

x in 0-kolom, scorebord dient op nul te staan.

**Intoetsen**

**0 Uitvoering**

*	x	Draai namen boven met beneden.
ENTER of getal ENTER		Halve beurt bijschrijven, zonder getal is nul.
-		Halve beurt terug, indien beurten nog nul is, gebeurd er niets. Indien serie modus, dan moet de serie nul zijn.
. (del)		Verwijder laatst geschreven toetsaanslag, indien er reeds iets geschreven is.
Huisnaamcode*	x	Huisnaam speler tonen.
Bondsnummer- of +	x	Toon spelersnaam van betreffende KNBB bondsnummer.
0/	x	Menu nog niet gespeelde teamwedstrijden van lokaliteit.
- (min)	x	Blader naar volgende spelersnaam in team (boven), na 0/.
+ (plus)	x	Blader naar volgende spelersnaam in team (beneden), na 0/.
0- of 0+	x	Verwijder te maken caramboles voor de spelersnaam.
02 of 03 ENTER	x	Zet aantal decimalen moyenne resp. op 2 of 3.
04 of 05 ENTER	x	Toon inspeeltijd resp. 4 of 5 minuten (aflopende klok), met een willekeurige toets verdwijnt de inspeeltijd.
/		Tellijst op het scherm, AAN of UIT.
000 ENTER		Scorebord naar nul.
0000 ENTER		Scorebord naar nul in set modus, setstand naar nul, namen blijven staan.
00000 ENTER		Scorebord geforceerd naar nul, wedstrijd wordt niet opgeslagen en gaat niet naar het uitslagformulier.
1111 ENTER		Toon tafelnummer.
1111x (x=tafelnummer) ENTER		Toekennen tafelnummer. Niet met SB-box, daar is vast 'ingebakken'.
222x ENTER (x=extra cijfer). 2221, 2222, 2229 worden voor alle tafels toegepast, hoeft slechts op 1 tafel uitgevoerd te worden.		Niet met SB-box, die kan alleen afdrucken via centrale windows pc met SBpushprint geïnstalleerd. 2220 Info m.b.t. print-situatie in betreffende lokaal. 2221 printen inschakelen, zonder push. 2222 idem 2221 en is ontvangende push print pc. 2229 afdrucken volledig uitschakelen.
333 ENTER		Seriemodus AAN of UIT. Bij AAN, hoogste serie wordt geel, vervolgens met + serie ophogen na iedere gemaakte carambole, einde serie dan ENTER, serie wordt bijgeschreven. Correctie tijdens serie met - (min).
555 ENTER	x	Set modus AAN of UIT, indien AAN, altijd zonder nabeurt, max. 9 sets per speler (best of 17).
666 ENTER		Afdrukken tellijst, huidige partij of set.
777 ENTER		Afdrukken uitslagformulier, geladen wedstrijd.
888 ENTER		Direct naar ingestelde inactiviteit.
888x ENTER (x=type), gedrag bij inactiviteit scorebord. Deze instelling blijft bewaard per tafel.		8881 toon geüploade afbeeldingen. 8882 toon standen, moyennes, speelschema KNBB competities. 8889 doe niets bij inactiviteit.
999 ENTER		Herstart scorebord en toon informatie: scorebordversie, browser met versie, resolutie scherm, ip-adres, tafelnummer.
9999 ENTER		Afsluiten scorebord. Niet met SB-box, die heeft geen bureaublad, stroom eraf kan alleen.
Pincode ENTER	x	(Her)activeren licentie (demo actief).

**KLOK****Intoetsen****0 Uitvoering**

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

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

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

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

**Kleur****Betekenis**

Rood	Standaard.
Blauw	Teamwedstrijd.
Groen	Setmodus.

**ALTERNATIEVE TOETSEN VOOR EEN QWERTY (VOLLEDIG) TOETSENBOORDJE**

*	x
-	m
+	p
/	s