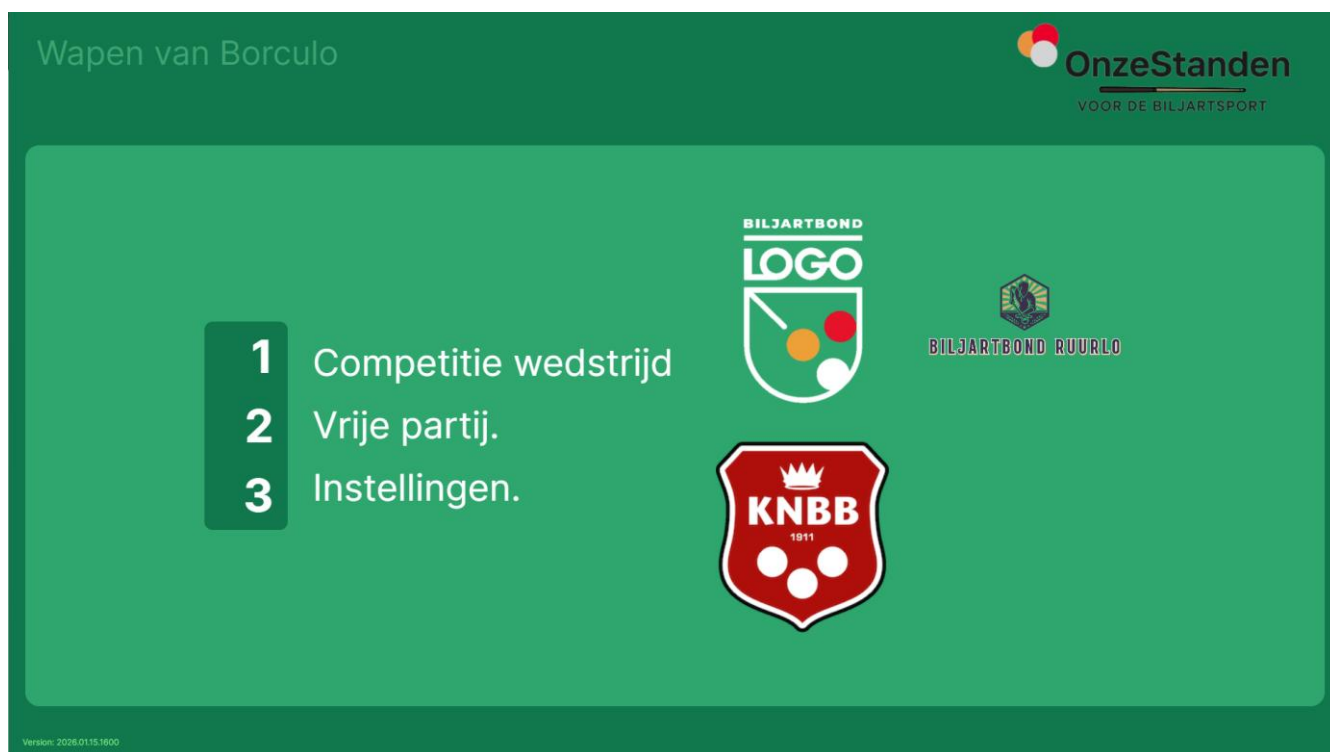


Handleiding scorebord

Competitiewedstrijd, vrije partij en instellingen



Het hoofdmenu: kies met de cijfertoets die op het scherm staat.

Belangrijk Gebruik het numerieke toetsenbord. Num Lock mag aan of uit staan: het scorebord herkent beide varianten. Bevestig score-invoer met Enter.

Versie augustus 2026

1. Snel starten

In één minuut Kies de spelmodus, controleer de spelers, voer per beurt de gemaakte caramboles in en druk op Enter. Num Lock hoeft niet te worden aangepast.

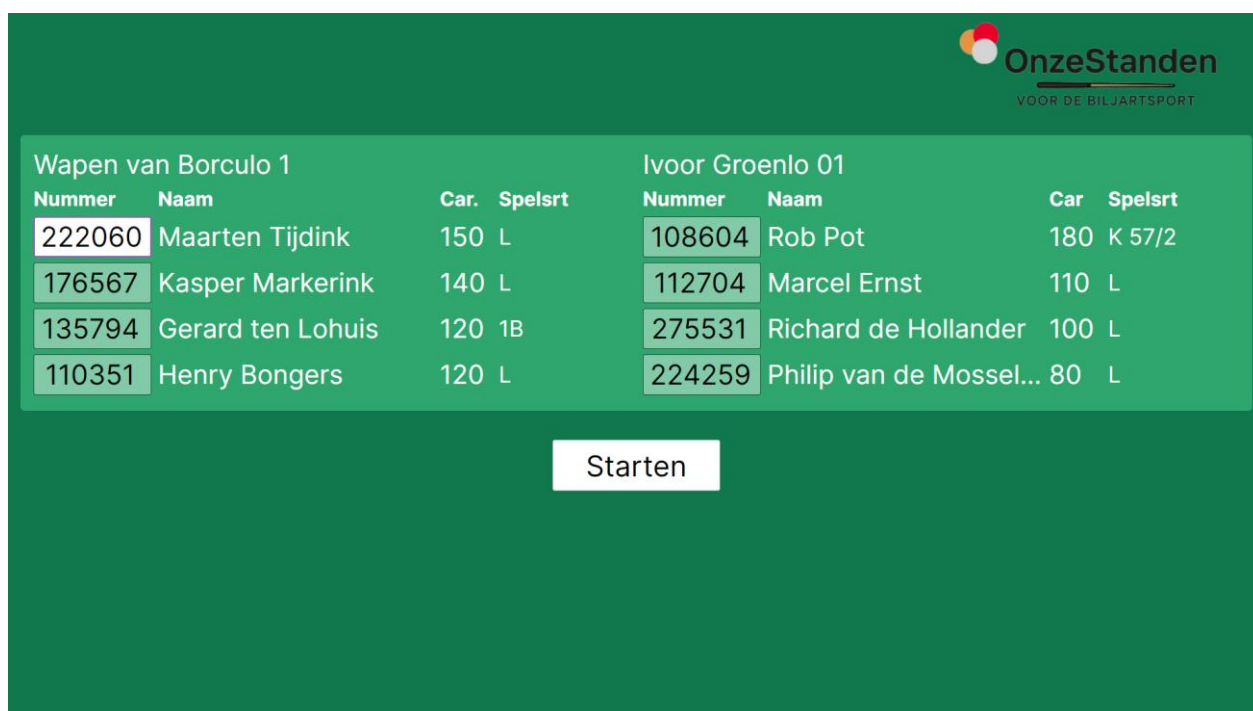
1. Kies in het hoofdmenu 1 voor een competitiewedstrijd of 2 voor een vrije partij.
2. Kies de juiste wedstrijd of vul bij een vrije partij de spelers en partijlengtes in.
3. Controleer vóór de start de namen, spelsoort en het aantal te maken caramboles.
4. Voer na iedere beurt de gemaakte caramboles in en bevestig met Enter. Voor een nulbeurt drukt u direct op Enter; u hoeft geen 0 in te voeren.
5. Volg bij het einde van de partij de keuze op het scherm: 7 voor Ja of 9 voor Nee.

Wat staat er tijdens de partij in beeld?

Onderdeel	Betekenis
Witte spelersbalk	De speler die aan de beurt is.
Beurt	Het huidige beurtnummer.
Invoer	Het getal dat u nu intypt; nog niet verwerkt.
Grote cijfers	De actuele totaalscore per speler.
Hoogste	De hoogste serie van de speler.
Moyenne	Gemiddeld aantal caramboles per beurt.
Laatste 5 beurten	Snelle controle van de vijf meest recente scores.

2. Competitiewedstrijd starten

6. Druk in het hoofdmenu op 1 - Competitie wedstrijd.
7. Controleer de opstelling van thuis en uit. De kolommen tonen lidnummer, naam, te maken caramboles en spelsoort.
8. Navigeer door de spelersvelden met Enter naar de volgende speler en met * naar de vorige speler. Moet een speler worden vervangen? Kies de reservespeler met 1, 2 of 3 en gebruik 0 om te annuleren.
9. Ga voor Starten steeds verder met Enter totdat het scorebord de volgende pagina toont. Selecteer daarna de partij met de cijfertoets 1 t/m 4 die voor de wedstrijd staat.

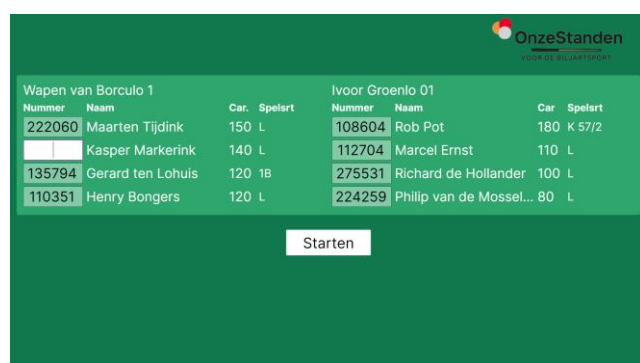


OnzeStanden
VOOR DE BILJARTSPORT

Wapen van Borculo 1				Ivoor Groenlo 01			
Nummer	Naam	Car.	Spelsrt	Nummer	Naam	Car	Spelsrt
222060	Maarten Tijdink	150	L	108604	Rob Pot	180	K 57/2
176567	Kasper Markerink	140	L	112704	Marcel Ernst	110	L
135794	Gerard ten Lohuis	120	1B	275531	Richard de Hollander	100	L
110351	Henry Bongers	120	L	224259	Philip van de Mossel...	80	L

Starten

Controleer de volledige opstelling voordat u op Starten kiest.



OnzeStanden
VOOR DE BILJARTSPORT

Wapen van Borculo 1				Ivoor Groenlo 01			
Nummer	Naam	Car.	Spelsrt	Nummer	Naam	Car	Spelsrt
222060	Maarten Tijdink	150	L	108604	Rob Pot	180	K 57/2
	Kasper Markerink	140	L	112704	Marcel Ernst	110	L
135794	Gerard ten Lohuis	120	1B	275531	Richard de Hollander	100	L
110351	Henry Bongers	120	L	224259	Philip van de Mossel...	80	L

Starten

Een leeg spelersveld vraagt om een vervanger.



Kies reservespeler

1	131412	Bennie Deegens	3,755	L
2	158679	Edwin Dijkman	3,594	L
3	122749	Toon Ebberts	1,797	L

0 Annuleren

Kies een reserve met 1, 2 of 3; 0 annuleert.

Controlepunt Vergelijk naam, partijlengte en spelsoort met de wedstrijdgegevens voordat de partij begint.

3. Partij tellen

10. Kijk welke speler een witte kopbalk heeft: die speler is aan de beurt.
11. Typ het aantal gemaakte caramboles met 0 t/m 9. Meerdere cijfers mogen achter elkaar worden ingevoerd. U kunt de score ook per carambole bijhouden met + en -.
12. Controleer het gele getal bij Invoer.
13. Druk op Enter. De score wordt verwerkt, het beurtnummer loopt door en de andere speler wordt actief.
14. Voor een nulbeurt drukt u direct op Enter. Het invoeren van 0 is niet nodig.

Diab Moussali Kader 38/2	125	Beurt 1	55	Roelof Wever Libre
0		Invoer 0		0
0 0,000 0		Hoogste Moyenne Laatste 5 beurten		0 0,000

Start van een partij: score en invoer staan op nul.

Diab Moussali Kader 38/2	125	Beurt 6	55	Roelof Wever Libre
82		Invoer 5		32
55 13,667 5 0 2 20 0		Hoogste Moyenne Laatste 5 beurten		16 6,400 16 0 9 5 2

Tijdens de partij: totalen, hoogste serie, moyenne en laatste vijf beurten.

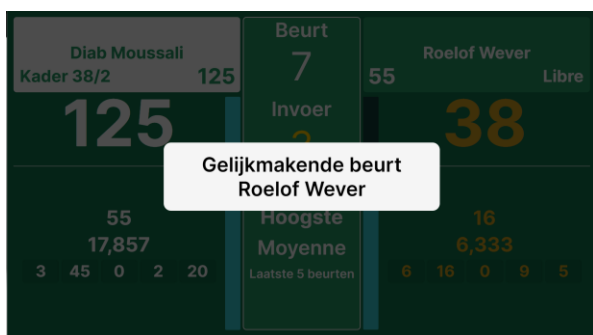
Een fout herstellen

Ziet u vóór Enter een verkeerd cijfer? Gebruik Backspace om het laatste teken te wissen. Is de beurt al bevestigd, druk dan op Backspace: de beurt wordt teruggedenomen, de serie van de speler blijft in beeld en kan met + of - worden aangepast. Controleer daarna beide scores en het beurtnummer.

Let op Herstel een fout meteen. Ga pas verder wanneer totaalscore, laatste beurt en actieve speler weer kloppen.

4. Partij beëindigen

Wanneer een speler het ingestelde aantal caramboles bereikt, vraagt het scorebord of de partij is afgelopen.



Indien nodig meldt het bord eerst de gelijkmakende beurt.



Bevestig met 7 (Ja) of ga verder met 9 (Nee).

15. Controleer of de juiste speler het aantal te maken caramboles heeft bereikt.
16. Speel zo nodig de gelijkmakende beurt en voer ook deze score normaal in.
17. Kies 7 - Ja wanneer de partij werkelijk klaar is.
18. Kies 9 - Nee wanneer er verder gespeeld moet worden.
19. Controleer de getoonde winnaar en de eindstand.



Winnaar en partijstand bij een competitiewedstrijd.



Voorbeeld van de eindmelding bij een vrije partij.

Bij twijfel Kies 9 - Nee en controleer de ingevoerde beurten. Beëindig de partij pas als score en beurten juist zijn.

5. Volgende partij en wedstrijduitslag

20. Na een afgeronde competitiewedstrijd keert u terug naar de lijst met partijen.
21. Kies de volgende nog te spelen partij met de cijfertoets die ervoor staat.
22. Na alle partijen verschijnt het uitslagenoverzicht. Controleer per speler: gemaakte caramboles, beurten, hoogste serie en partijpunten.
23. Controleer de teamtotalen onderaan. Geef akkoord door het bondsnummer in te voeren van één van de spelers die in de wedstrijd heeft gespeeld.
24. Dien het formulier pas in nadat beide teams de gegevens hebben gecontroleerd.

Wedstrijd kiezen

Selecteer de te spelen wedstrijd

- 1 Maarten Tijdink vs Rob Pot
- 2 Gerard ten Lohuis vs Marcel Ernst
- 3 Henry Bongers vs Richard de Hollander
- 4 Bennie Deegens vs Philip van de Mosselaar

Kies de te spelen partij met 1 t/m 4.

Uitslag

Datum: 22-08-2020
Afspraak: 02.00
Wedstrijd: 10

Thuis: Wapen van Borculo 1

Score	Naam	T/m Ca.	Beur Ca.	Beur	Beur
222060	Maarten Tijdink	150	150	1	150 1
135794	Gerard ten Lohuis	120	120	2	66 2
110351	Henry Bongers	120	104	17	33 0
131412	Bennie Deegens	90	90	2	55 2

Bezoekers: Ivoor Groenlo 01

Score	Naam	T/m Ca.	Beur Ca.	Beur	Beur
108604	Rob Pot	180	180	1	180 1
112784	Marcel Ernst	110	80	2	55 0
275531	Richard de Hollander	100	100	17	25 2
224259	Philip van de Mosselaar	80	75	2	55 0

Akkoord thuis:
5

Akkoord bezoekers:
3

Formulier indienen

Eindcontrole van alle partijen en teamtotalen.

Eindcontrole Een ingediend formulier wordt gebruikt voor de competitieverwerking. Neem daarom tijd voor de laatste controle.

6. Vrije partij instellen

25. Druk in het hoofdmenu op 2 - Vrije partij.
26. Vul per speler desgewenst een spelersnummer en het aantal te maken caramboles in. Zonder spelersnummer gebruikt het scorebord Thuis/Uit of de getoonde standaardnaam. Gebruik Enter voor het volgende instellingsblok en * voor het vorige blok.
27. Kies bij Spelsoort de juiste discipline met de cijfertoets die op het keuzescherf staat.
28. Ga steeds verder met Enter totdat Partij beginnen wordt uitgevoerd en controleer daarna de gegevens op het scorebord.

Vrije partij

Thuis
Spelnummer (optioneel)

Wapen van Borculo
Te maken caramboles

Spelsoort
Libre

Uit
Spelnummer (optioneel)

Bezoekers
Te maken caramboles

Spelsoort
Libre

Partij Beginnen

Invoer voor een vrije partij: spelers, partijlengte en spelsoort.

Kies spelsoort

1	1000	Libre
2	1002	Libre Grote Hoek
3	2000	Kader 38/2
4	2002	Kader 38/1
5	5000	Kader 57/2
6	5002	Kader 57/1
7	7000	NEO Kader
8	8000	Bandstoten
9	9000	Driebanden

0 Annuleren

Keuzelijst voor de kleine tafel.

Kies spelsoort

1	1003	Libre Groot
2	3000	Kader 47/2
3	4000	Kader 47/1
4	6000	Kader 71/2
5	8002	Bandstoten Groot
6	9002	Driebanden Groot

0 Annuleren

Keuzelijst voor de grote tafel.

7. Instellingen

Druk in het hoofdmenu op 3 - Instellingen. Deze instellingen gelden volgens het scherm niet voor competitiewedstrijden; zij bepalen vooral het gedrag van vrije partijen.

Instelling	Keuze	Betekenis
Puntenberekening	2	2 punten bij winst, 1 bij gelijkspel, 0 bij verlies.
Puntenberekening	4	4-puntensysteem op basis van percentage; het scherm licht de staffel toe.
Puntenberekening	5	10-puntensysteem op basis van percentage; resultaat op 0,1 punt.
En nog melden	5	De ingestelde meldingswaarde die het scorebord toont.
Afstootkleur	1 / 2	1 = wit, 2 = geel.
Tafelsoort	1 / 2	1 = kleine tafel, 2 = grote tafel; dit bepaalt de spelsoortkeuze.

Deze instellingen gelden niet voor de competitie wedstrijden

Puntenberekening

2

En nog melden

5

Afstootkleur

1

Tafelsoort

1

2) Speler krijgt 2 punten bij winst, 1 punt bij gelijkspel en 0 punten bij verlies.

4) 4-puntensysteem op basis van percentage: 1 punt vanaf 50%, 2 punten vanaf 66,6%, 3 punten vanaf 83,3% en 4 punten bij 100%.

5) 10-puntensysteem op basis van percentage: per 10% wordt 1 punt toegekend, met 10 punten bij 100%.

10) Punten op een schaal van 0 tot 10, afgerond op 3 decimalen.

Het scherm verklaart de gekozen puntenberekening.

Deze instellingen gelden niet voor de competitie wedstrijden

Puntenberekening

2

En nog melden

5

Afstootkleur

1

Tafelsoort

2

Tafelsoort 2 geeft de disciplines voor de grote tafel.

8. Numpad en problemen oplossen

Belangrijkste toetsen

Toets	Functie
//	Ga vanuit ieder scherm terug naar het startscherm.
0 t/m 9	Voer een getal in of kies de genummerde optie op het scherm.
Enter	Bevestig de invoer en ga naar het volgende invoerveld of de volgende speler. Zonder score-invoer noteert Enter direct een nulbeurt.
Backspace	Wis vóór bevestigen het laatste teken. Tijdens een partij neemt Backspace de beurt terug; pas de behouden serie zo nodig aan met + of -.
*	Ga bij het kiezen van spelers terug naar het vorige invoerveld.
+	Verhoog het aantal gemaakte caramboles met 1. In Wedstrijden van vandaag: ga naar de volgende wedstrijd.
-	Verlaag of herstel. Bij 0-0 in de eerste beurt wisselen de spelers; anders wordt de serie/telling met 1 verlaagd. In Wedstrijden van vandaag: ga naar de vorige wedstrijd.
.	Start of stop tijdens een partij de shotklok en, indien van toepassing, de inspeelklok.
Num Lock	Hoeft niet te worden gewijzigd; het scorebord reageert met Num Lock aan én uit.

Als iets niet reageert

29. Probeer de toets opnieuw; Num Lock mag aan of uit staan.
30. Klik of tik éénmaal in het scorebordvenster en probeer de toets opnieuw.
31. Lees de tekst op het dialoogvenster: de getoonde cijfertoets is leidend.
32. Herstel een fout onmiddellijk en controleer score, beurt en actieve speler.
33. Start geen nieuwe partij zolang de vorige uitslag nog niet gecontroleerd is.

Spiekbrief Print het losse A5-pamflet en leg het naast het numpad bij het scorebord.