

**X IN 0-KOLOM, SCOREBORD DIENT OP NUL TE STAAN**

<b>Intoetsen</b>	<b>0</b>	<b>Uitvoering</b>
★	x	Draai namen boven met beneden.
ENTER of getal ENTER		Halve beurt bijschrijven, zonder getal is nul.
-		Halve beurt terug, indien beurten nog nul is, gebeurd er niets.
. (del)		Verwijder laatst geschreven toetsaanslag, indien er reeds iets geschreven is.
Huisnaamcode ★	x	Huisnaam speler tonen.
<b>Bondsnummer - of +</b>	x	Toon spelersnaam van betreffende bondsnummer.
0/	x	Menu nog niet gespeelde teamwedstrijden van lokaliteit.
1/	x	Menu nog niet uitgespeelde KNBB PK-evenementen.
Getal- of getal+	x	Zet te maken caramboles voor de spelersnaam, (max. 400).
0- of 0+	x	Verwijder te maken caramboles voor de spelersnaam.
02 of 03 ENTER	x	Zet aantal decimalen moyenne resp. op 2 of 3.
04 of 05 ENTER	x	Toon inspeeltijd resp. 4 of 5 minuten (aflopende klok), met een willekeurige toets verdwijnt de inspeeltijd.
/		Tellijst op het scherm, AAN of UIT.
000 ENTER		Scorebord naar nul.
0000 ENTER		Scorebord naar nul in setmodus, setstand naar nul, namen blijven staan.
00000 ENTER		Scorebord geforceerd naar nul, wedstrijd wordt niet opgeslagen en gaat niet naar het uitslagformulier.
1111 ENTER		Toon tafelnummer.
1111x (x=tafelnummer) ENTER		Toekennen tafelnummer en/of alle Biljartpoint gegevens opnieuw laden.
555 ENTER	x	Setmodus AAN of UIT, indien AAN, altijd zonder nabeurt, max. 9 sets per speler (best of 17).
666 ENTER		Afdrukken tellijst, huidige partij of set.
777 ENTER		Afdrukken uitslagformulier, geladen en reeds gespeelde wedstrijd.
888 ENTER		Naar standen of reclames, advertenties, aankondigingen ed.
999 ENTER		Herstart scorebord en toon informatie: scorebordversie, browser met versie, resolutie scherm, ip-adres, tafelnummer.
9999 ENTER		Afsluiten scorebord.
Pincode ENTER	x	(Her)activeren licentie.

## ALTERNATIEVE TOETSEN VOOR EEN QWERTY (VOLLEDIG) TOETSENBOORDJE

★	x
-	m
+	p
/	s

## KLOK

### Intoetsen

### 0 Uitvoering

8xx ENTER (xx=seconden)	x	Klok inschakelen bijv. 840 ENTER is klok aftellen 40 seconden, hoogste serie wordt aflopende klok bij speler die aan de beurt is.
800 ENTER	x	Klok uitschakelen.
+ of start presenter		Start/hervat aftellen klok, als deze stil staat of stop klok als deze loopt.
★ of vooruit presenter		Timeout aangevraagd, speler krijgt ingestelde aantal seconden er bij.
. (del) of stop presenter		Stop de klok, speler gehinderd.

LET OP!!!! De presenter werkt alleen als de klok is ingeschakeld (8xx ENTER).

Indien ook numeriek keypad, moet de NumLock AAN staan, anders 'bijt' het elkaar.

## KLEUR VAN KNIPPERENDE KLEINE BALLETTJE, BINNENIN DE GROTE WITTE OF GELE BAL, WORDT GETOOND BIJ DE SPELER DIE AAN DE BEURT IS.

### Kleur

### Betekenis

Rood	Standaard.
Blauw	Teamwedstrijd.
Groen	Setmodus.
Zwart	Offline (geen internet).

### Spelen van een competitie teamwedstrijd

1. Ophalen via wedstrijdmenu, 0/ (slash toets).
2. Blader met + (plus) en - (min) naar betreffende spelers.
3. Zet de juiste aantal te maken caramboles voor de namen, AANTAL – (min toets) of + (plus toets). Na partij 000 ENTER, dit kan alleen als de te maken caramboles bereikt zijn.
5. Herhaal stap 2 t/m 5.
6. Als de laatste partij gespeeld is en 000 ENTER gedaan, worden er automatisch 2 uitslagformulieren conform KNBB afgedrukt, mits afdrukken geactiveerd is.