstrijd te resetten
- ° Selectie voor vragen

Waarschuwing

Om mogelijk oogschade te voorkomen dek de laser vooraan de presenter af!
Boor een 4 mm gatje midden in de laserlens en duw er een rubber dopje in.

Spelerslijst

- 2) Selecteer 1 vak naar omlaag
- 8) Selecteer 1 vak naar omhoog
- 6) Geselecteerde speler selecteren
 - 1 seconde indrukken om wedstrijd te openen
- 4) Geselecteerde speler deselecteren
- +) Uitslagen of totalen openen
-) Lijst met wie tegen wie gespeeld heeft openen

Bij uitslagen of totalen sluiten

Del-/ laatst geopende wedstrijd heropenen

Del-9 Speelwijze openen

Enter) Wedstrijd openen

Scorebord

- +) 1 punt optellen
-) 1 punt aftellen
- /) 1 beurt terug voor correctie vorige gemaakte punten
- 4 en 6) Bij vragen het antwoord selecteren
- Enter) Gemaakte punten invoeren
 - Antwoord bij vraag invoeren
- Del-6) Scorebord afsluiten
- Del-7) Wedstrijdblad afdrukken

