

Handleiding Biljartcomputer

Inhoudsopgave

1. Het aansluitschema	3
2. Verkorte handleiding Scorebord:	4
2.1 Opstarten van het systeem:	4
2.2 Instellingen Menu:	4
2.3 Afstandsbediening:.....	4
2.4 Menu:	4
2.5 Tijdens een wedstrijd:	4
3. Verbinden met wifi.....	5
4. Starten van een nieuwe partij.....	5
5. Omkeren van spelers	6
6. Het carambole scherm.....	7
7. Het traditionele scorebord.....	8
8. Het “Veertigen tegen de klok” scherm	9
9. Het 5 BALL scherm.....	10
10. Overzicht van carambole spelsoorten.....	11
11. Overzicht 5 BALL.....	12
11.1 Overzicht van 5 BALL van huidige serie.....	12
12. Spelerslijst maken met afstandsbediening:.....	13
12.1 Nieuwe spelers in een spelerslijst zetten	13
12.2 Aantal te maken caramboles wijzigen	15
12.3 Spelsoort toevoegen en Kader formaat wijzigen	15
13. Spelerslijsten importeren.....	16
13.1 Spelerslijsten maken d.m.v. Excel.....	16
13.2 Het Importen van Spelerslijsten	18
13.3 Het wissen van Spelerslijsten	18
14. Archief / Analyse	19
14.1 Het archief	19
14.1 Overzicht alle opgeslagen files op naamvolgorde.....	20
14.2 Grafiek weergeven van gemiddelde van een speler	20
14.3 Grafiek spelverloop	21
14.4 Wissen van opgeslagen files.....	21
15. Opgeslagen partijen kopiëren naar USB-stick	22
15.1 Opgeslagen partijen importeren in Excel	22
15.2 Indeling Carambole partijen in Excel	23
15.4 Indeling samenvatting Carambole	25

16. Spelen van een “vrije” partij	25
17. Spelen met sets	25
18. Spelen met maximum aantal beurten	26
19. Scheidsrechter afstandsbediening (optie).....	26
19.1 Scheidsrechter code ingeven.....	26
19.2 Bediening: invoeren van scores	26
19.3 Bediening: Shottime (afstoottijd)	27
20. Reclame	27
20.1 Inbrengen van jpg-afbeeldingen (reclame)	28
20.2 Starten van reclame.....	28
21. Automatisch verzenden van email (optie)	28
21.1 Handmatig verzenden van email (optie)	28
21.2 Voorbeeld van een verzonden email	29
21.3 Verzenden van samenvatting opgeslagen partijen (e-mail optie)	29
22. Uitslagformulier maken en versturen (optie)	30
22.1 Punten systeem kiezen	30
22.2 Voorbeeld inhoud e-mail Uitslagformulier.....	32
22.3 Bijlagen e-mail uitslagformulier	33
23. Instellingen menu	34
24. WAT TE DOEN ALS	36
Afstandsbediening reageert slecht:	36
Afstandsbediening reageert niet:	36
Levensduur van batterij is (te) kort	36
Spelerslijsten overzetten mislukt:.....	36
Reclame overzetten mislukt:	37
Na stroomstoring:.....	37
Onverklaarbare storing:	37

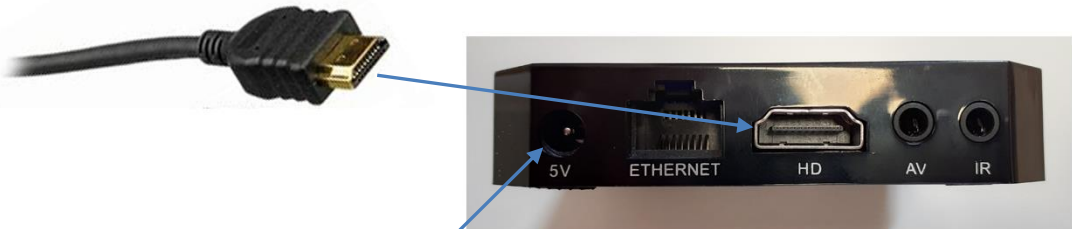
1. Het aansluitschema

Eenvoudig aan te sluiten!

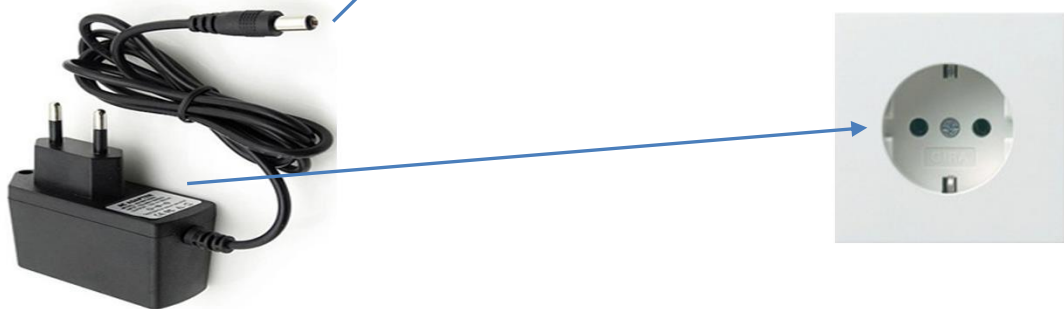
1. Sluit ontvanger afstandsbediening aan



2. Sluit de HDMI-kabel aan tussen beeldscherm en Biljartcomputer



3. Sluit voedingskabel van adapter aan en steek stekker in het stopcontact



www.biljartcomputer.nl

- De ontvanger van de afstandsbediening bevindt zich achter het klepje van de batterij
- Beide usb-ingangen zijn aan elkaar gelijk, de ontvanger kan dus in beide ingangen gebruikt worden
- De bijgeleverde USB-verlengkabel kan (indien nodig) gebruikt worden om de ontvanger van de afstandsbediening ergens anders te plaatsen voor een betere ontvangst, bijvoorbeeld aan de voorkant van het scherm.

NB

- Schakel alleen het beeldscherm uit en laat de Biljartcomputer steeds onder spanning staan, het verbruik is zeer klein.
- Indien het toetsenbord niet meteen wil reageren, haal dan terwijl de computer onder spanning staat de ontvanger van de afstandsbediening eruit en zet deze weer terug.
- Gebruik uitsluitend de bijgeleverde voedingsadapter.
- De afstandsbediening schakelt zichzelf uit.

2. Verkorte handleiding Scorebord:

2.1 Opstarten van het systeem:

1. Sluit de kabeltjes aan volgens tekening
2. Indien het bereik van de afstandsbediening onvoldoende is, gebruik dan de bijgeleverde usb-verlengkabel, zodat de ontvanger van de afstandsbediening voor het beeldscherm komt
3. Gebruik uitsluitend de bijgeleverde voedingsadapter.
4. Vanuit alle situaties kan altijd met de "/" toets worden teruggekeerd naar het menu

2.2 Instellingen Menu:

1. Het Instellingen menu is te bereiken door vanuit het menu de cijfercombinatie: **0 2 5 8** in te geven, deze code is in het instellingen menu te wijzigen
2. Volg de aanwijzingen op het scherm om de variabelen te wijzigen

2.3 Afstandsbediening:

1. Indien er een keuze gemaakt moet worden, wordt dit gedaan met de toetsen "+" en "-" of met de toetsen "↑" en "↓"
2. Als er een getal moet worden ingegeven kan dit met de toetsen "0" t/m "9" of met "+" en "-", dit kan ook door elkaar gebruikt worden
3. Indien een getal invoer niet correct is kan het laatste ingevoerde cijfer gewist worden met "←" (BackSpace) of met de "Del" toets wordt de gehele invoer gewist
4. Indien een tekst moet worden ingevoerd, dan de toetsen "↑", "→", "↓" en "←" gebruiken om over het "toetsenbord" te navigeren, de letters moeten bevestigd worden met toets "5"
5. Alle invoer moet bevestigd worden met de "Enter" toets



2.4 Menu:

1. Met "/" kom je in het keuzemenu
2. Met de "-" en "+" of met "↑" en "↓" toetsen kun je kiezen, bevestigen met **Enter** toets
3. Het Menu bestaat uit:

a. Scorebord	(direct terug naar scorebord)
b. Beurt terug	(herstellen van verkeerde invoer, nadat Enter gegeven is)
c. Overzicht	(geeft overzicht van de huidige partij)
d. Start Nieuwe Partij	(nieuwe partij starten en oude opslaan)
e. Inspelen	(inspeeltijd: kan veranderd worden in het Instellingenmenu)
f. Archief / Analyse	(laatste 1000 opgespeelde partijen inzien en analyseren)
g. Naam invoer	(invoer van de vaste spelers, maximaal 1000)

2.5 Tijdens een wedstrijd:

1. Met toetsen "+" en "-" of met "0" t/m "9" wordt de score ingegeven, bevestigen met "**Enter**"
2. Wat er is ingevoerd is in het midden onder te zien (invoer)
3. Bij foutieve invoer voordat bevestigd is met "**Enter**", kan er gecorrigeerd worden met "←" of met "**Del**". Als er wel bevestigd is met "**Enter**" dan corrigeren via Menu met **Beurt terug**. Of indien er maar één beurt terug gegaan moet worden met de "**BSp**" toets
4. Via de toets "*" kan de shot-time (als deze aanstaat) tussentijds gestopt en gestart worden
5. De shot-time start telkens als er een punt wordt bijgezet (met "+" toets) of als d.m.v. "**Enter**" de beurt naar de tegenstander gaat
6. Via de toets "/" wordt er altijd direct naar het Menu gesprongen

3. Verbinden met wifi

Voor automatisch datum en tijd zetten en email verzending, kan gebruik gemaakt worden van het internet. De verbinding met wifi wordt als volgt gemaakt:

1. Zorg dat de router op niet al te grote afstand aan staat
2. Sluit een usb-muis d.m.v. het korte kabeltje (bijgeleverd) aan op vrije usb-ingang van de computer
3. Ga met de code **(0 2 5 8)** naar het servicemenu
4. Klik op met **rechtermuisknop** op een willekeurige plaats op het scherm
5. Indien WIFI uit staat, zet dan deze aan



6. Kies een van de beschikbare netwerken, dan zal ook een toetsenbord verschijnen
7. Voer m.b.v. de muis het wachtwoord in
8. Wacht op verbinding ("verbonden")
9. Haal de voedings-adapter van de Biljartcomputer uit het stopcontact
10. Koppel de usb-muis er weer af
11. Start Biljartcomputer opnieuw door de stekker weer in het stopcontact te plaatsen
12. Als alles goed gegaan is staat op het hoofdmenu rechtsonder de correcte datum en tijd

4. Starten van een nieuwe partij

1. Kies in het menu de optie '**Start nieuwe partij**' of '**Einde partij**', als de vorige partij nog niet is opgeslagen
2. Kies met '-' en '+' of met '↑' en '↓' de gewenste spelsoort

Scorebord
Beurt terug
Overzicht
Start nieuwe partij
Inspelen
Archief / Analyse
Naaminvoer

LIBRE
BANDSTOTEN
DRIEBANDEN
KADER 47/2
KADER 71/2
5 BALL
VEERTIGEN
TRADITIONEEL
5 PINS

3. Als de 1^e speler nog niet gekozen is kan door middel van "*" een andere spelerslijst gekozen worden. Hierdoor worden de verschillende spelerslijsten doorlopen, zie opmerking bovenaan scherm.

4. De lijst is nu op volgnummer gesorteerd. Met de **'Del'** toets kan deze lijst in een andere sortering gezet worden. Telkens als de **'Del'** toets wordt ingedrukt verandert achter een volgens van volgnummer-volgorde naar naam-volgorde naar vereniging-volgorde en dan weer terug naar volgnummer-volgorde. Zie het voorbeeld hiernaast.
5. Wanneer de volgorde op naam of vereniging staat kan met de toetsen **'PdDn'** (3) en **'PgUp'** (9) sneller door de lijst gaan. Met de toetsen **'End'** (1) en **'Home'** (7) gaan we respectievelijk naar het eind of begin van de lijst.
6. Kies vervolgens door middel van **'+' 'en '-'** of door een getal in te toetsen de eerste speler en vervolgens de tweede speler, steeds bevestigen met **'Enter'**
7. Hierna staat alles gereed om de partij te starten
8. Als je speler **'0'** kiest dan wordt ervan uitgegaan dat de betreffende speler een **'Gastspeler'** is en vraagt het systeem het aantal dat de Gastspeler moet spelen. Toets dan het aantal in en bevestig met **'Enter'**.

6: 1e klasse jeugd : DRIEBANDEN Wijzig spelerslijst met '*'		Sortering (Volgnummer) wijzigen met 'Del'
1	Henk van Teteringen	22 Eind station
2	Frans van de Vegt	26 Biljartballen
3	Willlem Franssens	27 Krijt op tijd
4	Karel van Tilburg	34 Schilders
5	Ans van Mierlo	41 Raakschieters
6	Karin Achterbergen	49 Veraf
7	Henk van Kerkhoven	19 't Groene laken
8	Leo Schutters	23 En nog vijf
9	Jan van der Steens	30 En nog vijf
10	Giel van Weert	18 En nog vijf

Nummer speler 1: 0

Volgnummer-volgorde

6: 1e klasse jeugd : DRIEBANDEN Wijzig spelerslijst met '*'		Sortering (Naam) wijzigen met 'Del'
	Ans van Mierlo	41 Raakschieters
	Frans van de Vegt	26 Biljartballen
	Gerard Onderwegen	32 t groene laken
	Giel van Weert	18 En nog vijf
	Hans Deernissens	43 t groene laken
	Henk Kerkhof	47 KNBB
	Henk van Kerkhoven	19 't Groene laken
	Henk van Teteringen	22 Eind station
	Jan Blok	23 Het Centrum
	Jan Deerens	33 En nog vijf

Nummer speler 1: 0

Naam-volgorde

6: 1e klasse jeugd : DRIEBANDEN Wijzig spelerslijst met '*'		Sortering (Vereniging) wijzigen met 'Del'
	Henk van Kerkhoven	19 't Groene laken
	Jan van Deerens	Beginpunt
	Frans van de Vegt	26 Biljartballen
	Henk van Teteringen	22 Eind station
	Giel van Weert	18 En nog vijf
	Jan Deerens	33 En nog vijf
	Jan van der Steens	30 En nog vijf
	Leo Schutters	23 En nog vijf
	Jan Blok	23 Het Centrum
	Henk Kerkhof	47 KNBB

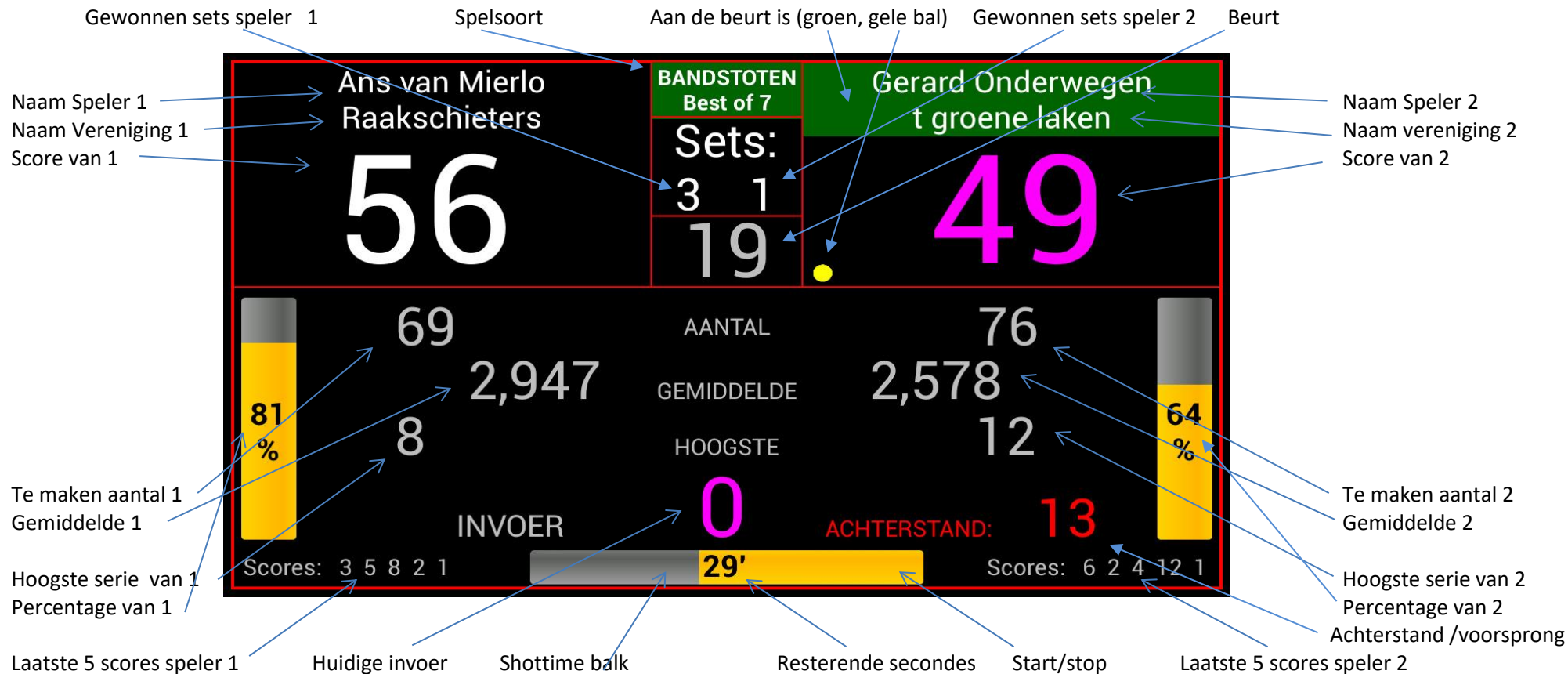
Nummer speler 1: 0

Verenging-volgorde

5. Omkeren van spelers

Bij aanvang van een nieuwe partij als er nog geen scores zijn ingegeven (beurt 0), kunnen de spelers omgewisseld worden door op de toets **'BSp'** (Backspace) te drukken.

6. Het carambole scherm



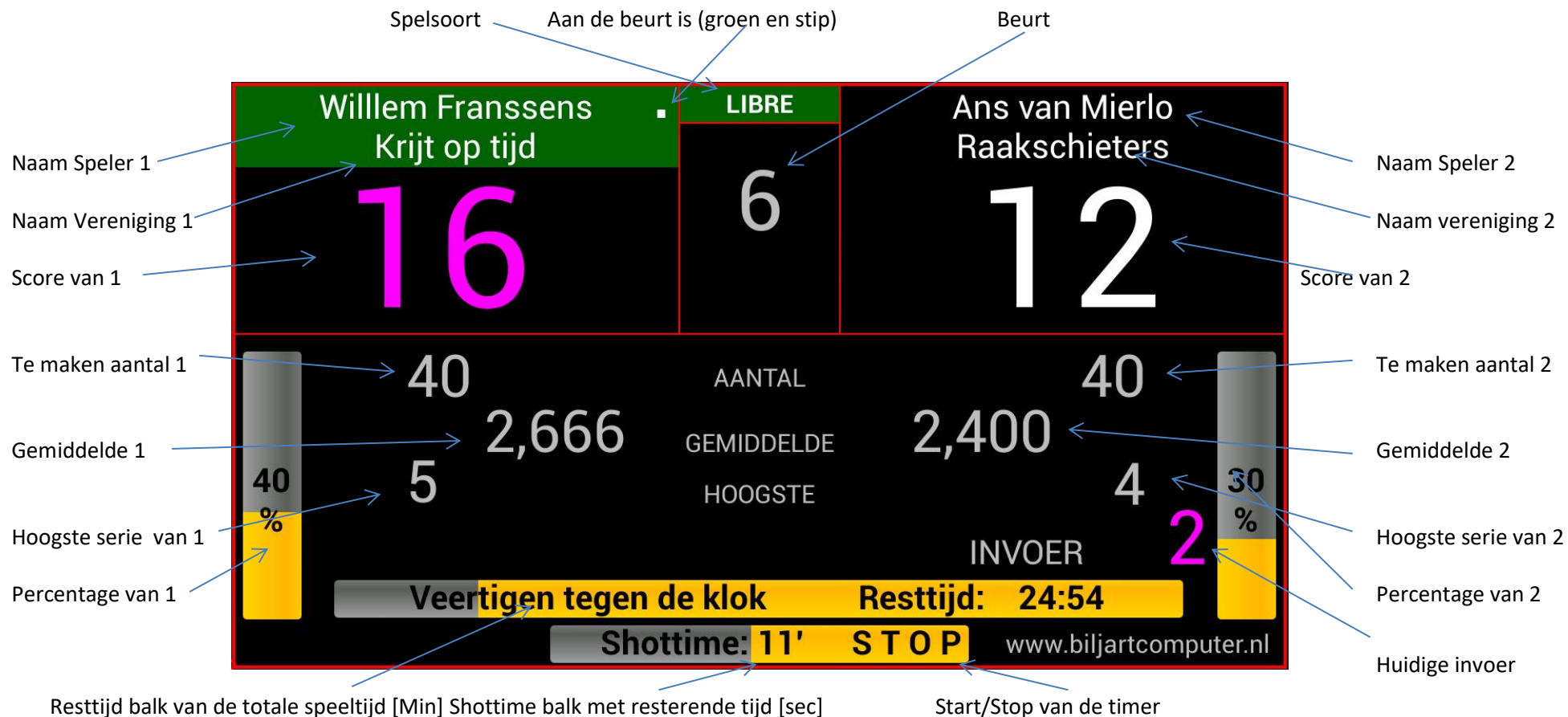
- Invoer kan d.m.v. de getallen (0 t/m 9) en kan d.m.v. de toetsen '+' en '-', beide methoden kunnen door elkaar gebruikt worden
- Wanneer meer dan 3 getallen worden ingegeven worden alleen de laatste 3 getallen gebruikt.
- Invoer moet bevestigd worden met de toets 'Enter', daarna zal de stand worden bijgewerkt en gaat de beurt naar de tegenstander
- Nadat op 'Enter' gedrukt is, zal gedurende 15 seconden de laatste 5 scores van beide spelers onder in het scherm te zien zijn (uitschakelbaar)
- Onderin het scherm is de balk te zien om de speeltijd (Shottime) te bewaken. Hierbij wordt elke carambole met de '+' toets ingegeven, waardoor de klok telkens opnieuw start. De klok kan tijdelijk gestopt en gestart worden door de toets '*'
- Wanneer de klok op nul staat, start de tijd opnieuw t.b.v. een dubbele tijd (Time-out). Links in de balk komt dan "+1" te staan
- Deze speeltijd kan ook bediend worden door de scheidsrechters afstandsbediening (optie), zie hoofdstuk "Scheidsrechter afstandsbediening"
- De opties "Percentage", "Laatste 5 scores", "Voorsprong", "Vereniging" en "Shottime" kunnen via het Instellingen menu in- en uitgeschakeld worden
- Via het instellingen menu kan gekozen worden of tijdens het invoeren van scores meteen alles wordt her-berekend of alleen nadat op 'Enter' gedrukt wordt
- Bij 5 PINS worden de strafpunten ingevoerd met een '-' teken, zodat dan de punten bij de score van de tegenstander worden opgeteld

7. Het traditionele scorebord



- De 3 getallen (2 maal scores + aantal beurten) kunnen veranderd worden, zodra de punt bij het getal staat. Deze punt verplaatst zich als de 'Enter' toets wordt ingedrukt, de volgorde is: Score1, Beurt, Score 2, Score 1, enz.
- De getallen kunnen veranderd worden door het indrukken van cijfers door op het toetsenbord of door '+' en '-' toets in te drukken waarbij er telkens 1 wordt op- of afgeteld.
- De resultaten worden niet opgeslagen en ook niet bewaard bij stroomonderbreking.

8. Het “Veertigen tegen de klok” scherm



- Invoer kan d.m.v. de getallen (0 t/m 9) en kan d.m.v. de toetsen '+' en '-', deze methoden kunnen door elkaar gebruikt worden
- Invoer moet bevestigd worden met de toets 'Enter', daarna zal de stand worden bijgewerkt en gaat de beurt naar de tegenstander
- Onderin het scherm is de balk te zien om de afstoottijd (Shottime) te bewaken. Hierbij wordt elke carambole met de '+' toets ingegeven, waardoor de timer telkens opnieuw start. De timer kan tijdelijk gestopt en gestart worden door de toets '*'
- De opties "Percentage", "Laatste 5 scores", "Voorsprong" en "Vereniging" kunnen via het Instellingen menu in- en uitgeschakeld worden

9. Het 5 BALL scherm

Wie is in deze set gestart (stip)

Best of ..

Naam speler1

Beurt

Score van 1

Spelsoort

Naam speler 2

Score van 2

Huidige invoer

Statistiek van speler 1

Statistiek van speler 2

www.biljartcomputer.nl

Frans van Helder

5 BALL

Chris van Achterbergen

Sets: 0

Best of 3

Sets: 0

36

Beurt: 7

22

STATISTIEK:

7	Aantal beurten	6
101	Begin aantal	51
13	Hoogste Score	12
9,285	Gemiddelde	4,833
0,000	Gemiddelde Rest	0,000
3	Score hoger dan 8	2
2	Score 13	0

0

- In tegenstelling tot het carambole scorebord wordt hier de invoer steeds afgetrokken van het totaal
- Best of .. kan gewijzigd worden in het Instellingen menu
- Invoer kan d.m.v. de getallen (0 t/m 9) en d.m.v. de toetsen '+' en '-', deze methoden kunnen door elkaar gebruikt worden
- Invoer moet bevestigd worden met de toets 'Enter', daarna zal de stand worden bijgewerkt en gaat de beurt naar de tegenstander
- Wanneer een invoer gegeven wordt die niet kan (bv 4 of 14) dan komt onderin een foutmelding en gaat de beurt niet naar de tegenstander
- Indien een invoer gegeven wordt dat resulteert in een uitkomst dat er niet meer kan worden uitgespeeld, dan volgt een foutmelding en gaat de beurt wel naar de tegenstander

10. Overzicht van carambole spelsoorten

Tellijst van speler 1 en 2

Datum en tijd of partijnummer

Spelsoort

Aantal beurten

Beurt	Speler1	Speler2
1 :	8	- 3
2 :	3	- 4
3 :	8	-
4 :	-	-
5 :	-	-
6 :	-	-
7 :	2	- 4

Datum : 25 Nov. 2019

Tijd : 20:34

Spelsoort: LIBRE

Beurten : 7

Speler 1 : Beil, Thomas

BSC Birkesdorf

Speler 2 : Arndt, Roland

BC Tornado Limb

	Speler1	Speler2
Aantal :	116	99
Score :	21	11
Gemiddelde :	3,000	1,571
Hoogste serie :	8	4
Percentage [%] :	18,103	11,111
Speeltijd [Min] :	5	2
Speelsnelheid [Sec]:	10	8

': Grafiek

'Enter': Terug naar Archief / Analyse

Overzicht Series

Serie	Speler1	Speler2
0 :	3	- 4
1 :	-	-
2 :	1	-
3 :	1	- 1
4 :	-	2
5 :	-	-
6 :	-	-
7 :	-	-
8 :	2	-

Seriellijst:

Bv: Speler 2 heeft

2 maal een serie van 4 gescoord (zie tel lijst)

Statistiek speler 1

Statistiek speler 2

- Als er geen actuele datum en tijd is (geen internetverbinding) dan wordt een partij met een volgnummer opgeslagen
- Als er meer dan 30 beurten zijn en/of grotere series dan 30, dan kunnen deze opgevraagd worden met de toetsen "+" en "-" of met toetsen "↑" en "↓"
- Bovenstaand overzicht is tijdens het spel, maar ook van alle gearchiveerde partijen op te vragen
- Wanneer op de '*' toets wordt gedrukt ziet men het spelverloop in grafiekvorm, zie hoofdstuk 14

11. Overzicht 5 BALL

11.1 Overzicht van 5 BALL van huidige serie

***** Samenvatting					5-BALL	Best of 3 *****				
----- Speler 1 -----						----- Speler 2 -----				
Hoogste						Hoogste				
Beurten	Rest	Serie	Gemiddelde			Beurten	Rest	Serie	Gemiddelde	
Set 1:	11	0	13	9,182		10	10	12	4,100	
Set 2:	4	71	13	7,500		5	12	10	7,800	

- Wanneer tijdens het 5 BALL spel een overzicht opgevraagd wordt (via het menu), dan komt als eerste de huidige set in beeld
- De andere sets zijn via de toetsen '+' en '-' op te vragen
- Als serie 0 wordt gekozen krijgen we een samenvatting te zien van alle series, zie volgend voorbeeld

11.2 Samenvatting van alle series bij 5 BALL

***** Samenvatting					5-BALL	Best of 3 *****				
----- Speler 1 -----						----- Speler 2 -----				
Hoogste						Hoogste				
Beurten	Rest	Serie	Gemiddelde			Beurten	Rest	Serie	Gemiddelde	
Set 1:	11	0	13	9,182		10	10	12	4,100	
Set 2:	4	71	13	7,500		5	12	10	7,800	

- Per set is van beide spelers te zien:
 - Het aantal beurten
 - De rest score bij verlies
 - Hoogste serie
 - Gemiddelde in deze set
- Met de 'Enter' toets gaan we weer terug naar het scorebord, uiteraard kan dit ook via het menu

12. Spelerslijst maken met afstandsbediening:

12.1 Nieuwe spelers in een spelerslijst zetten

Ga via het hoofdmenu (/) naar Naaminvoer. Kies met * de te wijzigen spelerslijst

Nadat een plaats (door cijfers of + en -) gekozen is verschijnt onderstaand scherm (in dit voorbeeld is plaats 100 gekozen). Aan de onderkant van het scherm komen steeds aanwijzingen.

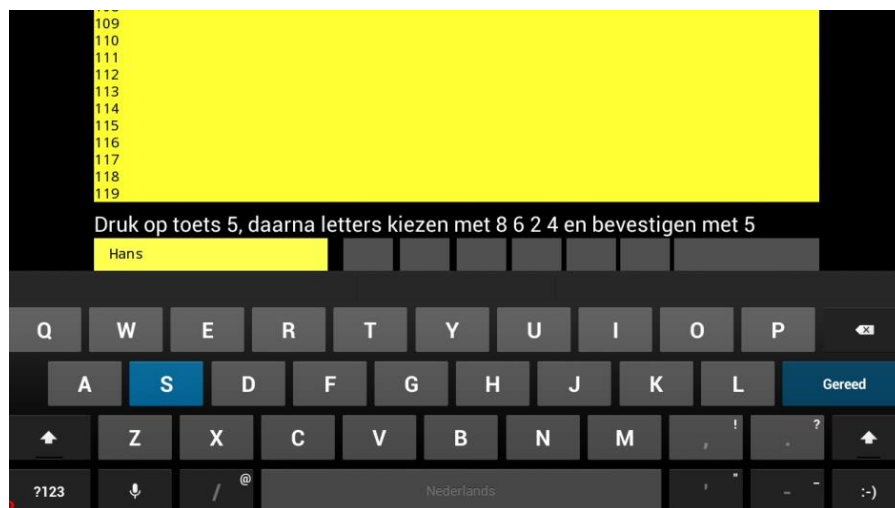
Indien op deze plaats al een naam was ingevoerd, dan kan deze behouden worden door op 'Enter' te drukken, waarna het naam-vlakje geel kleurt.



1. Als op toets '5' gedrukt is, komt er een toetsenbord. Indien dit niet gebeurt, verschijnt er onderaan het scherm de mededeling dat eerst 'Num LK' moet worden ingedrukt.



Met toetsen '↑', '→', '↓' en '←' (toetsen '8' '6' '2' en '4')kunnen nu de letters worden gekozen, **ELKE LETTER MOET BEVESTIGD WORDEN MET TOETS '5'**



- Nadat de hele naam compleet is **bevestigen met 'Enter'**, dan wordt het volgende vlakje geel gekleurd voor invoer van de aantallen van 'libre'



- Zo worden ook de aantallen van de andere spelsoorten ingegeven, steeds bevestigen met **'Enter'**
- Het laatste vlak is voor de vereniging dit vlak wordt op dezelfde manier gevuld als de naam, zie 2.
- Nadat alle (gewenste) vlakken zijn ingevuld, ziet het scherm er uit als in onderstaand voorbeeld



6. Bovenaan is te zien wat er ingevuld is. Als het resultaat naar tevredenheid is, dan bevestigen met '**Enter**'. Er verschijnt dan de boodschap '**Opgeslagen**', vervolgens worden alle vlakken weer zwart. Daarna kan deze speler gebruikt worden voor het scorebord.

	Naam	Libre	Band- stoten	Drie- banden	Kader 1	Kader 2	5Ball	Vereniging
100	Hans van Velsen	52	39	22			51	De kampioenen
101								
102								
103								
104								
105								
106								
107								
108								
109								
110								
111								
112								
113								
114								
115								
116								
117								
118								
119								

100	Hans van Velsen	52	39	22			51	De kampioenen
-----	-----------------	----	----	----	--	--	----	---------------

12.2 Aantal te maken caramboles wijzigen

Vaak wordt gedurende een seizoen het aantal te maken caramboles bijgesteld. Deze wijzigingen kunnen als volgt gedaan worden zonder alle namen opnieuw in te geven:

1. Ga met **/** naar het hoofdmenu
2. Kies met **+** en **-** Naaminvoer
3. Kies met **+** en **-** of door de speler nummer in te toetsen de betreffende speler (de geselecteerde speler staan onder in het scherm)
4. Druk op **Enter**
5. Dan wordt gevraagd de naam in te toetsen, maar geef alleen maar opnieuw **Enter**, dan blijft de naam erin staan
6. Daarna kun je met **+** en **-** of door de cijfer toetsen te gebruiken het aantal van Libre veranderen (betreffende veld wordt geel)
7. Door steeds opnieuw **Enter** te geven kun je het volgende veld veranderen
8. Wanneer je bij de vereniging komt ook weer een **Enter** geven

Dan is de betreffende speler gewijzigd en opgeslagen.

12.3 Spelsoort toevoegen en Kader formaat wijzigen

Standaard staan 2 spelsoorten op het kaderformaat van matchtafels ingesteld : **47/2** en **71/2**.

De volledige naam is te wijzigen in andere kaderformaten, maar ook kan hiermee ook een naam van een nieuw spelsoort gegeven worden.

1. Ga naar het hoofdmenu (**/**)
2. Toets de code in om in het instellingenmenu te komen (**0 2 5 8**)
3. Ga met **+** en **-** naar "**Naam Kader1**" of "**Naam Kader2**"
4. Druk op **Enter**
5. Volg de aanwijzingen onder in het beeld

13. Spelerslijsten importeren

13.1 Spelerslijsten maken d.m.v. Excel

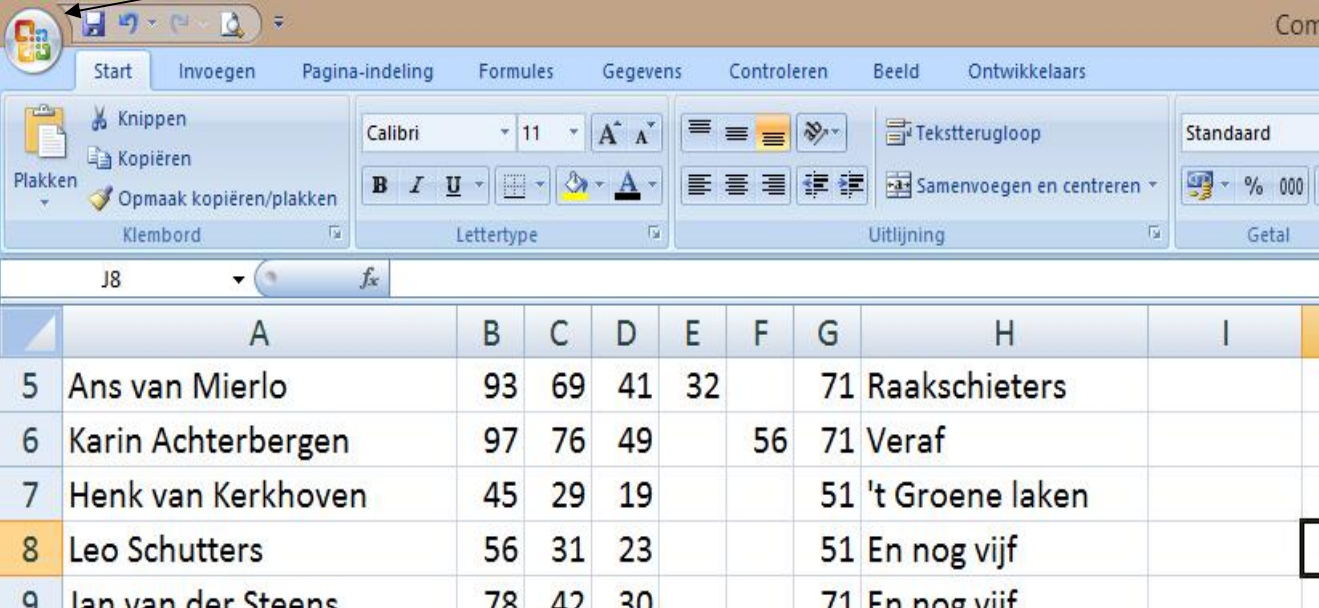
- De spelerslijsten (maximaal 10 met ieder 1000 namen) die op een computer zijn gemaakt, worden via een USB-stick geïmporteerd.
- Deze spelerslijsten moeten op de USB-stick staan in de map **Playerslist**.
- De spelerslijsten kunnen op een computer gemaakt worden met het Excel-programma op de volgende wijze:
 - In Excel worden de kolommen als volgt ingedeeld:
 - Kolom A: Naam van de speler (maximaal 25 karakters)
 - Kolom B: Aantal voor Libre
 - Kolom C: Aantal voor Bandstoten
 - Kolom D: Aantal voor Driebanden
 - Kolom E: Aantal voor Kader 1
 - Kolom F: Aantal voor kader 2
 - Kolom G: Aantal voor 5 BALL
 - Kolom H: Naam van de vereniging (maximaal 15 karakters)
 - Bij het opslaan van de file wordt gekozen voor **"Opslaan als":**
"Tekst (tab is scheidingsteken)"
 - De naam van de file mag maximaal 25 karakters zijn gevolgd door een cijfer, bijvoorbeeld: **"Librecompetitie5"** of **"Woendagavondlijst4"** of **"KNBBlijst2"**, het cijfer geeft de plaats aan waar de file staat en dus kan elk cijfer één keer gebruikt worden. Er zijn dus maximaal 10 spelerslijsten mogelijk => 0 t/m 9
 - Deze files worden op een USB-stick gezet in de map **Playerslist**

Hieronder wordt stapsgewijs uitgelegd hoe de file moet worden opgeslagen:

Op de volgende pagina volgt een voorbeeld hoe een file moet worden opgeslagen op een USB-stick

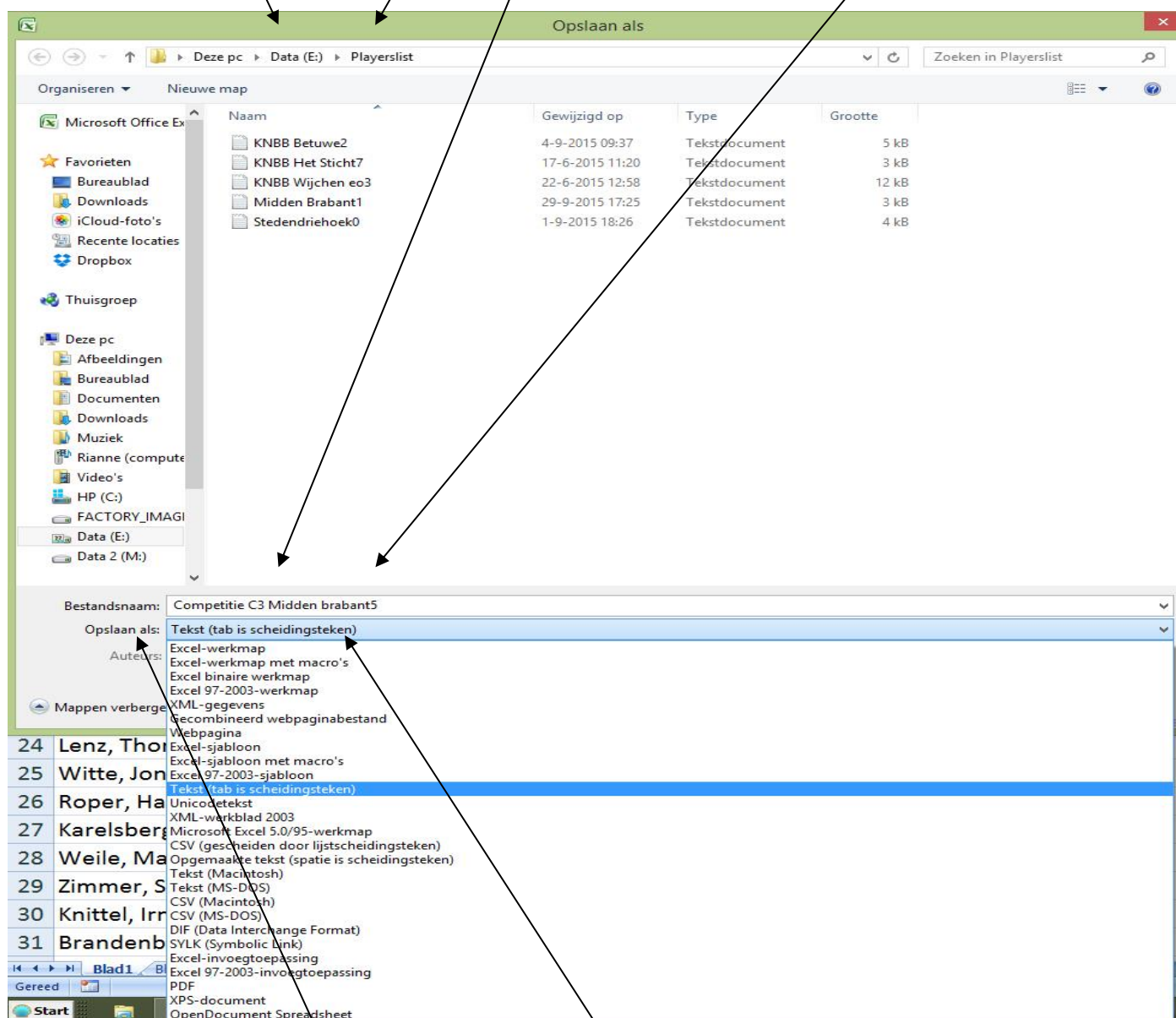
Voorbeeld

1. Klik nadat de lijst in Excel is gemaakt op de **"Office-knop"**



	A	B	C	D	E	F	G	H	I
5	Ans van Mierlo	93	69	41	32		71	Raakschieters	
6	Karin Achterbergen	97	76	49		56	71	Veraf	
7	Henk van Kerkhoven	45	29	19			51	't Groene laken	
8	Leo Schutters	56	31	23			51	En nog vijf	
9	Ian van der Steens	78	42	30			71	En nog vijf	

2. Hierna komt het onderstaande scherm, kies in het menu **"Opslaan als"**
3. Kies de letter van de schijf en de Map waar deze opgeslagen moet worden
4. Geef in het venster bestandsnaam de naam van de file met aan het einde een getal (tussen 0 en 9). Dit getal geeft aan waar de file wordt opgeslagen. Er mogen dus niet meerdere files met hetzelfde cijfer in één map opgeslagen zijn.



5. Kies in het venster **"Opslaan als"** de optie **"Tekst (tab is scheidingsteken)"**
6. Wanneer dit aangeklikt is, kun je rechtsonder op **"Opslaan"** klikken

- Hierna komen 2 waarschuwingen vanuit Excel: dat alléén het bestaande werkblad wordt opgeslagen en dat de bestandsindeling niet compatibel is: deze waarschuwingen negeren.
- De file is nu opgeslagen als "platte tekst" en kan door de Biljartcomputer worden gelezen
- Op deze manier kunnen dus totaal 10 lijsten tegelijk in de Biljartcomputer worden ingebracht

13.2 Het Importeren van Spelerslijsten

- Sluit de USB-stick aan op een vrije USB-ingang
- Ga naar het Instellingen menu, zoals beschreven op pagina 3 onder 2.2
- Ga naar optie: **“Spelerslijst downloaden van USB-stick”**
- Druk op toets **‘Enter’**, druk op toets **‘+’** en vervolgens weer op **‘Enter’**
- De spelerslijsten worden uitgewisseld en het systeem geeft aan welke spelerslijsten
- De Spelerslijsten die al in het systeem stonden worden op de USB-stick gezet met de toevoeging **“old”**
- Deze files kunnen opnieuw weer in Excel geïmporteerd en bewerkt worden

N.B. De spelerslijsten moeten in de map **Playerslist** van de USB-stick staan!

13.3 Het wissen van Spelerslijsten

- Maak in Excel een lege lijst
- Sla de lijst op met een willekeurige naam met aan het einde het filenummer dat u wilt wissen, bijvoorbeeld Lijst3
- Bij het opslaan van de file wordt gekozen voor **“Opslaan als”**: **“Tekst (tab is scheidingsteken)”**. De lijst wordt dan als “platte tekst” opgeslagen met als toevoeging **.txt**
De file heeft in dit voorbeeld dan de naam Lijst3.txt
- Importeer deze lege lijst via het Instellingenmenu zoals in hoofdstuk 13.2 beschreven staat

N.B. Zorg er voor dat er altijd maar één lijst in deze map staat met het filenummer dat u wilt wissen

14. Archief / Analyse

14.1 Het archief

Wanneer in het menu voor de optie 'Archief' gekozen wordt, krijgt men onderstaand overzicht te zien waarop de gearchiveerde partijen staan

23 Aug. 2018 21:37 uur	Datum	: 30 Okt. 2018 10:23 uur
30 Aug. 2018 21:10 uur	Spelsoort:	LIBRE
03 Sep. 2018 19:19 uur	Beurten	: 14
06 Sep. 2018 19:18 uur	Speler 1	: Willem Franssens
06 Sep. 2018 20:01 uur	Speler 2	: Karin Achterbergen
06 Sep. 2018 20:41 uur	Speler 1	
06 Sep. 2018 21:23 uur	Speler 2	
10 Sep. 2018 18:28 uur	62	Aantal 97
10 Sep. 2018 20:24 uur	62	Score 71
10 Sep. 2018 21:09 uur	4,428	Gemiddelde 5,071
20 Sep. 2018 19:10 uur	10	Hoogste 10
20 Sep. 2018 20:20 uur	100	Percentage 73
27 Sep. 2018 19:35 uur	0	Speeltijd 0
27 Sep. 2018 20:13 uur		
27 Sep. 2018 20:52 uur		
27 Sep. 2018 21:22 uur		
* 30 Okt. 2018 10:23 uur		
30 Okt. 2018 10:25 uur		
30 Okt. 2018 10:26 uur		

Met '/' naar Menu, met '*' naar grafiek

- Links kan men met de toetsen "+" en "-" of met toetsen "↑" en "↓" een file selecteren (gemarkeerd met een '*')
- Rechts verschijnt dan een samenvatting van deze partij
- D.m.v. 'Enter' wordt een compleet overzicht van de partij worden weergegeven, zoals te zien is in hoofdstuk "Overzicht van het Carambole spel"
- Bij 5 BALL bestaat deze mogelijkheid niet

14.1 Overzicht alle opgeslagen files op naamvolgorde

Nadat het archief geselecteerd is en men drukt vervolgens op '*', dan krijgen we een overzicht dat op naamvolgorde, vervolgens op spelsoort-volgorde en tenslotte op datum/tijd volgorde staat.

Hier staat per gespeelde partij: de datum of partijnummer, spelsoort, naam van de speler, hoogste serie, gemiddelde, en het totaal gemiddelde van de geselecteerde speler.

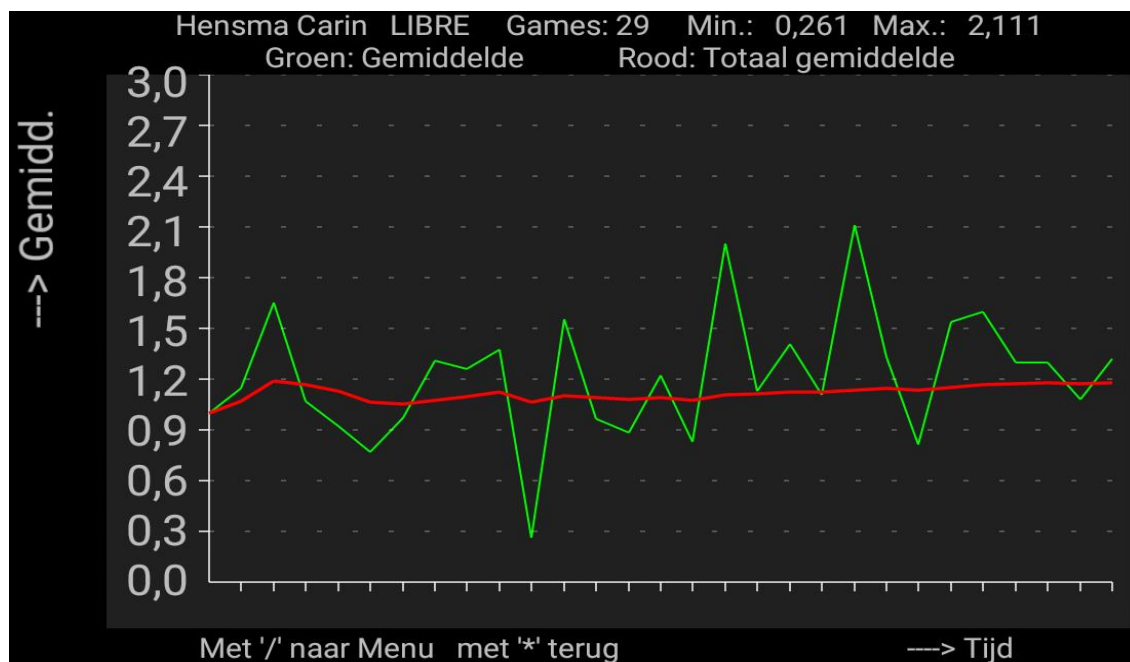
OVERZICHT OP NAAMVOLGORDE						
Datum	Tijd/Nummer	Spelsoort	Speler	Hoogste serie	Gemidd.	Totaal Gemidd.
16 Nov. 2016	13:03	LIBRE	Hensma Carin	4	0,827	
21 Nov. 2016	21:06	LIBRE	Hensma Carin	9	2,000	
05 Dec. 2016	20:49	LIBRE	Hensma Carin	6	1,129	
07 Dec. 2016	13:49	LIBRE	Hensma Carin	5	1,409	
21 Dec. 2016	09:52	LIBRE	Hensma Carin	7	1,105	
21 Dec. 2016	11:01	LIBRE	Hensma Carin	3	2,111	
21 Dec. 2016	11:31	LIBRE	Hensma Carin	10	1,333	
21 Dec. 2016	12:48	LIBRE	Hensma Carin	3	0,812	
02 Jan. 2017	20:25	LIBRE	Hensma Carin	7	1,538	
02 Jan. 2017	21:48	LIBRE	Hensma Carin	7	1,600	
09 Jan. 2017	20:18	LIBRE	Hensma Carin	5	1,300	
23 Jan. 2017	21:06	LIBRE	Hensma Carin	5	1,300	
*23 Jan. 2017	22:00	LIBRE	Hensma Carin	4	1,081	
01 Feb. 2017	15:06	LIBRE	Hensma Carin	9	1,322	1,180
07 Mei 2016	13:59	KADER	Hulst Henk	25	7,333	
20 Sep. 2016	20:05	LIBRE	Huul Gerard	8	0,864	
11 Okt. 2016	20:32	LIBRE	Huul Gerard	4	0,642	
29 Nov. 2016	20:16	LIBRE	Huul Gerard	6	1,291	
03 Jan. 2017	20:13	LIBRE	Huul Gerard	5	1,230	
31 Jan. 2017	20:49	LIBRE	Huul Gerard	9	1,129	
31 Jan. 2017	21:21	LIBRE	Huul Gerard	5	1,470	1,101
08 Nov. 2016	13:21	LIBRE	Jade Frans	10	3,000	
10 Okt. 2016	14:05	LIBRE	Jansen Kees	17	4,058	
05 Jan. 2017	14:39	DRIEBANDEN	Jonge Piet	3	0,875	
26 Okt. 2016	18:43	BANDSTOTEN	Jongers Bert	7	0,870	

Met '/' naar Menu, met '*' naar grafiek

Links naast de datum staat een '*' waarmee een speler wordt geselecteerd. Dit '*' kan verplaatst worden met '+' en '-': één plaats naar beneden of één plaats naar boven. Met 'PgUp' (9) en 'PgDn' (3) gaan we een pagina naar beneden of naar boven en met 'Home' (7) en met 'End' (1) helemaal naar boven of helemaal naar beneden.

14.2 Grafiek weergegeven van gemiddelde van een speler

Als daarna weer op '*' wordt gedrukt, verschijnt van de met een '*' geselecteerde speler een grafiek van het betreffende spelsoort.

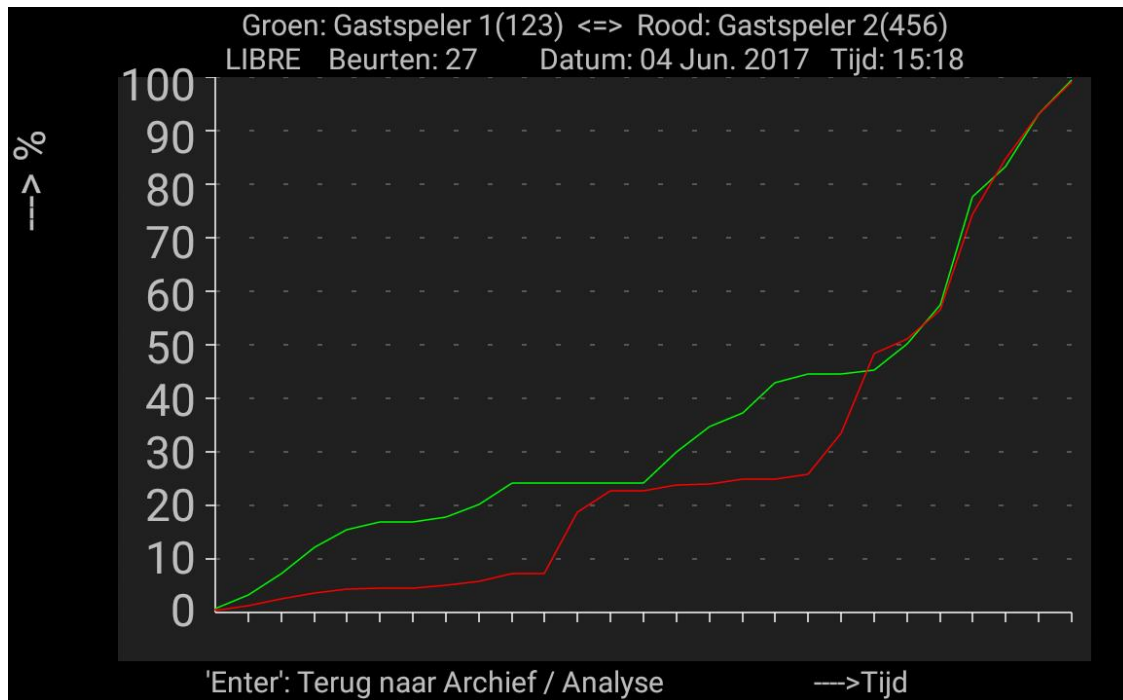


Boven de grafiek is te zien: Naam van de speler, spelsoort, het aantal partijen, laagste- en hoogste gemiddelde. De groene lijn geeft de individuele partijen weer en de rode lijn het "lopend" gemiddelde. Het "lopende" gemiddelde is het gemiddelde van alle voorgaande partijen. Op de horizontale as staan de partijen in tijdsvolgorde en op de verticale as het gemiddelde.

14.3 Grafiek spelverloop

Het spelverloop van een partij kan zowel vanuit het archief als tijdens de wedstrijd worden weergegeven. Als op het beeldscherm de opgeslagen partij in detail zichtbaar is (zie hoofdstuk 10), dan staat midden onder in het beeld: '* : Grafiek'.

Wanneer deze toets wordt ingedrukt wordt, verschijnt de grafiek van de betreffende partij.



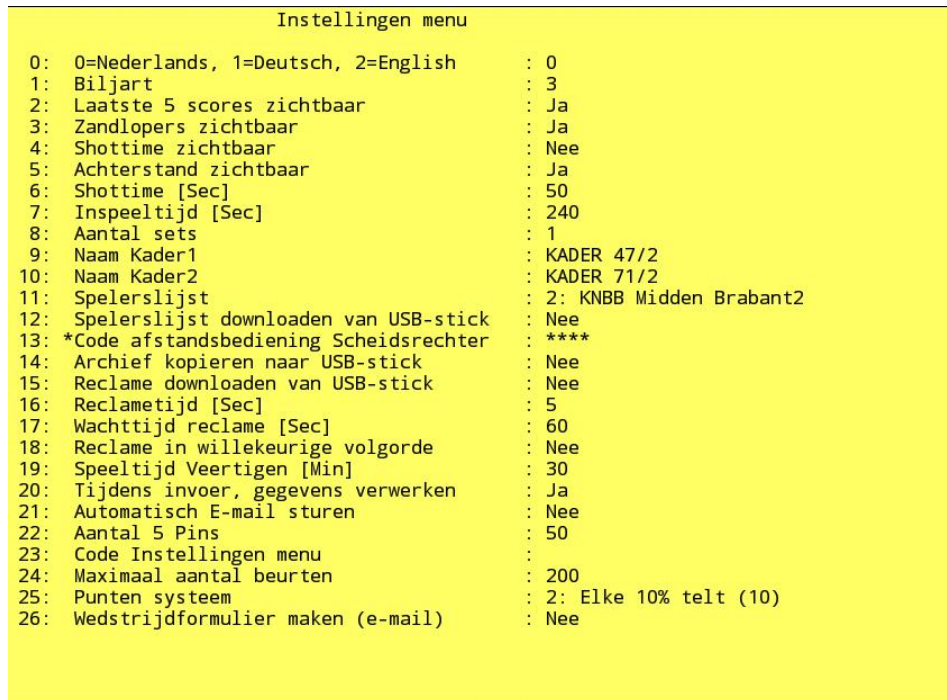
In dit voorbeeld is te zien dat de 'rode' speler in het begin slecht presteert. Als hij dan beter gaat spelen volgt zijn tegenstander door ook beter te gaan spelen.

14.4 Wissen van opgeslagen files

1. Ga naar "Archief"
2. Kies de file die je wilt wissen
3. Toets de wis-code in: **0 0 0 Del**
4. De file wordt nu gewist (zonder een extra waarschuwing)

15. Opgeslagen partijen kopiëren naar USB-stick

1. Sluit een USB-stick aan op een vrije USB-ingang
2. Ga naar het Instellingen menu, zoals beschreven in hoofdstuk 2.2
3. Ga naar optie 14: “Files kopiëren naar USB-stick” (zie foto)

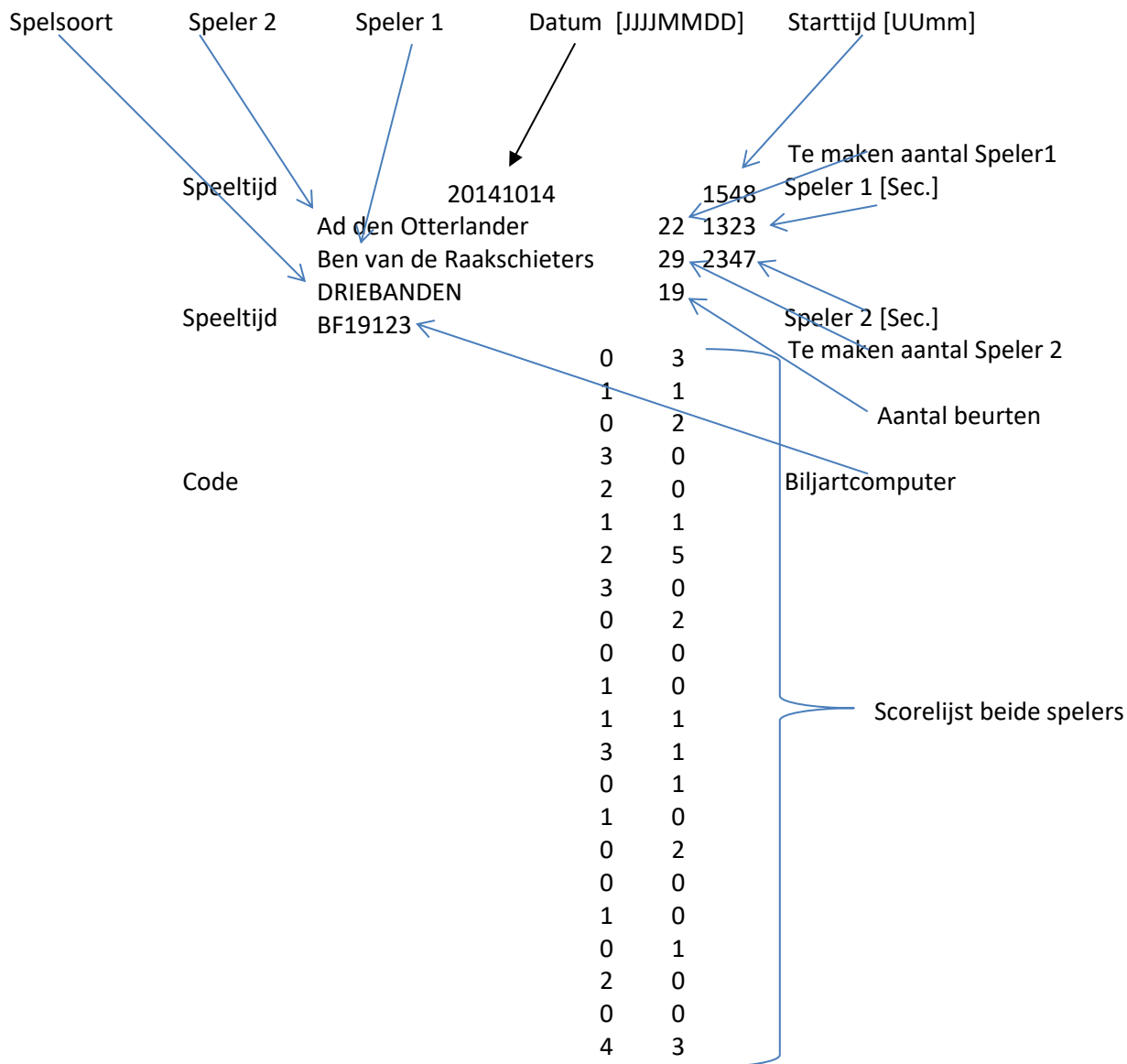


4. Druk op “Enter”
5. Kies “Ja” door op de “+” toets te drukken
6. Druk nog een keer op “Enter”
7. Nu start het kopiëren, onder in het scherm kunt u zien hoever het kopiëren is gevorderd
8. Alle opgeslagen partijen inclusief een samenvatting worden op de USB-stick in de map “\Android\data\biljartcomputer.files\Players” gezet
9. De namen van de partijen beginnen met een B gevolgd door 12 cijfers gevolgd door .scr (bijvoorbeeld: B202103071234.scr)
10. De naam van de samenvatting op de USB-stick is **Carambole.txt**
11. Deze samenvatting maar ook de afzonderlijke partijen kunnen worden geïmporteerd in Excel
12. De partijen hebben de volgende inhoud, zie volgende pagina
13. **Let op!** => De USB-stick moet **FAT 32 (standaard)** geformatteerd zijn!

15.1 Opgeslagen partijen importeren in Excel

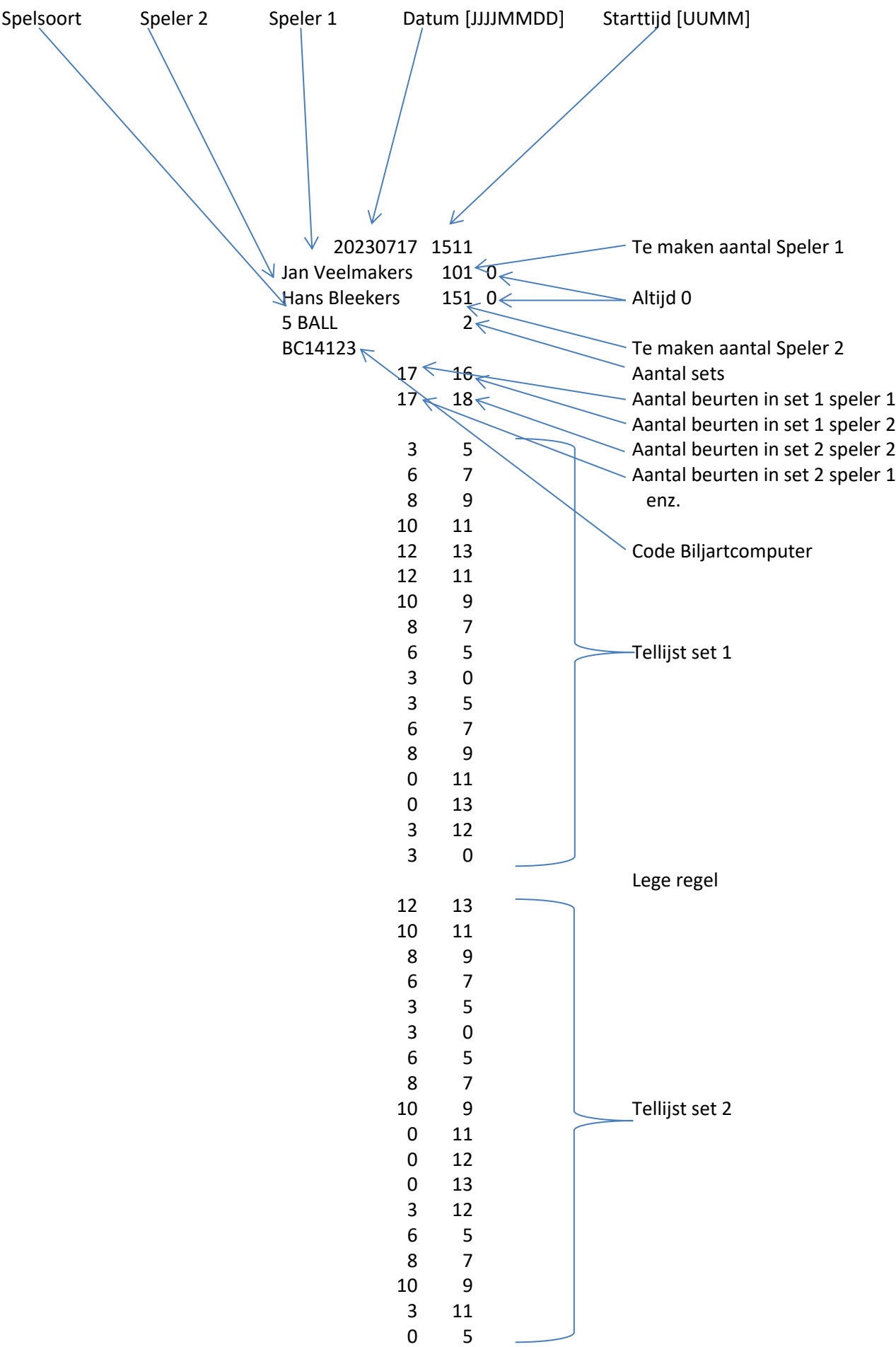
1. Kies in Excel “Openen”
2. Kies de juiste drive (USB-stick)
3. Kies de map “Players”
4. Kies de optie “Alle bestanden” (i.p.v. “Alle Excel bestanden”)
5. Kies het gewenste bestand en druk op “Enter” (een van de opgeslagen partijen of Carambole.txt)
6. Druk in het nieuwe venster op “Voltooien”
7. Volg de aanwijzingen van Excel op

15.2 Indeling Carambole partijen in Excel



- Bij het 5 PINS spel kunnen in de tellijst negatieve getallen voorkomen. Dit is om aan te geven dat de speler strafpunten heeft gekregen. Deze strafpunten worden als positieve punten bij de tegenstander opgeteld.

15.3 Indeling 5 Ball



15.4 Indeling samenvatting Carambole

#	Datum	Starttijd	Spelsoort	Beurten	Speler1	Aantal	Score	Tijd[sec]	Hoogste	Speler2	Aantal	Score	Tijd[sec]	Hoogste
1	20190514	2119	LIBRE	45	Wim Keulemans	75	74	52026	15	Karel van der Veldwegen	81	81	6276	25
2	20190515	1331	KADER 71/2	23	Frans Anders	98	93	50856	55	Chris van Achterbergen	36	36	29179	20
3	20190516	1146	BANDSTOTEN	56	Chris van Achterbergen	90	87	17841	21	Karel van der Veldwegen	67	67	146820	21
4	20190518	0930	LIBRE	30	Wim Keulemans	75	75	29736	24	Karel van der Veldwegen	81	73	54873	21
5	20190519	1901	KADER 47/2	22	Karel van der Veldwegen	49	48	5813	16	Wim Keulemans	45	45	6469	9
6	20190519	1226	KADER 71/2	32	Chris van Achterbergen	65	65	8237	66	Wim Keulemans	56	55	4452	9
7	20190519	1558	KADER 47/2	15	Wim Keulemans	45	44	39650	16	Frans Anders	76	76	32147	10
8	20190520	1154	LIBRE	34	Frans Anders	50	45	17458	8	Karel van der Veldwegen	81	81	56661	12
9	20190521	1830	LIBRE	23	Frans Anders	45	45	18226	7	Chris van Achterbergen	47	44	41899	8
10	20190522	1112	BANDSTOTEN	11	Wim Keulemans	46	46	8460	8	Chris van Achterbergen	90	88	28366	13

- Bovenstaande file (Carambole.txt) wordt inclusief de eerste rij (de benamingen) gedownload in Excel
- Deze lijst kan geïmporteerd worden in Excel, ook is het mogelijk d.m.v. “plakken en knippen”
- In deze samenvatting zitten alléén de Carambole spelsoorten, dus geen 5 Ball!!

16. Spelen van een “vrije” partij

Wanneer je een “vrije” partij wilt spelen, die niet opgeslagen wordt. Kies dan bij het starten van een nieuwe partij voor beide spelers ‘0’ (gastspeler) en geef als aantal voor beide spelers ‘0’. Of kies voor beide een spelers een speler waarvan bij het betreffende spelsoort geen aantal is ingegeven vervolgens geef dan voor beide spelers ‘0’ als aantal te maken caramboles op.

17. Spelen met sets

Men kan met sets spelen door in het instellingenmenu onder #8 aan te geven hoeveel sets je wil spelen: 3, 5, 7 etc. Staat hier 1, dan wordt een enkele partij gespeeld, dus geen sets. Bij het starten van een nieuwe partij wordt het scorebord hierop aangepast.

18. Spelen met maximum aantal beurten

In het instellingenmenu kan het maximaal aantal beurten worden ingesteld, vanaf de voorlaatste beurt komt er een mededeling die een aantal seconden blijft staan. De mededelingen zijn: “**Voorlaatste beurt**”, “**Laatste beurt**” en “**Beurten bereikt**”. Als men toch verder speelt zal bij de volgende 2 beurten deze laatste mededeling herhaald worden.

19. Scheidsrechter afstandsbediening (optie)

Met deze afstandsbediening is het mogelijk scores in te geven of de Shottime (afstoottijd) te bedienen.

19.1 Scheidsrechter code ingeven

De ontvanger van de Scheidsrechter afstandsbediening bevindt zich achter het klepje van de batterij



1. Ga naar Instellingen menu en kies met ‘+’ en ‘-’ optie **#13: ‘Code afstandsbediening Scheidsrechter’**

Instellingen menu		
0:	0=Nederlands, 1=Deutsch, 2=English	: 0
1:	Biljart	: 3
2:	Laatste 5 scores zichtbaar	: Ja
3:	Zandlopers zichtbaar	: Ja
4:	Shottime zichtbaar	: Nee
5:	Achterstand zichtbaar	: Ja
6:	Shottime [Sec]	: 50
7:	Inspeeltijd [Sec]	: 240
8:	Aantal sets	: 1
9:	Naam Kader1	: KADER 47/2
10:	Naam Kader2	: KADER 71/2
11:	Spelerslijst	: 2: KNBB Midden Brabant2
12:	Spelerslijst downloaden van USB-stick	: Nee
13:	*Code afstandsbediening Scheidsrechter	: ****
14:	Archief kopiëren naar USB-stick	: Nee
15:	Reclame downloaden van USB-stick	: Nee
16:	Reclametijd [Sec]	: 5
17:	Wachttijd reclame [Sec]	: 60
18:	Reclame in willekeurige volgorde	: Nee
19:	Speeltijd Veertigen [Min]	: 30
20:	Tijdens invoer, gegevens verwerken	: Ja
21:	Automatisch E-mail sturen	: Nee
22:	Aantal 5 Pins	: 50
23:	Code Instellingen menu	:
24:	Maximaal aantal beurten	: 200
25:	Punten systeem	: 2: Elke 10% telt (10)
26:	Wedstrijdformulier maken (e-mail)	: Nee

2. Druk op ‘**Enter**’
3. Toets de 4 cijfers van de code in die u via email ontvangen hebt
4. Druk op ‘**Enter**’
5. De Scheidsrechter afstandsbediening kun je weer deactiveren door een willekeurige andere code in te toetsen in het Instellingenmenu. Dan wordt de timer via de andere afstandsbediening bediend
6. Sluit de sensor van de afstandsbediening aan op de vrije USB-ingang van de computer
7. Zet schakelaar op de afstandsbediening aan

19.2 Bediening: invoeren van scores

Met deze afstandsbediening kunnen scores worden ingeven. In het instellingenmenu moet dan **#4** de shottime op “niet zichtbaar” ingesteld worden.



Let op!

De usb-sensor en de afstandsbediening worden gekoppeld, zodra een willekeurige knop op de afstandsbediening gebruikt wordt. Dus wanneer er **meerdere** scheidsrechter afstandsbedieningen in één ruimte gebruikt worden moeten deze **één voor één** gekoppeld worden en mogen de andere afstandsbedieningen even niet gebruikt worden. Nadat de koppelingen gemaakt zijn, werken de afstandsbedieningen onafhankelijk van elkaar.

19.3 Bediening: Shottime (afstoottijd)



1. Als Shottime bediend moet worden, dan deze in het instellingenmenu onder **#4 "Shottime zichtbaar"** aanzetten
2. Met de linkse drukknop '**<**' start je de volledige Shot time tijd
3. Met de rechter drukknop '**>**' kun je pauzeren en verder gaan
4. Met de knop **"Extra tijd"** wordt de volledige (ingestelde) tijd bij de resterende tijd opgeteld
5. Naast de batterij bevindt zich de sensor van de afstandsbediening

Let op!

Het is dus niet mogelijk gelijktijdig met deze afstandsbediening scores in te geven en shottime te bedienen, maak deze keuze in het instellingenmenu onder **#4** (wèl of geen shottime zichtbaar)!

20. Reclame

Met de Biljartcomputer is het mogelijk reclame te maken voor sponsors en bedrijven, hierdoor kan de Biljartcomputer zichzelf terugverdienen. Deze reclame moeten dan jpg-files zijn, dit is het meest voorkomende formaat. Als de reclame met een beeldverhouding 16:9 gemaakt wordt is het gehele beeldscherm gevuld, anders zullen boven/onder of links/rechts een zwarte balk ontstaan.

20.1 Inbrengen van jpg-afbeeldingen (reclame)

1. Zorg dat de **jpg-files** in de map **Reclame** van de USB-stick staan (maximaal 100)
2. Sluit de USB-stick aan op de vrije USB-ingang
3. Ga naar het Instellingen menu, zoals beschreven op pagina 3 onder 2.2
4. Ga naar de optie **#15: "Reclame downloaden van USB-stick"**
5. Druk op **"Enter"**
6. Kies **"Ja"** door op de **"+"** toets te drukken
7. Druk nog een keer op **"Enter"**
8. Nu start het kopiëren, onder in het scherm kunt u zien hoever het kopiëren is gevorderd

Let op:

Iedere keer als via de USB-stick reclame op de Biljartcomputer wordt gezet, worden eerst de "oude" jpg-files (die al op de Biljartcomputer staan) gewist.

20.2 Starten van reclame

De reclame op de Biljartcomputer start nooit tijdens een wedstrijd. Reclame wordt gestart als het hoofdmenu op het scherm staat en een bepaalde tijd verstreken is. Deze wachttijd wordt in het instellingenmenu ingesteld met minimaal 60 seconden, maar kan langer gemaakt worden onder **#17**. Als gedurende deze tijd geen enkele toets van de afstandsbediening wordt bediend, dan start de reclame.

De wachttijd hoe lang een afbeelding blijft staan wordt ook in het instellingenmenu ingesteld onder **#16**. Indien deze tijd op 0 staat, komt er geen reclame.

21. Automatisch verzenden van email (optie)

Wanneer in het instellingen menu onder **#21 'Automatisch E-mail sturen'** aan is gezet, dan wordt indien een nieuwe partij wordt gestart automatisch een mail verzonden met de resultaten van de partij. Het email adres(sen) wordt bij Biljartcomputer aangegeven.

De inhoud van deze mail is (zie het voorbeeld in volgende hoofdstuk):

- Naam, vereniging en aantal te maken caramboles van beide spelers
- Spelsoort
- Datum en tijd
- Van welk scorebord afkomstig (tafel)
- Aantal beurten, gescoorde aantal, percentage gescoord, gemiddelde, hoogste serie, speeltijd
- Tellijst met alle series per beurt en telkens opgeteld

21.1 Handmatig verzenden van email (optie)

Om een partij handmatig te verzenden:

- Ga via het menu naar het **'Archief'**
- Kies met **'+'** en **'-'** de te verzenden partij
- Toets de code **4 6 6 4** in voor het verzenden
- Vervolgens start het verzenden

21.2 Voorbeeld van een verzonden email

Scorebord : DD15937
Datum Tijd : 08 Dec. 2015 21:42
Spelsoort : LIBRE
Speler 1 : Conny Spaans DMG-5 (34)
Speler 2 : Wim de Witte Rangers (34)
Beurten : 13
Score 1 : 21
Score 2 : 34
Gemidd. 1 : 1,615
Gemidd. 2 : 2,615
Hoogste 1 : 6
Hoogste 2 : 6
Percentage 1 : 62 %
Percentage 2 : 100 %
Speeltijd 1 : 645 Sec.
Speeltijd 2 : 822 Sec.

#	Speler1	Tot.	Speler2	Tot.
1:		0	2	2
2:	6	6	2	4
3:	6	12	3	7
4:	1	13	1	8
5:	1	14	2	10
6:	1	15	1	11
7:	1	16	1	12
8:		16	6	18
9:		16	1	19
10:	2	18	3	22
11:		18	1	23
12:		18	6	29
13:	3	21	5	34

21.3 Verzenden van samenvatting opgeslagen partijen (e-mail optie)

Van alle partijen die in het archief zijn opgeslagen kan een samenvatting via e-mail worden verzonden:

- Ga naar het hoofdmenu (/)
- Toets de **1 7 5 9 3**

Het overzicht zoals het voorbeeld in hoofdstuk 15.4 “**Indeling samenvatting carambole**” wordt via mail verzonden

22. Uitslagformulier maken en versturen (optie)

22.1 Punten systeem kiezen

1. Ga naar het hoofdmenu met '/'
2. Toets de code (**0 2 5 8**) in om in het instellingenmenu te komen

Instellingen menu		
0:	0=Nederlands, 1=Deutsch, 2=English	: 0
1:	Biljart	: 3
2:	Laatste 5 scores zichtbaar	: Ja
3:	Zandlopers zichtbaar	: Ja
4:	Shottime zichtbaar	: Nee
5:	Achterstand zichtbaar	: Ja
6:	Shottime [Sec]	: 50
7:	Inspeeltijd [Sec]	: 240
8:	Aantal sets	: 1
9:	Naam Kader1	: KADER 47/2
10:	Naam Kader2	: KADER 71/2
11:	Spelerslijst	: 2: KNBB Midden Brabant2
12:	Spelerslijst downloaden van USB-stick	: Nee
13:	*Code afstandsbediening Scheidsrechter	: ****
14:	Archief kopiëren naar USB-stick	: Nee
15:	Reclame downloaden van USB-stick	: Nee
16:	Reclametijd [Sec]	: 5
17:	Wachttijd reclame [Sec]	: 60
18:	Reclame in willekeurige volgorde	: Nee
19:	Speeltijd Veertigen [Min]	: 30
20:	Tijdens invoer, gegevens verwerken	: Ja
21:	Automatisch E-mail sturen	: Nee
22:	Aantal 5 Pins	: 50
23:	Code Instellingen menu	:
24:	Maximaal aantal beurten	: 200
25:	Punten systeem	: 2: Elke 10% telt (10)
26:	Wedstrijdformulier maken (e-mail)	: Nee

3. Ga met '+' en '-' naar optie 25
4. Kies hier welk punten systeem wordt gebruikt: "Elke carambole telt (10)" of "Elke 10% telt (10)", beide met een maximum van 10 punten
5. Druk na de keuze op 'Enter'
6. Ga met '+' en '-' naar optie 26
7. Druk op toets 'Enter', dan op toets '+' en dan nog een keer op 'Enter'
8. Zo gaat u naar 'Wedstrijdformulier maken'

Voor het maken van een uitslagformulier moet de Biljartcomputer weten wie bij welke team hoort. Hiervoor geeft u aan of speler 1 bij **Team 1** of bij **Team 2** speelt, dit gaat als volgt:

The screenshot shows a green screen titled 'Wedstrijdformulier maken (e-mail)'. On the left, there is a yellow vertical bar containing a list of dates and times, with the last three entries marked with an asterisk (*). Red arrows point from the instructions on the right to specific fields on the screen:

- Arrow 1 points to 'Datum : 15 Mei 2018 19:36'.
- Arrow 2 points to 'Spelsoort: LIBRE'.
- Arrow 3 points to 'Beurten : 35'.
- Arrow 4 points to 'Speler 1 : Kees van Kerkhovenen Team 1'.
- Arrow 5 points to 'Speler 2 : Jan-Willem van de Ven Team 2'.
- Arrow 6 points to the bottom section containing 'Toets 1: Speler 1 speelt in Team 1, Speler 2 in Team 2', 'Toets 2: Speler 1 speelt in Team 2, Speler 2 in Team 1', and 'Del : Correctie Verzenden e-mail: Code ingeven'.

The bottom section of the screen also includes the text: 'Toets 1: Speler 1 speelt in Team 1, Speler 2 in Team 2', 'Toets 2: Speler 1 speelt in Team 2, Speler 2 in Team 1', and 'Del : Correctie Verzenden e-mail: Code ingeven'.

9. Ga d.m.v. '+' en '-' naar de gegevens van de betreffende partij (*), rechts ziet u dan van deze partij: speel datum, tijd, spelsoort aantal beurten en naam met de vereniging van beide spelers
10. Druk op toets '1' van de afstandsbediening als deze speler 1 voor Team 1 heeft gespeeld of druk op toets '2' als speler 1 voor Team 2 heeft gespeeld
11. Ga nu d.m.v. '+' en '-' naar de gegevens van de volgende partij
12. Druk wederom op toets '1' als speler 1 voor Team 1 heeft gespeeld of druk op toets '2' als speler 1 voor Team 2 heeft gespeeld
13. Herhaal dit tot alle partijen zijn geselecteerd
14. Tegelijkertijd zie je dat achter de geselecteerde partijen een 'V' komt te staan
15. Toets dan de **4 6 6 4** voor het verzenden in => de mail wordt verstuurd. Onder in het scherm ziet u de voortgang van het verzenden van deze mail
16. Vervolgens ontvangt u de volgende mail:

22.2 Voorbeeld inhoud e-mail Uitslagformulier

Van welk scorebord (biljart) is deze uitslag Punten systeem Datum mail verzonden

Spelsoort Speeldatum Speler1 Speler 2

SCOREBORD 733	Punten systeem: Elke Carambole telt (10)	17 Mei 2018	
Team1			Team2
Johan Dijkstra (54)	Naam	Rinske van Stowijk (54)	
LIBRE:	Score	33	
15 Jun. 2018	Beurten	38	
	Gemiddelde	0,868	
	Hoogste serie	5	
	Punten	6,111	
Kees van Kerkhovenen (30)	Naam	Jan-Willem van de Ven (36)	
LIBRE:	Score	29	
15 Jun. 2018	Beurten	35	
	Gemiddelde	0,828	
	Hoogste serie	5	
	Punten	8,055	
Piet van Stellings (36)	Naam	Ton van Peelmans (36)	
LIBRE:	Score	36	
15 Jun. 2018	Beurten	34	
	Gemiddelde	1,058	
	Hoogste serie	6	
	Punten	10,000	
Totaal Team1 (120)	Naam	Totaal Team2 (126)	
	Score	98	
	Beurten	107	
	Gemiddelde	0,916	
	Hoogste serie	6	
	Punten	24,166	
Ondertekening		Ondertekening	

Resultaten van de spelers van beide teams

Totaal-score beide teams

17. Hier ziet u aan de linkerkant de namen, spelsoort, datum en scores van team 1 en aan de rechterkant de namen en scores van team 2. Onderaan de totale score van beide teams te zien.

18. In deze mail zijn 3 bijlagen:

- 1) bijlage 'Mailtekst.txt': deze file kan rechtstreeks naar de printer worden gestuurd om af te drukken
- 2) bijlage 'Carambole.txt' deze tekstfile geeft een andere indeling van de uitslag, zie volgend hoofdstuk
- 3) bijlage 'Carambole tbv Excel' deze tekstfile heeft dezelfde indeling als onder 2) en kan in Excel geïmporteerd worden.

19. De tekstfiles onder 2) en 3) zien er als volgt uit:

22.3 Bijlagen e-mail uitslagformulier

Van welk scorebord (biljart) zijn de gegevens afkomstig

Punten systeem

Datum waarop de mail verzonden is

SCOREBORD 733 : Elke Carambole telt (10) 17 Mei 2018

#	SPELER 1	Score	Hoogst	Gem.	Punten	Beurten	SPELER 2	Score	Hoogst	Gem.	Punten
1	Johan Dijkstra (54)	54	5	1,421	10,000	38	Rinske van Stowijk (54)	33	5	0,868	6,111
2	Kees van Kerkhovenen (30)	30	4	0,857	10,000	35	Jan-Willem van de Ven (36)	29	5	0,828	8,055
3	Piet van Stellings (36)	30	5	0,882	8,333	34	Ton van Peelmans (36)	36	6	1,058	10,000
					28,333						24,166

Gegevens van Spelers team 1

Aantal beurten

Gegevens van Spelers team 2

Totaal aantal gescoorde punten team1

Totaal aantal gescoorde punten team2

Dit is een tekstfile die rechtstreeks kan worden afgedrukt of in Word of Excel geïmporteerd kan worden, ook d.m.v. 'knippen en plakken'.

23. Instellingen menu

Instellingen menu		
0:	0=Nederlands, 1=Deutsch, 2=English	: 0
1:	Biljart	: 3
2:	Laatste 5 scores zichtbaar	: Ja
3:	Zandlopers zichtbaar	: Ja
4:	Shottime zichtbaar	: Nee
5:	Achterstand zichtbaar	: Ja
6:	Shottime [Sec]	: 50
7:	Inspeeltijd [Sec]	: 240
8:	Aantal sets	: 1
9:	Naam Kader1	: KADER 47/2
10:	Naam Kader2	: KADER 71/2
11:	Spelerslijst	: 2: KNBB Midden Brabant2
12:	Spelerslijst downloaden van USB-stick	: Nee
13:	*Code afstandsbediening Scheidsrechter	: ****
14:	Archief kopiëren naar USB-stick	: Nee
15:	Reclame downloaden van USB-stick	: Nee
16:	Reclametijd [Sec]	: 5
17:	Wachttijd reclame [Sec]	: 60
18:	Reclame in willekeurige volgorde	: Nee
19:	Speeltijd Veertigen [Min]	: 30
20:	Tijdens invoer, gegevens verwerken	: Ja
21:	Automatisch E-mail sturen	: Nee
22:	Aantal 5 Pins	: 50
23:	Code Instellingen menu	:
24:	Maximaal aantal beurten	: 200
25:	Punten systeem	: 2: Elke 10% telt (10)
26:	Wedstrijdformulier maken (e-mail)	: Nee

De code om vanuit het hoofdmenu in het instellingen menu te komen is standaard: **0 2 5 8**

0. Taal instelling: alle teksten in de Biljartcomputer worden in Nederlands, Duits of Engels gezet.
1. Biljart nummer invoeren, dit wordt linksonder op het scorebord weergegeven. Als getal '0' wordt ingegeven, wordt het biljart nummer niet weergegeven
2. Na elke ingevoerde score wordt gedurende 15 seconden links- en rechtsonder het scorebord de laatste 5 ingevoerde scores zichtbaar gemaakt. Als deze tijd verlopen is, kan door op '*' te drukken opnieuw de laatste 5 beurten weer voor 15 seconden zichtbaar gemaakt worden
3. Zandlopers wel of niet zichtbaar (Percentage dat spelers al bereikt hebben).
4. Shottime wel of niet zichtbaar. Wanneer niet zichtbaar is ingesteld, kan via de scheidsrechters afstandsbediening scores worden ingegeven
5. Achterstand wel of niet zichtbaar
6. Insteltijd van de Shottime [Sec] (afstoottijd)
7. Insteltijd van het inspelen [Sec]
8. Indien het getal groter dan 1 is, wordt er met sets gespeeld. Het scorebord wordt dan aangepast
9. Instelling van Kadersoort 1, deze naam kan een ander kadersoort zijn of een ander spelsoort
10. Instelling van Kadersoort 2, deze naam kan een ander kadersoort zijn of een ander spelsoort
11. Instelling met welke spelerslijst er gespeeld wordt, dit kan ook tijdens het opstarten van een nieuwe partij worden ingesteld

12. Kopiëren van een externe spelerslijsten (van USB-stick) naar het geheugen van de Biljartcomputer. Tevens wordt de bestaande spelerslijsten gekopieerd naar de USB-stick met '**old**' als toevoeging in de naam van de spelerslijst.
Onder in het scherm is dan te zien welke spelerslijsten zijn geüpload en welke zijn gedownload
Let op: de te downloaden spelerslijsten moeten in de map '**Playerslist**' van de USB-stick staan!
13. De code die ingegeven moet worden als er met een Scheidsrechter afstandsbediening wordt gewerkt.
14. Kopiëren van alle opgeslagen partijen naar een USB-stick in de map '**Players**'.
Daarnaast wordt er ook een samenvatting van alle opgeslagen partijen gemaakt (Carambole.txt), met uitzondering van de 5 Ball partijen.
15. Hiermee worden de reclamefiles die op de USB-stick staan onder map '**Reclame**' naar de Biljartcomputer gekopieerd, maximaal 100 files en uitsluitend **jpg** files. Gelijktijdig worden de oude reclame files in de Biljartcomputer gewist.
16. Instelling hoeveel seconden tussen de ene en de volgende reclameboodschap. Wanneer hier '**0**' wordt ingegeven, wordt er geen reclame gemaakt.
17. Instelling hoeveel seconden het duurt voordat het systeem overgaat naar reclame maken. Er wordt alleen maar overgegaan naar reclame maken vanuit het '**Menu**' of vanuit '**Gegevens invoer**'.
18. Instelling of de reclame wel of niet in willekeurige volgorde wordt getoond.
19. Speeltijd "**Veertigen tegen de klok**" [Min].
20. Hiermee kan gekozen worden of tijdens het invoeren van scores meteen alles wordt her-berekend of alleen nadat op '**Enter**' gedrukt wordt.
21. Wanneer '**Automatisch email sturen**' ingeschakeld is, zal wanneer een nieuwe partij wordt gestart automatisch een mail gestuurd worden.
22. Aantal te maken punten bij het '5 PIN' spel.
23. De 4-cijferige code om in het instellingen menu te komen kan hier gewijzigd worden, deze is standaard ingesteld op: **0 2 5 8**. Deze kan in willekeurige 4-cijferige code veranderd worden behalve "**0 0 0 0**". Indien men deze code niet meer heeft, kan een reset worden uitgevoerd. Hoe dit gaat is via de mail toegestuurd.
24. Instellen maximaal aantal beurten, vanaf de voorlaatste beurt komt een mededeling: "**Voorlaatste beurt**", "**Laatste beurt**", "**Beurten bereikt**".
25. Puntensysteem kiezen: "**Elke carambole telt**" of "**Elke 10% telt**", beide met maximaal 10 punten.
26. Hiermee kun je naar het formulier: "**Wedstrijdformulier maken**" gaan, door deze optie op '**Ja**' te zetten.

24. WAT TE DOEN ALS

Afstandsbediening reageert slecht:

Controleer:

1. Is er nog voldoende energie in de batterij?
2. Is de afstand tussen afstandsbediening en USB-adapter (ontvanger) niet te groot (zonder obstakels 10 m)?
3. Zijn er niet te veel obstakels tussen afstandsbediening en USB-adapter? (elk obstakel maakt de verbinding slechter)
4. Gebruik de USB-verlengkabel (bijgeleverd) om de sensor naar de voorkant van het beeldscherm te verplaatsten.
5. Plaats de USB-adapter zodanig, dat afstandsbediening en ontvanger elkaar “zien” (meestal aan bovenzijde van het beeldscherm)

Nb: gebruik geen oplaadbare batterijen: deze hebben een lagere spanning!

Afstandsbediening reageert niet:

Controleer:

1. Is er nog voldoende energie in de batterij?
2. Is de batterij niet omgekeerd, zie pictogram onder de batterij
3. Is de USB-adapter (ontvanger) op de Biljartcomputer aangesloten (zie aansluitschema hoofdstuk 1)?
4. Haal de ontvanger (kleine zwarte USB-blokje) eruit, terwijl de computer onder spanning staat en zet deze weer terug
5. Reageert ook niet als de verlengkabel er tussenuit is gehaald?

Dan is de verbinding tussen toetsenbord en ontvanger verbroken en kunt u het volgende doen:

Opnieuw verbinden:

1. Start de Biljartcomputer op
2. Haal de batterij uit de afstandsbediening
3. Haal de USB-adapter uit de besturing
4. Herplaats de USB-adapter weer in de USB-poort
5. Plaats batterij weer in de afstandsbediening
6. Druk binnen 10 seconden de ‘Enter’ toets en de ‘Num Lock’ toets gelijktijdig enkele keren in.
7. De afstandsbediening is nu weer met de adapter verbonden

Levensduur van batterij is (te) kort

- Nadat de Biljartcomputer niet meer wordt gebruikt, kun je het toetsenbord het beste gewoon wegleggen: het toetsenbord schakelt zichzelf na enkele minuten uit.
- Zorg dat er geen toets ingedrukt blijft, als de afstandsbediening niet meer wordt gebruikt

Spelerslijsten overzetten mislukt:

Controleer:

1. Is op de USB-stick de map “**Playerslist**” aangemaakt?
2. Staan een of meerdere spelerslijsten inderdaad in deze map?
3. Zijn de namen van de files correct: naam (maximaal 25 karakters) met toevoeging van een cijfer en is de file van het formaat “**txt**”: voorbeelden: “**KNBB2.txt**” of “**Krommekeu9.txt**” of “**internecompetitie5.txt**”
4. Staat er niet meer dan één file in de map (**Playerslist**) van de USB-stick met hetzelfde cijfer aan het eind van de naam?
5. Zijn de files “**platte tekst**” (zie hoofdstuk 13)?
6. Is de USB-stick **FAT32** (Standaard) geformatteerd?

7. Is er op de USB-stick een lees- en/of schrijfbeveiliging?
8. Is er voldoende vrij ruimte op de USB-stick (minimaal 1Mb)?

Reclame overzetten mislukt:

Controleer:

1. Is op de USB-stick de map "**Reclame**" aangemaakt?
2. Staan de afbeeldingen inderdaad in deze map?
3. Zijn de afbeeldingen met de toevoeging: **.jpg**?
4. Is de USB-stick **FAT32** (Standaard) geformatteerd?
5. Is er op de USB-stick een lees- en/of schrijfbeveiliging?
6. Staat in het instellingen menu de reclametijd op 5 of meer seconden?

Na stroomstoring:

1. Start de Biljartcomputer weer op
2. Ga meteen vanuit het menu naar Scorebord

U kunt weer verder spelen waar u was gebleven

Onverklaarbare storing:

Controleer:

1. Is de bijgeleverde voedingsadapter gebruikt?
Gebruik alleen maar een andere voeding als deze minimaal 2 Ampère kan leveren
2. Is de kabel tussen Biljartcomputer en voedingsadapter verlengd?
Indien de afstand tussen Biljartcomputer en stopcontact te groot is, verleng dan de 230 Volt aansluiting met een verlengkabel.