

Aanvangen van een NIDM of BWM wedstrijd:

- 1) Start de pc/software
- 2) Selecteer NIDM of BWM (pijl omhoog, pijl omlaag en Enter)
- 3) Het scorebord zal zichtbaar worden (met default wedstrijd*)
Indien dit niet de juiste wedstrijd is ga door met 4, anders met 8.
- 4) Druk op '/' toets om het menu te laten zien
- 5) Selecteer "Kies Wedstrijd"
- 6) Selecteer nu de gewenste wedstrijd (pijl omhoog, pijl omlaag en Enter)
- 7) De geselecteerde wedstrijd zal zichtbaar worden
- 8) Kies met '-' toets de juiste speler links (of voer spelersnr in en -)
- 9) Kies met '+' toets de juiste speler rechts (of voer spelersnr in en +)
- 10) Gebruik '*' toets om de spelers links en rechts te wisselen (indien nodig)
- 11) Typ het aantal te halen caramboles in, en druk '-' voor links

De wedstrijd is nu klaar om gespeeld te worden.

Typ het aantal behaalde caramboles in en druk op Enter. Het scorebord zal ververst worden en de beurt zal naar de andere speler gaan.

Het invoeren van een fout cijfer kan ongedaan gemaakt worden door de '.' toets.
Het invoeren van een foute score kan ongedaan gemaakt worden door de '-' toets.
(Deze gaat als het ware een halve beurt terug.)

Als de partij/wedstrijd afgelopen is:

Indien de partij gespeeld is kan je de tellijst afdrukken door het drukken op de '/' toets (geeft menu) en vervolgens kiezen van "Printen Tellijst". (Code 666 ook mogelijk.)

Als de tellijst is afgedrukt kan je code 000 (gevolgd door Enter) gebruiken om het scorebord te resetten. Nu kunnen de spelers voor de volgende partij geselecteerd worden.

Indien alle 4 de partijen gespeeld zijn kan je het wedstrijdblad afdrukken door het drukken op de '/' toets en vervolgens kiezen van "Printen Wedstrijdblad". (Code 777 ook mogelijk.)

Als beide teams akkoord zijn kan je de uitslagen per email doorstuur door het drukken op de '/' toets en vervolgens kiezen van "Email Uitslagen".

Default wedstrijd* = Dit is de wedstrijd die op de huidige datum gespeeld moet worden. Indien er op de huidige datum geen wedstrijden zijn zal de eerstvolgende wedstrijd gekozen worden.

Overige mogelijkheden (geavanceerd):

Je kan de stand van de andere tafel laten zien door het typen van 888 (gevolgd door Enter). Dit kan weer verwijderd worden door het typen van 8888.

De tellijst kan op het scherm getoond worden door het typen van 6666.

De tellijst kan ook afgedrukt worden door het typen van 666.

Het wedstrijdblad kan op het scherm getoond worden door het typen van 7777.

Het wedstrijdblad kan ook afgedrukt worden door het typen van 777.

Bij het kiezen van een wedstrijd kan je door pijl omhoog en pijl omlaag door alle wedstrijden heen lopen. Met toets '3' ga je naar de volgende afdeling. Met toets '9' ga je naar de vorige afdeling. Met toets '5' ga je naar de huidige datum in de actuele afdeling.