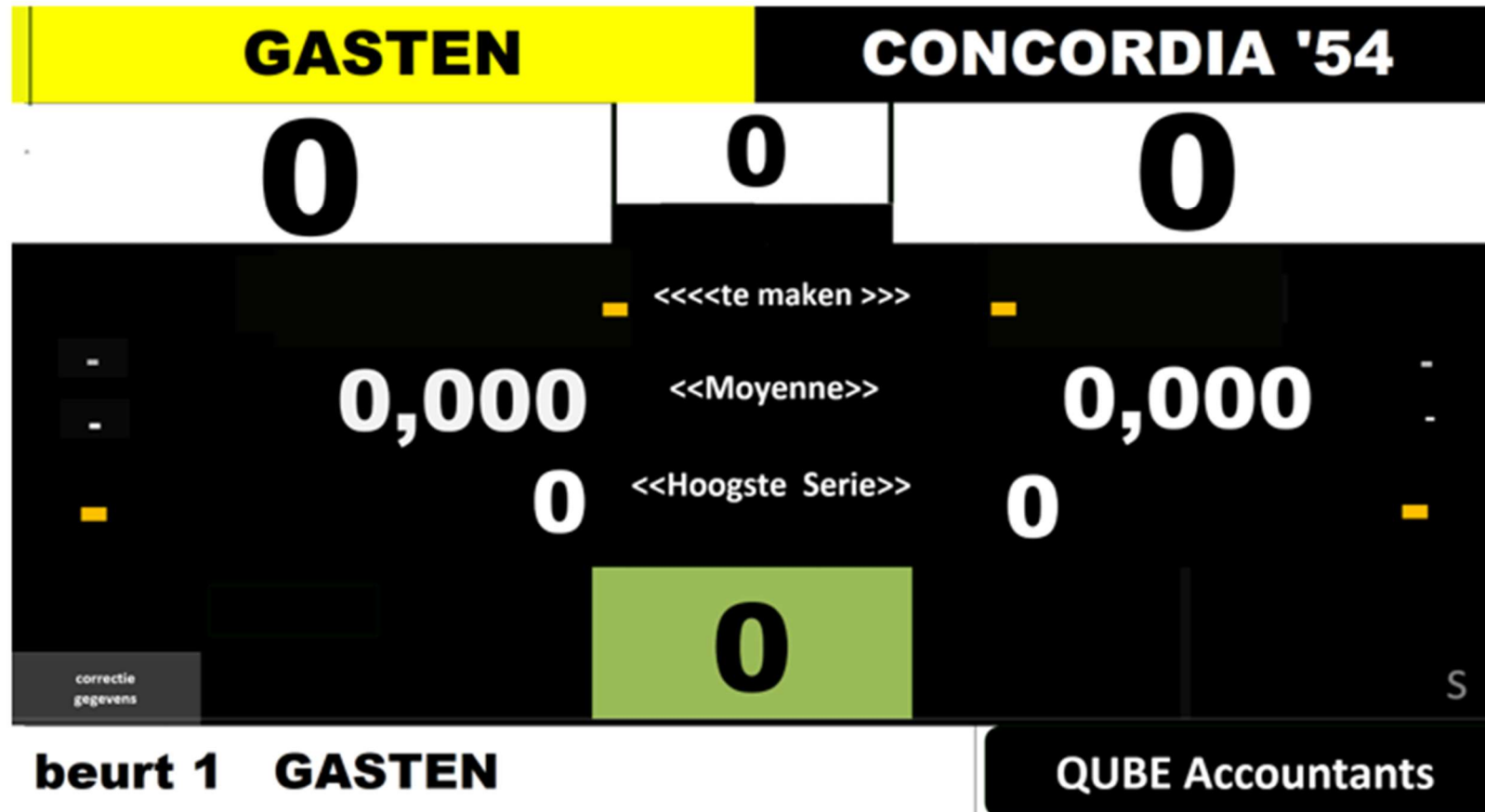
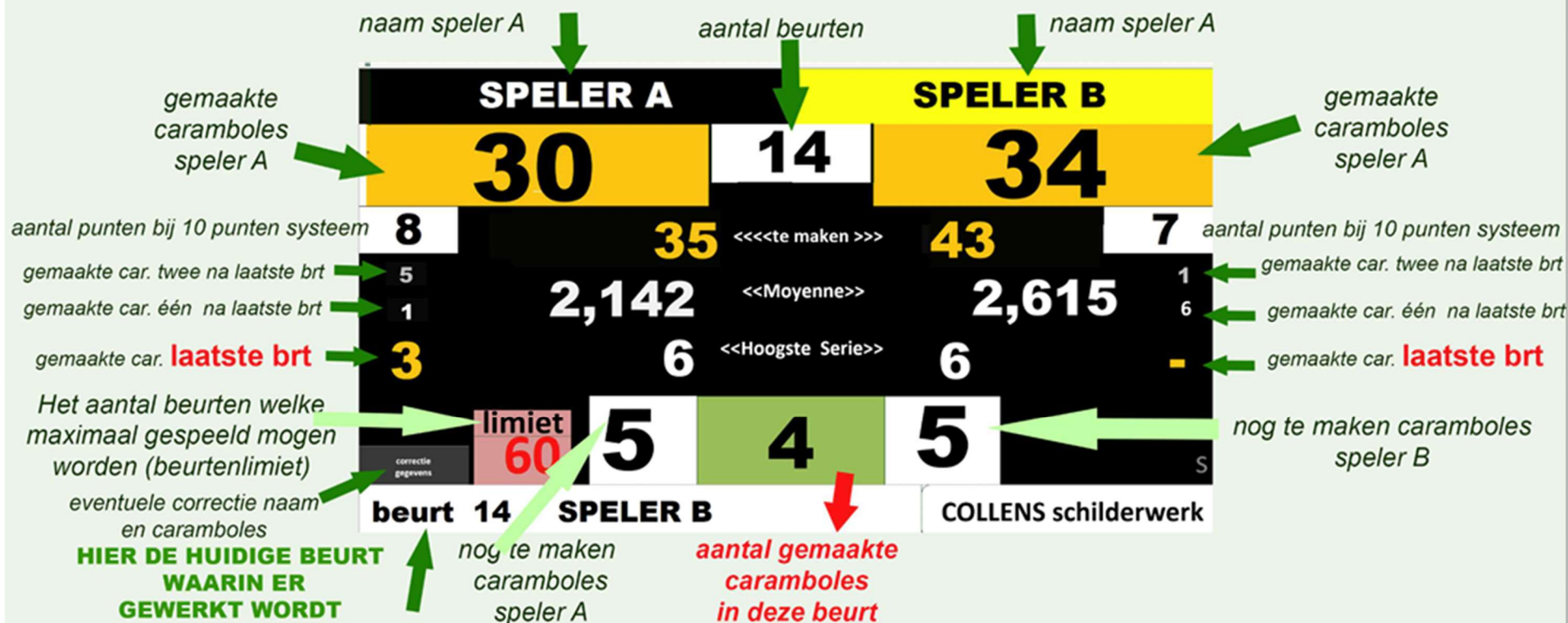


Hoe werkt het scorebord (info 20 oktober 2025)



dit is het opstartscherm zodra de computer is aangezet en kan zo gebruikt worden

VERKLARING scorebord gegevens



Speler B (geel vak) is hier aan de beurt en zijn moyenne is berekend over één beurt minder (dit geval 13 beurten) bij het nog te maken is het totaal wel meegenomen, maar nog niet bevestigd



Deze knop verwijderd de huidige beurt én de vorige beurt
Links onder in scherm ziet u in welke beurt je zit en wie er
speelt of gespeeld heeft. Breng nu het juiste aantal car. in

beurt 1 CONCORDIA '54

ARENDSSEN installatie

Deze knop verlaagd het aantal caramboles met één als er eventueel te veel is ingebracht.

Deze knop bevestigt het aantal caramboles welke in de groene knop onder op het scherm is vermeld.
Dit doen we zodra een misser is gemaakt of de laatste carambole is gemaakt
en nog te maken op nul is gekomen.

0

0 2 0

Het toetsenbord is zo aangepast dat in feite alleen



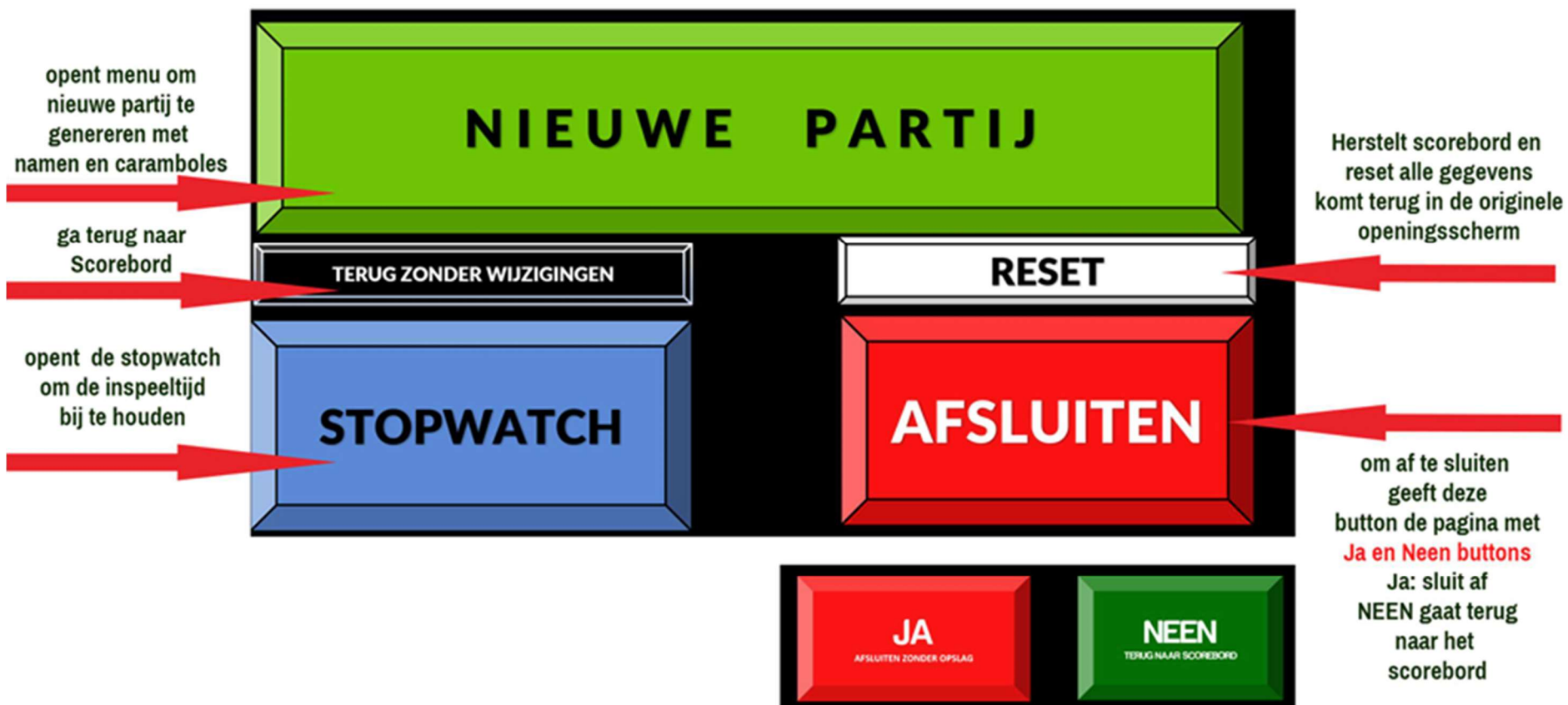
noodzakelijk zijn. **Andere toetsen zijn voor het corrigeren**

CARAMBOLE GEMAAKT TOETS +1 IN
Teller in groene knop geeft meteen het huidige
aantal caramboles in deze beurt(serie)

CARAMBOLE GEMIST EN BIJ DE TOETS B GEBRUIKEN

De caramboles op de teller worden verwerkt en aan het totaal gemaakte caramboles bij geschreven.

VERKLARING scorebord MENU



VERKLARING aanpassing gegevens

WIJZIG

Deze knoppen gebruiken zodra een fout is geconstateerd

ingebrachte tekstgegevens (namen)
indien geen tekst dan geel

↓

ingebrachte getalgegevens (caramboles)
indien geen getal dan geel

↓

beurtenlimiet	WIJZIG	-	WIJZIG	-
- beurtenlimiet	WIJZIG	-	WIJZIG	-

keuzebuttons voor de spelsoort en de telling van de punten

↓

keuzebuttons voor de spelsoort en de telling van de punten

↓

LIBRE
10 pnt

LIBRE
2 pnt

3BND
2 pnt

3BND
10 pnt

naam speler A

-

geeft aan wat er moet worden gedaan of ingebracht

↓

hier ingeven wat de zwarte balk vraagt en na ingave ENTER geven

↓

als spelers en caramboles zijn ingebracht verschijnt deze balk
 indien geen limiet dan deze niet gebruiken en keuzebutton gebruiken

staat nu op wijzigen door keuze knop in te klikken rechts

geen

30

40

50

60

70

80

uitleg gebruik stopwatch

om te starten
klik op oranje knop



na vier minuten
verschijnt figuur 2



na vijf minuten
verschijnt figuur 3

na einde inspeeltijd
kan speler 2 worden
aangeklikt



om het programma
te stoppen klik op



en gaat terug
naar het scorebord

spelers inbrengen

- # klik **midden op het scherm** met de muis
- # klik op **NIEUWE PARTIJ**
- # toets nu achtereenvolgens naam speler A, caramboles speler A,
naam speler B en caramboles speler B
boven in scherm staan nu de gegevens in de vakken die nu wit zijn
- # Indien er beurtenlimiet nodig is, dan deze selecteren door op één van de cirkels te klikken
- # Als alles correct is keuze maken tussen **spelsoort en puntentelling**
Indien er een fout is gemaakt zal foutmelding verschijnen. (een onjuiste naam of getal in een vak)

FOUT herstellen (geel vak wijzigen en klik op spelkeuze)

- # **Wisselen van spelers** kan door op de naam van de spelers te klikken

SPELER 1

SPELER 2

- # Toch nog een foutje? Klik dan op

correctie
gegevens

en hier kun je de gegevens wijzigen

Met dank aan Marco