

Handleiding Biljart Scorebord

versie v0.9 (20 augustus 2010)



© BGSoft-IT 2010-2011
www.biljart-score.nl

Inhoudsopgave

Inleiding	4
Hoofdmenu	5
NIDM.....	6
BWM Matchbiljart.....	6
Beker van België.....	6
Individueel	6
Afsluiten PC.....	6
Instellingen (F1 toets)	6
Back-up maken van database.....	6
Updaten van de scorebord software.....	6
Gebruik van het scorebord in NIDM/BWM mode	7
Het kiezen van een andere speler.....	8
Bepalen welke speler begint	9
Het wijzigen van de te behalen caramboles.....	9
Invoeren van een score.....	9
Ongedaan maken (herstellen) van een score.....	9
Wedstrijd menu (/ toets).....	10
Kies Wedstrijd	11
Printen Tellijst.....	12
Printen Samenvattingsblad.....	12
Email Uitslagen.....	12
Inspeel Klok	12
Nieuwe Wedstrijd	13
Hoofdmenu	13
Gebruik van het scorebord in INDIV/BVB mode	14
Codes tijdens gebruik van het scorebord	15
Code 000	15
Code 666	15
Code 6666	15
Code 777	16
Code 7777	16
Code 888	17
Code 8888	18
Code 999	18
Code 99999	18
Numlock Toets (Help menu)	18
Instellingen venster	19
Het tabblad “Algemeen”	19
Het tabblad “Database”	21
Het tabblad “Email”	22
Het tabblad “Email”, sub tabblad “Instellingen”	22
Het tabblad “Email”, sub tabblad “NIDM”	24

Het tabblad “NIDM” en tabblad “BWM”	27
Het tabblad “Licentie”	28
Het tabblad “Advertenties”	29
Bewerken van de database	30
Bewerken van spelers	31
Geavanceerde functies	32
Importeer NIDM Spelers/Clubs.....	32
Importeer BWM Clubs	32
Importeer BWM Spelers	32
Importeer NIDM wedstrijden	32
Importeer BWM wedstrijden	32
Importeer Ledenlijst.....	32
Importeer Nationale Database.....	32
Back-up maken van database.....	34
Updaten van de scorebord software.....	35
Bijlage 1 – NIDM samenvattingsblad voorbeeld.....	37
Bijlage 2 – NIDM tellijst voorbeeld	38
Bijlage 3 – Beker van België tellijst voorbeeld	39

Inleiding

Dit biljart scorebord is een pc applicatie waarmee je de score van een biljart wedstrijd kunt bijhouden, specifiek voor de Koninklijke Belgische Biljart Bond (KBBB).

De score wordt weergegeven op een HD (ready) beeldscherm samen met de gegevens van de spelers en eventuele fotos. Daarnaast kunnen er ook nog reclame/sponsor banners getoond worden in combinatie met loopteksten (per club) gedurende de wedstrijd.

De bediening kan volledig gebeuren met een draadloos numeriek keypad. Er is dus geen muis of toetsenbord meer nodig nadat de installatie voltooid is.

Deze software kan gebruikt worden voor NIDM en BWM wedstrijden, maar ook voor individuele en beker wedstrijden. Beker wedstrijden bestaan uit sets, de overige wedstrijd typen spelen tot het gewenste aantal caramboles bereikt is.

Alle NIDM en BWM wedstrijden zitten in de database alsook alle spelers van de biljart bond en deze kunnen op een gemakkelijke en intuïtieve manier geselecteerd worden. De spelers worden geselecteerd aan de hand van hun spelersnummer en de wedstrijdkalender kan vanuit een menu bekeken worden en vervolgens kan de gewenste wedstrijd geselecteerd worden.

Nadat de partijen gespeeld en ingevoerd zijn kunnen de tellijsten en samenvattingsblad worden afgedrukt. Deze formulieren kunnen vanuit het menu ook per e-mail verstuurd worden naar de verantwoordelijke persoon bij de biljart bond. De verschillende formulieren kunnen per club een eigen logo weergeven.

Als er tijdens het invoeren van de scores fouten worden gemaakt kunnen deze meteen gecorrigeerd of ongedaan gemaakt worden. Ook naderhand kunnen de tellijsten nog aangepast worden als dat nodig blijkt te zijn.

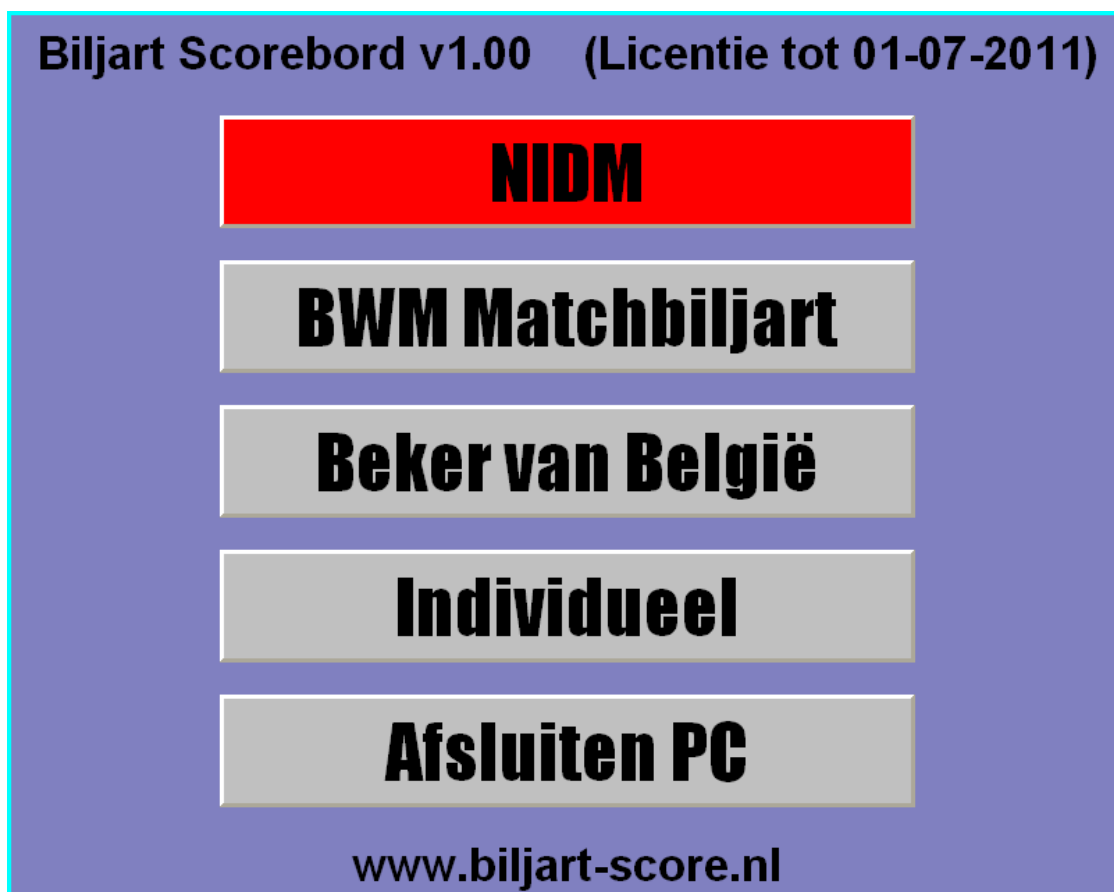
Omdat de database met de wedstrijden en uitslagen op internet staat, is het ook mogelijk om de uitslagen te tonen op de website van de club, en dit op een flexibele manier. Dit is volledig te integreren met de huidige website van de club.

Als laatste kan er nog een inspeelklok getoond worden. Deze inspeelklok zal altijd van 5 minuten terug tellen.

De software werkt met een licentie code en deze code wordt normaal per seizoen uitgereikt aan de clubs die een licentie overeenkomst hebben. Als het seizoen voorbij is en de licentie code verstreken is zal de software niet meer bruikbaar zijn.

Hoofdmenu

Na het starten van het scorebord zal het hoofdmenu getoond worden waar de gebruiker een aantal mogelijkheden geboden wordt:



Bovenaan het venster staat het versie nummer (v1.00 in dit voorbeeld), met rechts daarnaast de licentie status. De licentie is normaliter geldig voor een volledig seizoen; de licentie is in dit voorbeeld geldig tot 1-7-2011.

Met behulp van de 8 toets (↑) en de 2 toets (↓) kun je door het hoofdmenu navigeren. De gebruiker heeft in dit venster de keuze uit de volgende mogelijkheden:

NIDM

Bij het kiezen van deze optie zal het scorebord gestart worden in NIDM mode. Deze mode betekent dat je alleen NIDM wedstrijden kan selecteren en dat de spelers gelijke te behalen aantal caramboles hebben.

BWM Matchbiljart

Bij het kiezen van deze optie zal het scorebord gestart worden in BWM mode. Deze mode betekent dat je alleen BWM wedstrijden kan selecteren.

Beker van België

Bij het kiezen van deze optie zal het scorebord gestart worden in Beker van België mode. Deze mode betekent dat de wedstrijd opgedeeld is in sets, minimaal 2 sets en maximaal 3 sets.

Individueel

Bij het kiezen van deze optie zal het scorebord gestart worden in Individuele mode. De te behalen caramboles worden per speler uit de spelerslijst afgeleidt.

Afsluiten PC

Bij het kiezen van deze optie zal de computer zichzelf uitschakelen. Pas nadat de computer volledig is uitgeschakeld mag de spanning onderbroken worden!

Instellingen (F1 toets)

Tijdens dit scherm kan de gebruiker ook de F1 toets indrukken, en hiermee kom je in het instellingen venster. Hier kunnen een aantal opties worden ingesteld. Dit zal eenmalig gebeuren tijdens de installatie van de software.

Back-up maken van database

Wanneer er gebruik wordt gemaakt van een lokale database (Access bestand) dan kan hiervan een back-up gemaakt worden op een USB schijf (of stick). Dit kan gedaan worden door het insteken van een USB schijf tijdens het hoofdmenu.

Updaten van de scorebord software

Het is mogelijk om via een USB schijf (of stick) de scorebord software te vernieuwen. Om dit te doen moet je een nieuwe versie van de scorebord software op een USB schijf zetten en deze insteken tijdens het hoofdmenu.

Als er gebruik gemaakt wordt van de online database dan zal een nieuwe versie van de software automatisch worden geïnstalleerd wanneer deze voorhanden is.

Gebruik van het scorebord in NIDM/BWM mode

Na het kiezen van NIDM of BWM zal het scorebord zichtbaar worden en de default wedstrijd wordt ingeladen.

De default wedstrijd is de wedstrijd die op de huidige datum gespeeld moet worden, of de eerstvolgende wedstrijd mocht er op deze datum niets gespeeld hoeven worden.

The screenshot shows a pool score interface. At the top, there are two player portraits: Eddy Merckx on the left and Kay De Zwart on the right. Between them are icons for balls (white and black) and a 'Beurten' (Turns) section showing '0' for each player. Below the portraits, the player names 'MERCKX Eddy' and 'DE ZWART Kay' are displayed in yellow, followed by their clubs 'B.C. DEURNE' and 'BC. POLYGOON' in white. In the center, the score is shown as '50' in red for each player, with 'Gem. 0,000' (Average) and 'H.R. 0' (Highest Run) in cyan. The bottom section contains two banners: on the left, a KBC Verzekeringen ELST-DICTUS bvba banner with contact information; on the right, an IMMO VAN DER WILDT NV banner with a website link.

Het scorebord bestaat in principe uit 3 delen.

Het bovenste deel laat een foto van beide spelers zien (of een zwart silhouet indien er geen foto beschikbaar is), de behaalde caramboles en de gespeelde beurten.

In eerste instantie staat de thuis spelende club links, de uitspelende club staat rechts.

De gekleurde bal naast de behaalde caramboles geeft aan wie er aan de beurt is.

In dit voorbeeld is speler "Merckx" aan de beurt en speelt met de witte bal.

Het middelste deel laat de gegevens per speler zien.

Allereerst heb je de spelernaam met daaronder de club naam.

Daaronder staat het aantal te behalen caramboles (50 in dit voorbeeld), het gemiddelde/moyenne (Gem.) en de hoogste serie/reeks (H.R.).

Het onderste deel is gereserveerd voor reclame (sponsor) banners en/of loopteksten.

Deze banners of loopteksten kunnen per club apart worden bepaald. Deze banners worden automatisch weergegeven als zij aanwezig zijn in de relevante club folder.

In deze folder kunnen meerdere banners geplaatst worden, en deze worden na elkaar getoond. De interval is instelbaar in het instellingen venster (F1 bij hoofdmenu).

Elke club kan een eigen banner folder hebben en deze heet “BANNERS_” gevolgd door het club nummer. Het club nummer voor bijvoorbeeld BC. Biljart Express is AT 96, dus de folder met banners voor deze club moet dan “BANNERS_AT 96” heten.

De banners moeten een afmeting hebben van 679 pixels breed en 256 pixels hoog, en ze mogen zowel van het BMP als JPG formaat zijn.

In plaats van (of in combinatie met) de banners kan je ook loopteksten laten zien.

Het bestand “scrolltext.txt” moet dan 1 of meerdere tekstregels bevatten en ook in deze club folder staan.

Het is ook mogelijk om een algemene banner of looptekst folder aan te maken.

Mochten er 2 teams (of spelers) tegen elkaar spelen waar geen specifieke club folder voor bestaat dan zal de algemene folder gebruikt worden.

Deze algemene folder moet dan “BANNERS” genoemd worden.

Het is ook mogelijk om kleuren en lettertypes te wijzigen van alle visuele objecten op het scorebord, indien dit nodig geacht wordt.

Dit doe je door met je muis pijl naar het object te bewegen wat je wil wijzigen en dan op de rechter muisknop drukken.

Je krijgt dan een popup menu met “Kies Font” of “Kies Kleur” en daarmee kan je dan respectievelijk het font en/of de kleuren wijzigen.

N.B. De kleuren en fonts zijn al optimaal bepaald en hoeven normaliter niet gewijzigd te worden!

Om het scorebord te gebruiken heb je de volgende mogelijkheden:

Het kiezen van een andere speler

Er zijn 2 mogelijkheden om een andere speler te kiezen:

- 1) Als je de – toets gebruikt dan ga je naar de volgende speler in de lijst aan de linker kant (thuis spelende club). De + toets doet hetzelfde voor de speler aan de rechter kant (uit spelende club).
- 2) Je kan het 4 of 5 cijferige spelernummer ingeven gevolgd door de – toets (linker kant) of + toets (rechter kant).
Mocht een speler voor verschillende clubs uitkomen onder hetzelfde spelersnummer, dan kan de alternatieve club gekozen worden door nogmaals hetzelfde spelersnummer in te geven.

In NIDM en BWM mode kan je alleen maar een speler kiezen die ook daadwerkelijk bij een van de clubs ingedeeld is die de geselecteerde wedstrijd moeten spelen. Bij BVB en INDIV kan elke willekeurige speler gekozen worden.

Bepalen welke speler begint

Het is altijd de linkse speler die zal beginnen, en standaard zal dit de thuis spelende club zijn. Mocht de uit spelende club beginnen dan kan je op de * toets drukken. De linkse en rechtse speler zullen omgewisseld worden.

Het wijzigen van de te behalen caramboles

Het aantal te behalen caramboles kan gewijzigd worden door het ingeven van 1 tot 3 cijfers gevolgd door de – toets (linker kant) of + toets (rechter kant). Bij NIDM zal na het wijzigen van de te behalen caramboles van de linker speler ook de rechter speler aangepast worden; de te behalen caramboles zijn altijd gelijk. Bij BWM kan dit wel verschillend zijn.

Invoeren van een score

Het invoeren van een score gebeurt door het intoetsen van 1 of meerdere cijfers gevolgd door de enter toets. De score zal bij de speler die aan de beurt is worden bijgeteld en de beurt zal overgaan naar de andere speler.

Ongedaan maken (herstellen) van een score

Mocht er per ongeluk een verkeerde score zijn ingevoerd dan kan deze ongedaan gemaakt worden door het gebruik van de – toets. De beurt gaat dan als het ware terug naar de vorige speler en de zojuist ingevoerde score wordt verwijderd.

Mocht er per ongeluk een verkeerde cijfer zijn ingetoetst dan kan dit cijfer verwijderd worden door het drukken op de . toets. Deze toets is vergelijkbaar met de backspace toets.

Wedstrijd menu (/ toets)

Bovenstaande mogelijkheden en meer zijn terug te vinden in het wedstrijd menu wat je kunt oproepen door het indrukken van de / toets:



Om terug te gaan naar het scorebord kan er weer op de / toets gedrukt worden.

Het wedstrijd menu is dynamisch; de inhoud van het wedstrijd menu is afhankelijk van het type wedstrijd dat gespeeld wordt en de toestand van die wedstrijd. Dit zorgt ervoor dat het wedstrijd menu compact en overzichtelijk blijft.

De optie “Inspeel Klok” zal alleen getoond worden indien de wedstrijd nog niet begonnen is (nog geen beurten gespeeld). Als de wedstrijd al wel begonnen is dan zal deze optie vervangen zijn door de optie “Nieuwe Wedstrijd”.

Vanuit het wedstrijd menu heb je de volgende mogelijkheden:

Kies Wedstrijd

Indien niet de juiste wedstrijd getoond wordt op het scorebord dan kan de gebruiker een andere wedstrijd kiezen.

Na het kiezen van deze optie krijg je het volgende venster te zien:



Met behulp van de 8 toets (↑) en de 2 toets (↓) kun je door de wedstrijden navigeren. Met de 3 toets ga je naar de volgende reeks en met de 9 toets ga je naar de vorige reeks. Met de 5 toets ga je naar de wedstrijd op de actuele datum binnen de reeks waarin je op dat moment zit.

Alleen die wedstrijden worden getoond waar je een filter voor hebt ingesteld in het instellingen venster. Mocht er de noodzaak zijn om andere wedstrijden te selecteren die niet in de filter lijst geactiveerd zijn dan kan je op de * toets drukken. Het filter wordt dan voor alleen deze sessie uitgeschakeld en ALLE wedstrijden zullen zichtbaar zijn.

Nogmaals drukken op de * toets activeert het filter weer.

Printen Tellijst

De tellijst van de actieve wedstrijd zal worden afgedrukt (op de standaard printer).

Printen Samenvattingsblad

Het samenvattingsblad met de actuele uitslagen zal worden afgedrukt.

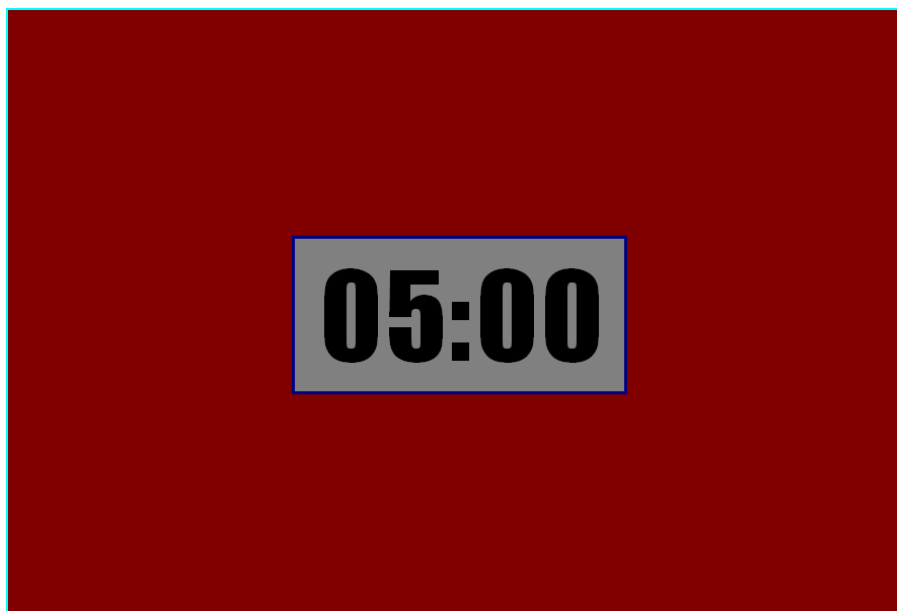
Email Uitslagen

Het samenvattingsblad (en eventueel de tellijsten) zullen per e-mail worden verzonden naar de verantwoordelijke persoon bij de biljart bond.
Dit is in te stellen op het tabblad “Email” in het instellingen venster.
Er zal een melding op het scherm komen of het verzenden van de e-mail gelukt is of mislukt is.

Inspeel Klok

Deze optie zal alleen beschikbaar zijn indien de wedstrijd nog niet begonnen is. Wanneer de wedstrijd al bezig is (een of meer beurten gespeeld), dan zal deze optie vervangen zijn door de optie “Nieuwe Wedstrijd”.

Na het kiezen van de optie “Inspeel Klok” wordt er een inspeel klok getoond:



De inspeel tijd bedraagt altijd 5 minuten en zal automatisch beginnen met aftellen. Zodra de inspeeltijd nog 1 minuut of kleiner bedraagt dan zal deze rood kleuren. De overige kleuren zijn door de gebruiker instelbaar (dmv. rechter muisknop).

Nieuwe Wedstrijd

Zodra de wedstrijd begonnen is (een of meer beurten gespeeld) dan wordt de optie “Inspeel Klok” vervangen door de optie “Nieuwe Wedstrijd”.

Na het kiezen van deze optie zal het scorebord worden terug gezet naar de initiële toestand; de scores op het scorebord worden allemaal op 0 gezet.

N.B. Het is alleen in deze toestand mogelijk om spelers te wijzigen.

Hoofdmenu

Na het kiezen van deze optie zal het scorebord worden afgesloten en het hoofdmenu zal weer getoond worden.

Gebruik van het scorebord in INDIV/BVB mode

De meeste mogelijkheden zijn gelijk aan het gebruik in zowel NIDM/BWM als INDIV/BVB mode, maar er zijn ook enkele belangrijke verschillen:

- 1) Bij het kiezen van een individuele of beker wedstrijd wordt de gebruiker gevraagd om het ingeven van het wedstrijd nummer. Dit nummer zou vooraf aan de speler of de sportbestuurder kenbaar gemaakt moeten zijn.
Dit nummer wordt op de tellijst weergegeven.
- 2) In beker mode worden er altijd in 2 tot maximaal 3 sets gespeeld.
De te behalen caramboles staan standaard op 15 maar kan gewijzigd worden.
- 3) In individuele mode wordt er gespeeld naar het aantal punten van de afdeling waarin de speler geplaatst is. Dit staat al ingesteld in de database.
Mocht dit niet juist zijn dan kan dit veranderd worden.
- 4) Zowel in beker als in individuele mode is er geen sprake van een samenvattingsblad.
Dit kun je dus ook niet afdrukken of per e-mail verzenden.
Je kan alleen de tellijst e-mailen en/of afdrukken.

Het wedstrijd menu is dynamisch, dus wat vereenvoudigd en ziet er als volgt uit:



Codes tijdens gebruik van het scorebord

Een aantal mogelijkheden zijn niet alleen via het wedstrijd menu te kiezen maar ook d.m.v. het invoeren van een speciale code. Deze codes voer je in door het typen van de cijfers gevolgd door de enter toets.

Hieronder staat een overzicht van alle gebruikte codes:

Code 000

Het scorebord wordt terug gezet naar de initiële toestand; de scores op het scorebord worden allemaal op 0 gezet.

N.B. Het is alleen in deze toestand mogelijk om spelers te wijzigen.

Code 666

De tellijst van de actieve wedstrijd zal worden afgedrukt op de ingestelde printer. Dit kan ook via het wedstrijd menu gebeuren.

Code 6666

De tellijst zal nu weergegeven worden op het scherm en ziet er als volgt uit:

VAN KUYK Frans			BRANTS Ronny			Wedstrijd Nr: N1001		
1	2	2	1	4	4	A: VAN KUYK Frans		
2	1	3	2	1	5	12	7	1,714 4 Selecteer -
3	4	7	3	1	6	B: BRANTS Ronny		
4	-	7	4	1	7	7	6	1,166 4 Selecteer +
5	1	8	5	-	7	Wijzigen = ENTER Terug = /		
6	-	8	6	-	7			
7	4	12	7					
8			8					
9			9					
10			10					

De speler die begonnen is staat links (speler A) en de andere speler staat rechts (speler B). Onder de namen staat een overzicht van de gespeelde beurten, hoeveel caramboles ze gemaakt hebben tijdens die beurt, en hoeveel caramboles ze totaal gemaakt hebben.

De rode cursor (rechthoek) kan verplaatst worden door de 8 toets (↑) en de 2 toets (↓). Met de – toets gaat de cursor naar de linker lijst (speler A), en met de + toets gaat de cursor naar de rechter lijst (speler B).

Als je op de enter toets drukt krijg je een wit selectie vlak en kan je die beurt wijzigen; je kunt nu het juiste aantal gemaakte punten voor die beurt invoeren. Als de nieuwe waarde is ingevoerd moet je de enter toets gebruiken om deze aanpassing op te slaan. De beurten lijst zal meteen worden aangepast.

In BVB mode (setjes) kan er naar de vorige set gesprongen worden door op de * toets te drukken; van set 3 naar set 2, van set 2 naar set 1 en van set 1 weer naar set 3.

Om terug te gaan naar het scorebord moet je de / toets gebruiken. De gemaakte aanpassingen zullen meteen doorgevoerd zijn.

Code 777

Het samenvattingsblad met de actuele uitslagen zal worden afgedrukt (alleen in NIDM of BWM mode). Dit kan ook via het wedstrijd menu gebeuren.

Code 7777

Het samenvattingsblad wordt weergegeven op het scherm (alleen in NIDM of BWM mode):

AA 10 / B.C. Polygoon 1						NIDM / N3A072		
DE ZWART Kay	8176	34	34	25	1,360	6	2	2
HERREWEGHE Victor	6838	34	28	42	0,666	3	0	
DE BUSSEER Eric	1974	27	27	32	0,843	6	2	
SCHRAUWEN Lennart	8173	27	27	39	0,692	4	2	
Teamtotalen:		116	138	0,840		6		
AL 21 / Op De Meir - Ekotrax 3								
PEETERS Luc	1340	34	16	25	0,640	3	0	0
VAN GEYT Ronald	1310	34	34	42	0,809	5	2	
AERTS Danny	5520	27	20	32	0,625	5	0	
BOGAERTS Carl	7353	27	17	39	0,435	2	0	
Teamtotalen:		87	138	0,630		2		

Bovenaan zal het thuis spelende team weergegeven worden, onderaan het uit spelende team. Rechts bovenaan staat ook nog het wedstrijd type (NIDM of BWM) met daarnaast het wedstrijd nummer.

Per wedstrijd staan er een aantal gegevens op het scherm (van links naar rechts):

- Naam van de speler
- Nummer van de speler
- Te behalen caramboles
- Behaalde caramboles
- Gespeelde beurten
- Moyenne/gemiddelde
- Hoogste serie/reeks
- Behaalde Punten (0 bij verlies, 1 bij gelijkspel en 2 bij winst)

Voor NIDM staan rechts in het groot de punten behaald door het hele team (0 bij verlies, 1 bij gelijkspel en 2 bij winst). Voor BWM zal dit veld niet aanwezig zijn.

Om terug te keren naar het scorebord moet je de / toets gebruiken.

Code 888

Weergeven van score op het scherm van de andere wedstrijd.

Dit werkt alleen wanneer er een 2^e scorebord in gebruik is.

	8	Beurten 7	5		
MERCKX Eddy			VAN KUYK Frans		
BC. DEURNE			BC. BILJART EXPRESS		
42	Gem. 1,142		0,833	Gem.	42
	H.R. 4		5	H.R.	

	BC. DEURNE	7	Beurten	
VAN ERP Jean		6		
	BC. BILJART EXPRESS	8		
VALENTIJN Gerwin				

Herberg Ter Heide

Rustieke Taverne
mét tuinterras en
zeer ruime feestzaal !

Bredabaan 1057 - 2930 Brasschaat
Tel : 03/663.41.12
Gratis parking achter de Kerk

Na het ingeven van deze code zal de score van de andere wedstrijd (indien het 2^e scorebord actief is) links onder worden weergegeven, zoals je kunt zien in het voorbeeld hierboven.

De beide spelers staan boven elkaar (i.p.v. naast elkaar) en de bovenste speler is de speler die begonnen is (speler A). Je ziet links de foto van de speler met daarnaast de naam van de speler en de club naam. Ook zijn de beurten en de gemaakte caramboles te zien. Het gemiddelde, de hoogste reeks en de te behalen caramboles worden niet weergegeven.

Code 8888

Verwijderen van de andere score.

Op het moment dat de score van de andere wedstrijd zichtbaar is, en dit niet meer gewenst is, kan deze score weer onzichtbaar gemaakt worden door het ingeven van deze code. De originele loopteksten of reclame banners zullen weer zichtbaar worden.

Code 999

Terugkeren naar het hoofdmenu.

Dit kan ook via het wedstrijd menu gebeuren.

Code 99999

Het terug inladen van de laatst gespeelde (evt. afgebroken) wedstrijd.

Mocht er een situatie zijn waarin het scorebord niet meer goed functioneert (foutmelding, computer crash o.i.d.) dan is het mogelijk om de computer af te sluiten en opnieuw op te starten. De laatst gespeelde wedstrijd kan dan terug ingeladen worden door het gebruik van deze code.

Numlock Toets (Help menu)

Alle bovenstaande codes staan in een overzicht, het zogenaamde help menu, en dit kan worden opgeroepen door het indrukken van Numlock toets.

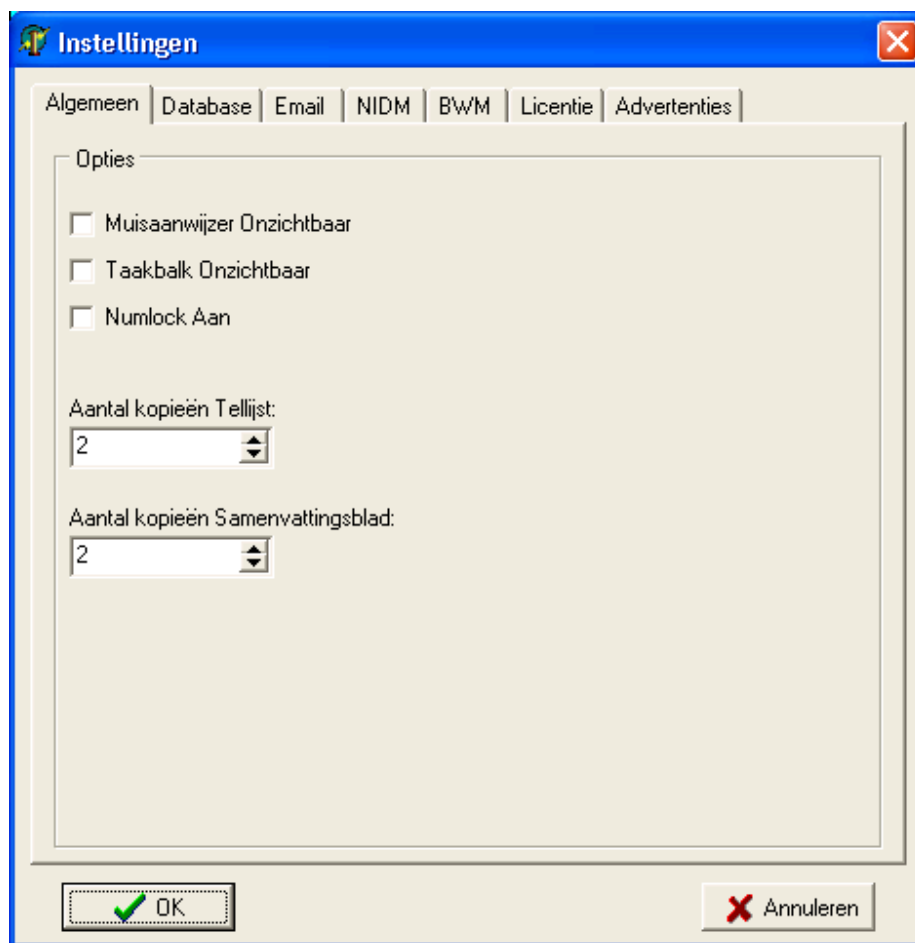
Het help menu ziet er als volgt uit:

HELP	
Code 000	Nieuwe wedstrijd
Code 666	Tellijst afdrukken
Code 6666	Tellijst op scherm
Code 777	Samenvattingsblad afdrukken
Code 7777	Samenvattingsblad op scherm
Code 888	Weergeven score andere partij
Code 8888	Verwijder score andere partij
Code 999	Naar hoofdmenu
Code 99999	Inladen afgebroken wedstrijd

Instellingen venster

Door bij het hoofdmenu op F1 te drukken ga je naar het instellingen venster. Dit venster laat de gebruiker toe een aantal opties in te stellen, voor tijdens het gebruik van het scorebord. De instellingen zijn functioneel gescheiden door een aantal tabbladen.

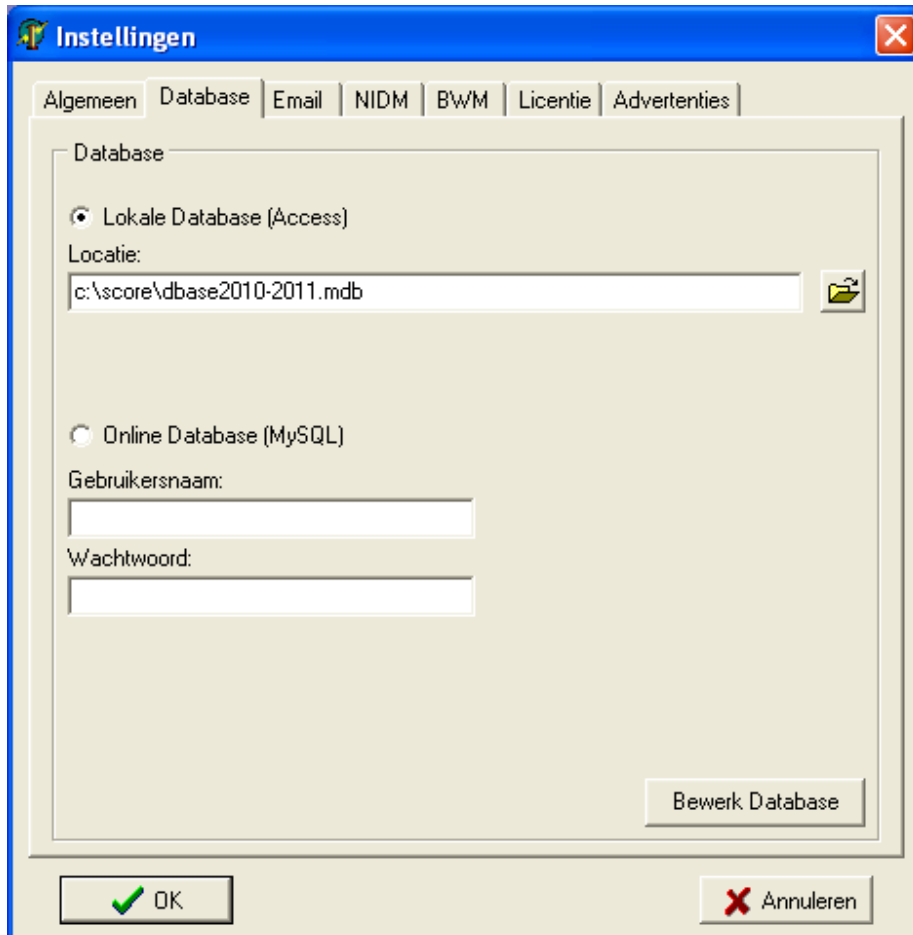
Het tabblad “Algemeen”



- **Muisaanwijzer Onzichtbaar**
Met deze optie kan je de muisaanwijzer (cursor) onzichtbaar maken tijdens het gebruik van het scorebord.
- **Taakbalk Onzichtbaar**
Met deze optie kan je de taakbalk (en startknop) onzichtbaar maken tijdens het gebruik van het scorebord.

- Numlock Aan
Met deze optie zorg je ervoor dat numlock altijd aan staat tijdens het gebruik van het scorebord. Dit wordt met name gebruikt in combinatie met draadloze keypads.
- Aantal kopieën Tellijst
Met deze optie stel je in hoeveel keer de tellijst wordt afgedrukt.
Standaard zal dit 2x zijn, een voor de thuis spelende club en een voor de uit spelende club.
- Aantal kopieën Samenvattingsblad
Met deze optie stel je in hoeveel keer het samenvattingsblad wordt afgedrukt.
Standaard zal dit 2x zijn, een voor de thuis spelende club en een voor de uit spelende club.

Het tabblad “Database”



Op dit tabblad kan de gebruiker instellen of de database ergens lokaal staat, of dat de database op internet te vinden is.

Als je kiest voor een lokale database dan kan je met de knop “Selecteer Database”  bladeren naar de locatie waar de database staat.

Als je kiest voor het gebruiken van de online database dan moet je een geldige gebruikersnaam en wachtwoord ingeven.

Deze kunnen op aanvraag worden verkregen van BGSoft-IT (info@biljart-score.nl).

Met de knop “Bewerk Database” kom je in een venster waar je handmatig de database kunt gaan aanpassen. Dit wordt verder op in deze handleiding nader besproken.

Het tabblad “Email”

Instellingen

Algemeen Database Email NIDM BWM Licentie Advertenties

Instellingen NIDM BWM INDIV BVB

Mail server: smtp.myprovider.com Poort: 25

Naam afzender: Sportbestuurder Biljartclub De Keu

Email adres afzender: De.Keu@someprovider.com

☒ Telijsten meesturen

OK Annuleren

Het tabblad “Email” is verder onderverdeeld in verschillende tabbladen. Je hebt een aantal algemene instellingen, en vervolgens instellingen per type wedstrijd (NIDM, BWM, INDIV en BVB).

Het tabblad “Email”, sub tabblad “Instellingen”

Op dit sub tabblad kunnen de algemene e-mail instellingen ingevuld worden:

- Mail server
Met deze optie stel je het IP adres van de mail server (SMTP) in van de internet provider die gebruikt wordt.
- Poort
Met deze optie stel je de SMTP poort in de van de mail server. Dit is default 25.

- **Naam afzender**
Deze optie bepaalt de naam van de afzender zoals deze te zien is bij diegene die de e-mails ontvangt.
- **Email adres afzender**
Deze optie bepaalt het e-mail adres van de afzender zoals deze te zien is bij diegene die de e-mails ontvangt.
- **Tellijsten meesturen**
Met deze optie bepaal je of je naast het samenvattingsblad ook de tellijsten wil meesturen. Voor de biljart bond zijn de tellijsten niet noodzakelijk, maar voor persoonlijke archivering kan dit handig zijn.

Het tabblad “Email”, sub tabblad “NIDM”

Instellingen

Algemeen Database Email NIDM BWM Licentie Advertenties

Instellingen NIDM BWM INDIV BVB

Email adres(sen) geadresseerde(n):
nidm@biljartbond.com

Email onderwerp:
\$ThuisclubNr\$ - \$WedstrijdNR\$ \$TeamThuis\$ * \$TeamUit\$ (\$Datum\$)

Email bericht:
Bij deze de uitslag van bovenstaande NIDM wedstrijd

Met vriendelijke groet,
Sportbestuurder De Keu

OK Annuleren

Op dit sub tabblad kan je het e-mail bericht opmaken dat wordt verstuurd in het geval van een NIDM wedstrijd. Als eerste moet je het e-mail adres van de geadresseerde invullen; dit zal iemand van de biljart bond moeten zijn die de NIDM wedstrijden verwerkt.

Het e-mail onderwerp is volledig zelf te bepalen maar het wordt wel aangeraden om minimaal het wedstrijdnummer mee te geven.

Het wedstrijdnummer kan je als een speciale constante toevoegen.

Deze constanten zullen altijd beginnen en eindigen met een \$ teken en zijn niet hoofdletter gevoelig.

Bij het versturen van de e-mail zullen deze constanten worden vervangen door de relevante data.

De volgende constanten zijn bruikbaar:

\$THUISCLUBNR\$

Deze constante zal vertaald worden in het nummer van de desbetreffende club.
Voor bijvoorbeeld BC Deurne zal het club nummer AA 02 worden.
Voor bv. BC. De Ploeg zal het AT 90 worden.

\$WEDSTRIJDNR\$

Deze constante zal vertaald worden in het nummer van de wedstrijd.
Voor NIDM kan dit bv. N1003 of N4A052 worden.
Voor BWM kan dit bv. DM1014 of DM3C031 worden.

\$TEAMTHUIS\$

Deze constante zal vertaald worden in de naam van het thuis spelende team.
Dit kan bv. B.C. Lugo-Deurne 1 zijn of BC. BILJART EXPRESS 2.

\$TEAMUIT\$

Deze constante zal vertaald worden in de naam van het uit spelende team.

\$DATUM\$

Deze constante zal vertaald worden in de datum van de gespeelde wedstrijd.
Dit zal de dag zijn dat de wedstrijd daadwerkelijk gespeeld is en niet wanneer de wedstrijd gespeeld zou moeten worden volgens het wedstrijdschema.
Dit zou bv. datum 30-4-2010 kunnen zijn.

\$PUNTEN\$

Deze constante zal vertaald worden in het te behalen aantal caramboles van de thuis spelende speler. Dit wordt eigenlijk alleen gebruikt voor individuele of beker wedstrijden.
Dit zou bv. 15 punten voor een beker wedstrijd kunnen zijn, of 42 punten voor een individuele wedstrijd kunnen zijn.

Hieronder staan een tweetal voorbeelden van het gebruik van constanten in het onderwerp van het e-mail bericht:

BWM wedstrijd:

\$ThuisclubNr\$ - \$WedstrijdNR\$ \$TeamThuis\$ * \$TeamUit\$ (\$Datum\$)
AA 10 - DM3A090 BC. POLYGOON * BILLIARD PROMOTION TEAM 2 (30-4-2010)

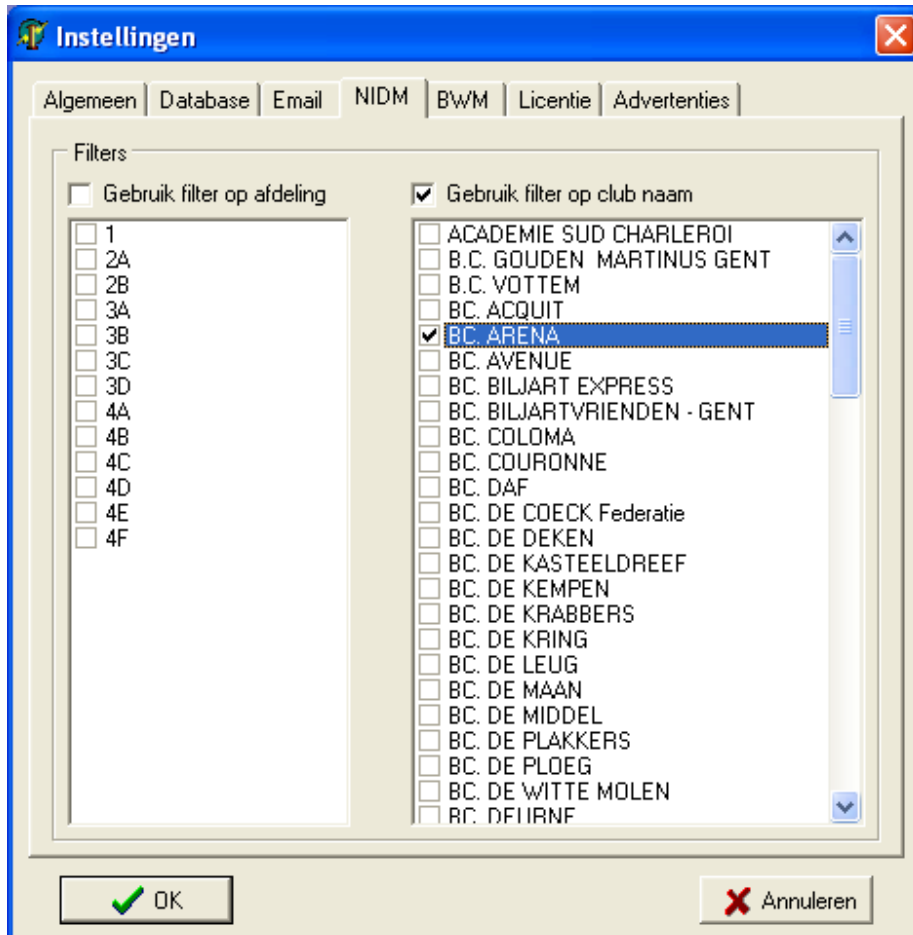
Beker wedstrijd:

\$THUISCLUBNR\$ uitslag BVB \$PUNTEN\$pt 3B MT wedstrijd \$WedstrijdNR\$ (\$Datum\$)
AA 03 uitslag BVB 15pt 3B MT wedstrijd 1 (20-4-2010)

Ook de inhoud van de e-mail die wordt verstuurd kan zelf worden ingegeven.
Hier zijn verder geen extra constanten mogelijk.

Op de sub tabbladen voor BWM, INDIV en BVB staan dezelfde invoer velden.
Het is belangrijk dat je per type wedstrijd de juiste e-mail ontvanger instelt.

Het tabblad “NIDM” en tabblad “BWM”



Op dit tabblad kan je een filter voor de wedstrijdenlijst aanmaken. Dit betekent dat je in de wedstrijdenlijst niet alle wedstrijden ziet, maar alleen die wedstrijden waarvoor het filter actief is. Er zijn 2 soorten filters mogelijk:

- 1) Je kan filtreren op afdeling; dit betekent dat alleen de thuis (!) wedstrijden van alle clubs in die afdelingen die je hebt aangevinkt zichtbaar zullen zijn in de wedstrijd lijst.
- 2) Je kan ook filtreren op club naam; dit betekent dat alleen de thuis wedstrijden van de geselecteerde clubs zichtbaar zullen zijn in de wedstrijdenlijst. Mochten er meer clubs in het zelfde lokaal spelen, dan kan je meerdere club namen selecteren.

Het tabblad voor BWM bevat identieke filter mogelijkheden, maar dan voor toepassing bij de BWM wedstrijden.

Het tabblad “Licentie”

Instellingen

Algemeen Database Email NIDM BWM Licentie Advertenties

Licentie Nummer:
3A523DF5EDB5494D61980C11D6300ED624615F8CE14C925D8B417B56

Geldigheid: Licentie tot 01-07-2011

Unieke Computer Sleutel:
630DF689CBEC490CF38DD44F9EC2D7C7A0542B44

OK Annuleren

Op dit tabblad heb je de mogelijkheid om het licentie nummer in te vullen. De biljart scorebord software is beveiligd met een licentie nummer die uniek is voor de computer waar deze op draait. Dit licentie nummer bevat ook een datum tot wanneer deze geldig is.

Een licentie nummer zal normaal gezien maar 1 seizoen geldig zijn. Zoals je kunt zien in bovenstaand voorbeeld staat er een licentie nummer ingevoerd, die geldig is tot 1-07-2011 voor die specifieke computer.

Om een licentie nummer aan te vragen moet je de unieke sleutel van de computer mee sturen. Deze sleutel is zichtbaar in het tekst veld “Unieke Computer Sleutel”. Deze sleutel kan je vervolgens in een e-mail plakken en versturen naar BGSoft-IT (info@biljart-score.nl) met de aanvraag voor een bepaalde licentie vorm.

Het tabblad “Advertenties”



Op dit tabblad kun je enkele instellingen doen met betrekking tot de loopteksten en de banners.

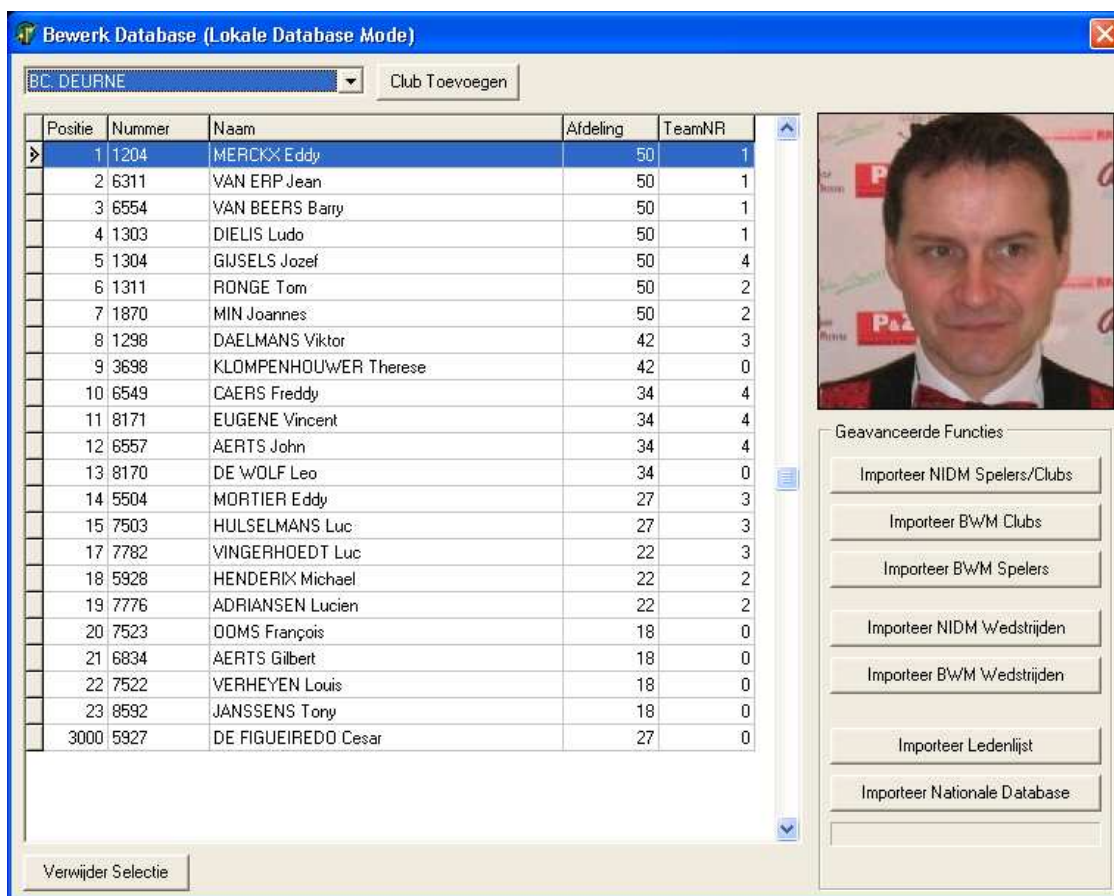
Met de knoppen “Voorgrond Kleur” en “Achtergrond Kleur” kan je respectievelijk de voorgrond en achtergrond kleur van de looptekst wijzigen.

Ook bestaat er de mogelijkheid tot het wijzigen van de snelheid van de looptekst, variërend van 1 (langzaamst) tot 20 (snelst).

De interval tijd van de reclame/sponsor banners is ook in te stellen. Standaard wordt een interval van 30 seconden gebruikt.

Bewerken van de database

De database die geselecteerd is in het instellingen venster kan bewerkt worden. Dit kan je doen door op de knop “Bewerk Database” te drukken op het tabblad “Database”. Je krijgt dan het volgende venster te zien:



De titelbalk geeft aan of we werken met een lokale of een online database. Daar net onder bevindt zich een selectie veld met alle biljart clubs die op dat moment in de database zitten. Op het moment dat je een club selecteert zullen alle spelers worden weergegeven in de lijst daaronder met de volgende gegevens:

- Positie in lijst (wordt gebruikt als spelerspositie in NIDM wedstrijden)
- Nummer van de speler
- Naam van de speler
- Afdeling van de speler (50, 42, 34 , ...)
- Team nummer (wordt niet gebruikt)

Rechts zal een foto (of zwart silhouet) van de geselecteerde speler worden weergegeven.

Bewerken van spelers

Het bewerken van spelers is alleen mogelijk in lokale database mode, of als je een gebruikersnaam en wachtwoord hebt met genoeg rechten in online database mode.

Met de muis cursor kun je naar een van de gegevens velden van de speler gaan en met een enkele klik van de linker muisknop kun je dat veld bewerken. Door op de enter toets te drukken worden de wijzigingen doorgevoerd.

Je kan een speler ook verwijderen uit de lijst; dit doe je door de relevante speler te selecteren en op de knop “Verwijder Selectie” te drukken. Dit kan je met meerdere selecties tegelijk doen.

Mocht een club niet in de database staan dan kan je deze toevoegen door op de knop “Club Toevoegen” te drukken. Je moet dan de club naam en nummer ingeven en deze club wordt toegevoegd. Vervolgens kan je ook weer spelers toevoegen aan de zojuist toegevoegde club, door het klikken op de lege regel in de spelerslijst.

Op het moment dat er een speler in de lijst is geselecteerd zal zijn foto zichtbaar zijn rechtsboven in het venster. Je kan deze foto bewerken door met je muis pijl naar de foto te bewegen en op de rechter muisknop te drukken. Je krijgt nu een popup menu met 3 mogelijkheden:

1) Plakken Van Clipboard

Het is mogelijk om een foto te selecteren en te kopiëren (naar het clipboard) vanuit een andere willekeurige applicatie. Vervolgens kun je die foto vanuit het clipboard plakken in de database d.m.v. het gebruiken van deze optie.

2) Kopiëren Naar Clipboard

Met deze optie kopieer je de geselecteerde foto naar het clipboard. Vervolgens kun je de foto in elke andere willekeurige applicatie plakken.

3) Open Foto

Bij het kiezen van deze optie krijg je een dialoog venster te zien waarin je kunt bladeren naar de gewenste foto. Tijdens het bladeren zie je meteen een preview van de foto. Wanneer de gewenste foto geselecteerd is kan je deze in de database plakken door het gebruiken van de “Open” knop.

4) Verwijder Foto

Wanneer je de huidige foto wil verwijderen kan je deze optie gebruiken. Een zwart silhouet zal getoond worden als teken dat er geen foto aanwezig is.

Geavanceerde functies

De geavanceerde functies zijn alleen mogelijk in lokale database mode, of als je een gebruikersnaam en wachtwoord hebt met genoeg rechten in online database mode.

Er zijn een aantal geavanceerde functies waarmee je de verschillende soorten lijsten vanuit de biljart bond kunt importeren in de database:

Importeer NIDM Spelers/Clubs

De biljart bond publiceert XLS bestanden met daarin alle spelers (en clubs) die uitkomen in de NIDM competitie. Met deze functie kun je dit type lijst importeren.

Importeer BWM Clubs

De biljart bond publiceert XLS bestanden met daarin alle clubs die uitkomen in de BWM competitie. Met deze functie kun je dit type lijst importeren.

Importeer BWM Spelers

De biljart bond publiceert XLS bestanden met daarin alle spelers die uitkomen in de BWM competitie. Met deze functie kun je dit type lijst importeren.

Importeer NIDM wedstrijden

De biljart bond publiceert XLS bestanden met daarin de NIDM wedstrijden. Hierin zitten alle teams uit alle reeksen. Met deze functie kun je dit type lijst importeren.

Importeer BWM wedstrijden

De biljart bond publiceert XLS bestanden met daarin de BWM wedstrijden. Hierin zitten alle teams uit alle reeksen. Met deze functie kun je dit type lijst importeren.

Importeer Ledenlijst

De biljart bond publiceert per gewest een ledenlijst. Hierin zitten alle spelers die voor dit gewest uitkomen zowel met grote als kleine kaart. Met deze functie kun je dit type lijst importeren.

Importeer Nationale Database

Het is mogelijk om de Nationale database vanaf de website van de biljart bond op te slaan als een XLS bestand. In deze database zitten bijna alle spelers die aangesloten zijn bij de biljart bond. Met deze functie kun je dit type lijst importeren.

Omdat de biljart bond geen eenduidige lijst publiceert moet je al deze losse lijsten importeren. Nadat je alle XLS bestanden hebt geïmporteerd heb je een (bijna) volledige database.

Mochten er uiteindelijk toch bepaalde spelers of clubs niet in de database zitten dan zullen deze handmatig moeten worden toegevoegd.
(Als er fouten in de lijsten zitten zullen deze ook als zodanig in de database terecht komen. Deze fouten moeten ook manueel gecorrigeerd worden.)

Back-up maken van database

Wanneer er gebruik wordt gemaakt van een lokale database (Access bestand) dan kan hiervan een back-up gemaakt worden op een USB schijf (of stick). Dit kan gedaan worden door het insteken van een USB schijf tijdens het hoofdmenu. Je krijgt dan het volgende venster te zien:



Om door te gaan met het maken van een back-up moet je op de enter toets drukken. Bij het indrukken van elke andere toets zal deze melding verdwijnen. Na het drukken op de enter toets krijg je het volgende venster te zien:



Wanneer de back-up voltooid is zal deze melding verdwijnen en kan je de USB schijf verwijderen. De back-up zal opgeslagen worden als:

backup_**TIJD_DATUM**.mdb

De termen **TIJD** en **DATUM** worden ingevuld door de actuele tijd en datum bv.:

backup_093334_190710.mdb (9u33 19 juli 2010)

Updaten van de scorebord software

Het is mogelijk om via een USB schijf (of stick) de scorebord software te vernieuwen. Om dit te doen moet je een nieuwe versie van de scorebord software op een USB schijf zetten en deze insteken tijdens het hoofdmenu.

Als de versie op de USB schijf nieuwer is dan de versie op de scorebord pc, dan krijg je het volgende venster te zien:

(Het venster zal ook het daadwerkelijke nieuwe versie nummer laten zien.)

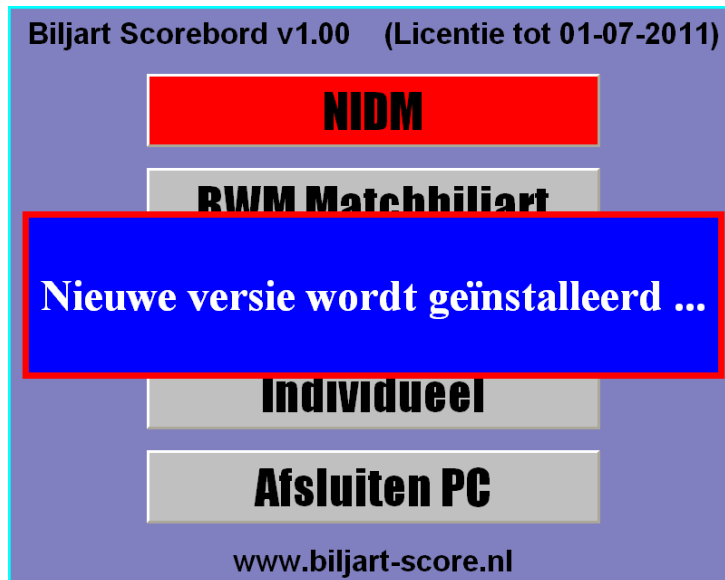


Indien er gebruikt gemaakt wordt van de online database en er is een nieuwere versie van de software voorhanden dan zul je automatisch bovenstaande melding krijgen bij het starten van de software.

Het kan ook zijn dat de nieuwe software meteen geïnstalleerd wordt. Dit komt omdat dit dan geforceerd wordt vanuit de online database. Er is dan geen interactie meer nodig.

In het geval dat de gebruiker gevraagd wordt om bevestiging (zoals in het voorbeeld hierboven) moet je op de enter toets drukken om door te gaan.
Bij het indrukken van elke andere toets zal deze melding verdwijnen.

Na het drukken op de enter toets krijg je het volgende venster te zien:



Nadat de update voltooid is zal de software opnieuw starten met de nieuwe versie.
Het nieuwe versie nummer zal zichtbaar zijn bovenaan in het hoofdmenu.

Bijlage 1 – NIDM samenvattingsblad voorbeeld



K.B.B.B.



F.R.B.B.

Datum: 7-1-2010
 Speelw/Discipl: 3B NIDM
 Thuis Club: BC. POLYGOON
 Wedstrijd: N3A072

Nationale Interclub Drieband Matchbiljart

AA 10 / B.C. Polygoon 1

Naam/Nom	Lic. Nr	T.S.P./ P.à.J.	Ptn/ Pts	Beurt/ Reprise	Gem/ Moy	HR/ PFS	Punten/ Points	2
DE ZWART Kay	8176	34	34	25	1,360	6	2	
HERREWEGHE Victor	6838	34	28	42	0,666	3	0	
DE BUSSEER Eric	1974	27	27	32	0,843	6	2	
SCHRAUWEN Lennart	8173	27	27	39	0,692	4	2	
Teamtotalen:			116	138	0,840		6	

AL 21 / Op De Meir - Ekotrax 3

Naam/Nom	Lic. Nr	T.S.P./ P.à.J.	Ptn/ Pts	Beurt/ Reprise	Gem/ Moy	HR/ PFS	Punten/ Points	0
PEETERS Luc	1340	34	16	25	0,640	3	0	
VAN GEYT Ronald	1310	34	34	42	0,809	5	2	
AERTS Danny	5520	27	20	32	0,625	5	0	
BOGAERTS Carl	7353	27	17	39	0,435	2	0	
Teamtotalen:			87	138	0,630		2	

Handtekening thuis ploeg	Handtekening gast ploeg	Handtekening arbiters

Bijlage 2 – NIDM tellijst voorbeeld



K.B.B.B.



F.R.B.B.

Datum/Date: 7-1-2010

Speelw/Discipl: 3B NIDM	Wedstrijd Nr: N3A072
A Naam/Nom: HERREWEGHE Victor	B Naam/Nom: VAN GEYT Ronald
Club/Cercle: BC. POLYGOON	Club/Cercle: BC. OP DE MEIR
Lic: AA 10 / 6838	Lic: AL 21 / 1310
T.S.P./P.à.J.: 34	T.S.P./P.à.J.: 34

	B			A				B			A				B			A			
1	2	2	-	-	26	1	19	-	-	51				76				101			
2	-	-	2	2	27	4	23	-	-	52				77				102			
3	-	-	-	-	28	1	24	-	-	53				78				103			
4	1	3	-	-	29	-	-	-	-	54				79				104			
5	1	4	-	-	30	1	25	-	-	55				80				105			
6	2	6	2	4	31	-	-	-	-	56				81				106			
7	-	-	1	5	32	-	-	2	19	57				82				107			
8	1	7	1	6	33	-	-	-	-	58				83				108			
9	-	-	-	-	34	4	29	2	21	59				84				109			
10	5	12	-	-	35	-	-	-	-	60				85				110			
11	-	-	-	-	36	2	31	3	24	61				86				111			
12	2	14	2	8	37	-	-	1	25	62				87				112			
13	2	16	2	10	38	-	-	-	-	63				88				113			
14	-	-	-	-	39	-	-	1	26	64				89				114			
15	-	-	1	11	40	1	32	2	28	65				90				115			
16	1	17	1	12	41	-	-	-	-	66				91				116			
17	-	-	1	13	42	2	34	-	-	67				92				117			
18	-	-	-	-	43					68				93				118			
19	-	-	-	-	44					69				94				119			
20	-	-	-	-	45					70				95				120			
21	-	-	-	-	46					71				96				121			
22	-	-	2	15	47					72				97				122			
23	1	18	-	-	48					73				98				123			
24	-	-	-	-	49					74				99				124			
25	-	-	2	17	50					75				100				125			

Uitslag/Résultat	Ptn/Pts	Beurt/Reprise	Gem/Moy	HR/PFS
A: HERREWEGHE Victor	28	42	0,666	3
B: VAN GEYT Ronald	34	42	0,809	5
Handtekening A:	Handtekening B:		Handtekening arbiters:	

Bijlage 3 – Beker van België tellijst voorbeeld



Beker van België Matchbiljart

K.B.B.B.



F.R.B.B.

Wedstrijd Nr: 1

Datum/Date: 20/4/2010

A Naam/Nom: CLAESEN Dirk	B Naam/Nom: SCHEURWEGHS David
Club/Cercle: BC. DE MAAN	Club/Cercle: BILLIARD PROMOTION TEAM
Lic: AA 13 / 2741	Lic: AA 03 / 1028
T.S.P./P.à.J.: 15	T.S.P./P.à.J.: 15

Set 1					Set 2					Set 3				
	A	B				B	A				A	B		
1	1	1	-	-	1	4	4	1	1	1	1	1	3	3
2	1	2	1	1	2	-	-	-	-	2	1	2	-	-
3	2	4	3	4	3	-	-	-	-	3	1	3	1	4
4	7	11	2	6	4	-	-	2	3	4	-	-	1	5
5	-	-	-	-	5	2	6	1	4	5	1	4	5	10
6	1	12	1	7	6	-	-	-	-	6	2	6	1	11
7	2	14	-	-	7	-	-	-	-	7	1	7	1	12
8	-	-	1	8	8	-	-	-	-	8	-	-	3	15
9	1	15			9	1	7	-	-	9				
10					10	-	-	-	-	10				
11					11	-	-	-	-	11				
12					12	1	8	-	-	12				
13					13	-	-	-	-	13				
14					14	-	-	-	-	14				
15					15	2	10	1	5	15				
16					16	-	-	1	6	16				
17					17	1	11	1	7	17				
18					18	-	-	-	-	18				
19					19	-	-	1	8	19				
20					20	1	12	-	-	20				
21					21	1	13	2	10	21				
22					22	1	14	2	12	22				
23					23	1	15			23				
24					24					24				
25					25					25				
26					26					26				
27					27					27				
28					28					28				
29					29					29				
30					30					30				
31					31					31				
32					32					32				
33					33					33				
34					34					34				
35					35					35				
36					36					36				
37					37					37				
38					38					38				
39					39					39				
40					40					40				
41					41					41				
42					42					42				
43					43					43				
44					44					44				
45					45					45				

Uitslag/Résultat	Sets	Set 1			Set 2			Set 3		
		Ptn	Br	Moy	Ptn	Br	Moy	Ptn	Br	Moy
A: CLAESEN Dirk	1	15	9	1,666	12	22	0,545	7	8	0,875
B: SCHEURWEGHS David	2	8	8	1,000	15	23	0,652	15	8	1,875
Handtekening A:	Handtekening B:		Handtekening arbiters:							