

Handleiding rvt-score

Het scorebord is ontwikkeld met gebruiksgemak als belangrijkste doel. Om snel te kunnen beginnen is het aanzetten van het scorebord al voldoende.



Scores invoeren

Met de toetsen **0** tot en met **9** worden punten ingevoerd. Typfouten zijn te corrigeren met **BackSpace**; de score wordt bevestigd met **Enter**.



Correcties

Indien de verkeerde score is ingevoerd, kan met **F8** de invoer ongedaan gemaakt worden. Dit kan herhaald worden om meerdere scores te corrigeren.

Om de stand persoonlijker te maken kunnen de namen van de spelers aangepast worden. Hetzelfde geldt voor het aantal te maken caramboles per speler.



Spelersnamen

Druk op **F1** om de naam van de eerste speler aan te passen; **F2** doet hetzelfde voor de andere speler. Bevestig de nieuwe naam met **Enter**.



Te maken caramboles

Druk op **F3** om de te maken caramboles van de eerste speler aan te passen; **F4** doet hetzelfde voor de andere speler. Bevestig de invoer met **Enter**.

Wedstrijden kunnen op meerdere manieren beëindigd worden. Bij het spelen met sets dient een winnaar aangemerkt te worden. Het bord kan ook compleet herstart worden.



Wedstrijd beëindigen

Druk op **F5** om de wedstrijd te beëindigen. Druk vervolgens nogmaals op **F5** om te bevestigen. Om door te gaan met de wedstrijd, druk op **ESC**.



Gewonnen set toekennen

Druk eerst op **F5**, en vervolgens op **F6** of **F7** om een set toe te kennen aan een speler. Om door te gaan met de wedstrijd, druk op **ESC**.

Naast de reeds genoemde opties, biedt het scorebord nog een aantal mogelijkheden. Deze hebben vooral betrekking op het weergeven van verdere informatie.



Puntenoverzicht

Met **F9** kan het scoreoverzicht van de huidige speler getoond worden. Druk nogmaals op **F9** de andere speler te bekijken, en om het overzicht te verbergen.



Speeltijd

Druk op **F6** om de speeltijd weer te geven, evenals de duur van de meest recente beurt. De tijden worden ook weergegeven in het puntenoverzicht.

Standaard kan het scorebord gebruikt worden voor carambole biljart. Indien gewenst kan ook geschakeld worden naar een andere spelvariant.



Wisselen van spelmodus

Houdt **Shift** ingedrukt, en druk vervolgens op **F10** om de beschikbare spelvormen weer te geven. Om door te gaan met de wedstrijd, druk op **ESC**.



Terug naar scorebord

Druk op **F12** of **ESC** om deze handleiding te sluiten, en terug te keren naar het scorebord. Probeer gerust eens alle mogelijkheden uit!