

HYPERSCORE

Inhoudsopgave

Inleiding.....	3
Vorbereiding 1: De computer(s) opzetten.....	3
Vorbereiding 2: Het programma opstarten.....	3
Een wedstrijd beginnen.....	4
Gegevens invullen.....	9
N.I.D.M. → Op de hoofd-PC.....	9
N.I.D.M. → Op de tweede-PC.....	12
Beker der Gewesten.....	13
Kiezen van een match uit de lijst.....	14
Kiezen van een speler uit de lijst.....	15
INDIVIDUEEL of BEKER VAN BELGIË.....	16
TRAINING.....	17
Match kiezen (voor ploegenwedstrijden).....	18
Start van de match.....	20
Tijdens de match.....	22
Gebruik van de klok tijdens de match.....	24
Wedstrijden volgen via Internet.....	28
Einde van een match.....	30
Overige acties.....	32
Match onderbreken.....	32
Correctie.....	33
Control-Z.....	33
Specifiek correctiescherm.....	33
Match pauzeren.....	35
Overige spelsoorten.....	36
Finale.....	36
5 Kegels.....	37
Five Ball.....	37
Panaché.....	38
Extra info nodig.....	42
APPENDICES.....	43
Appendix 1: Ploegenadministratie.....	43

HYPERSCORE

Appendix 2: De kleine afstandsbediening.....	47
Appendix 3: Ludieke extra's.....	48
Appendix 4: Sponsor reclame administratie.....	51
Appendix 5: E-mail- en Systeeminstellingen.....	53
Appendix 6: Software updates.....	58
Appendix 7: Extra configuratie.....	60
Appendix 8: Systeemvereisten.....	62
Appendix 9: Mogelijke hardware configuraties.....	63
Appendix 10: Typische technische problemen.....	68
Appendix 11: Live streaming.....	76
Appendix 11: Eigen ledenlijst in Excel.....	78
Appendix 12: Eigen individuele kalender in Excel.....	79
Appendix 13: Eigen tornooikalender in Excel.....	80
Appendix 14: Kalender voor Beker Der Gewesten in Excel.....	81
Appendix 15: Een back-up nemen of Hyperscore op een andere machine installeren.....	82

HYPERSCORE

Inleiding

Bedankt voor de aankoop van de Hyperscore biljartscore software.

Deze handleiding geeft een overzicht van de functionaliteiten en hoe deze gebruikt worden.

Vorbereiding 1: De computer(s) opzetten

Zet typisch **EERST de TV's** aan. De afstandsbediening heeft daarvoor een rood knopje, links bovenaan.

Zet daarna de computer(s) op.

Vorbereiding 2: Het programma opstarten

Dubbelklik met de muis op de "Hyperscore"-snelkoppeling met de witte biljartbal :

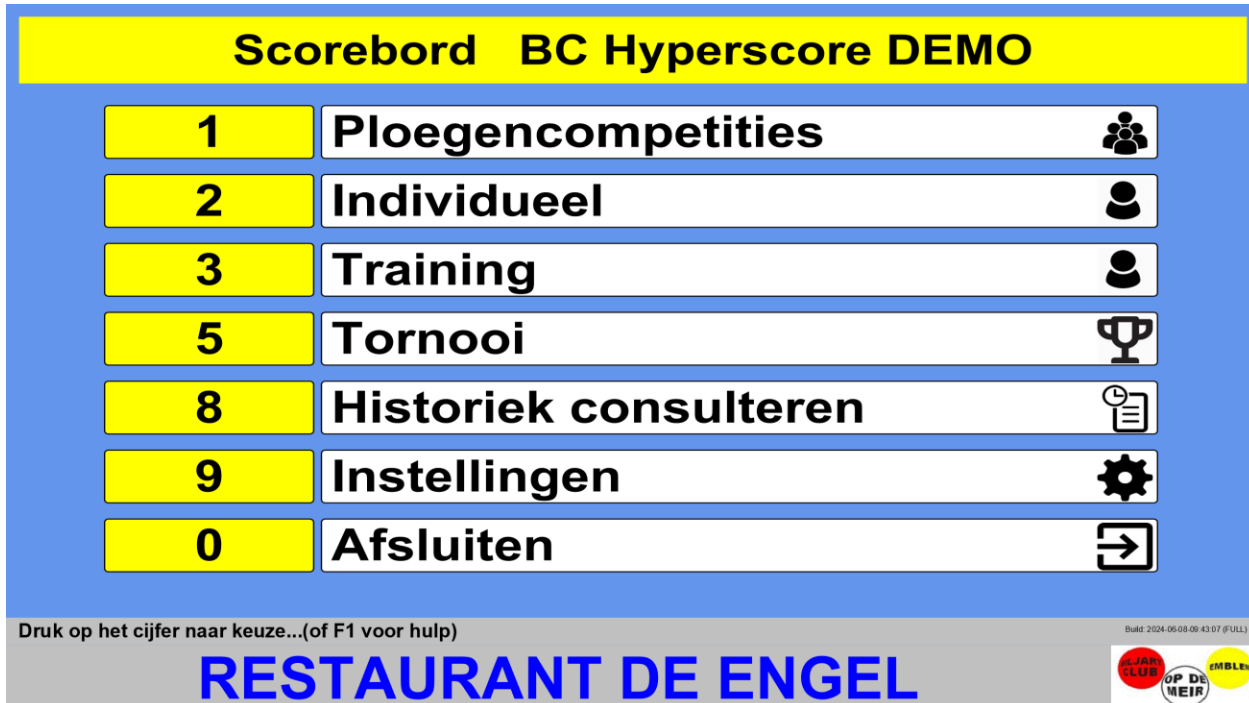


(Bij de installatie werd deze snelkoppeling al voor je aangemaakt. Het programma staat typisch geïnstalleerd in de C:/hyperscore map. Daarin staat deze icoon als "biljartbal.ico")

HYPERSCORE

Een wedstrijd beginnen

Bij de start van het programma krijg je dit scherm te zien. Dit is het hoofdmenu:



Hier zie je een typisch keuzeschermb in het programma. Je kiest een optie door het cijfertje in te tikken dat voor de keuze staat. Bv het cijfer 1 voor een ploegencompetitiewedstrijd.

Onderaan staat in kleine zwarte tekst steeds een beetje extra uitleg, mocht je niet juist weten wat te doen. Bv in dit geval “Druk op het cijfer naar keuze...(of F1 voor hulp)”.

HYPERSCORE

Met de F1 knop kom je op dit scherm:

Maak uw keuze...

1	Globale handleiding	
2	Spiekbrief	
3	Nieuw in deze versie	
4	Systeemstatus	
5	Technische ondersteuning	
Escape of /	Terug	

Druk op het cijfer naar keuze...

DRANKENCENTRALE 't SAS



Je kan hier deze handleiding (1), de spiekbrief (2) en de nieuwigheden in de recente versies van het programma (3) raadplegen.

HYPERSCORE

Optie 4 geeft je een overzicht van de systeemstatus.

Mededeling:

Hyperscore Build: 2019-10-06-15:24:16
Licentie ZZ01
Hyperscore MASTER
\\BUREAU-PC\hyperscore is NIET gedeeld
Live scores VERBONDEN

Druk op een toets naar keuze...

Blokstraat 98, Sint-Gillis-Waas

Belangrijke informatie is hier:

- De versie van Hyperscore
- De licentie onder dewelke deze draait
- Of dit scorebord een MASTER is dan wel een SLAVE (bv voor NIDM of andere spelsoorten waarbij er met 2 of meer PC's samengewerkt wordt)

Op de MASTER geeft dit scherm weer of de hyperscore map naar behoren gedeeld is op het netwerk.

Op de SLAVE zal dit scherm weergeven of de MASTER-PC bereikbaar is

- Of er een verbinding actief is die de LIVE scores mogelijk maakt.

HYPERSCORE




Optie 5 geeft je de mogelijkheid om een vraag ter ondersteuning door te sturen.

Technische ondersteuning (stel uw vraag)

Hallo,
Blijkbaar wil de SLAVE pc nooit de gegevens overnemen van de MASTER PC.
Graag even onderzoeken aub
Groetjes
BC ABC|

Vraag verzenden : F1Terug : Escape of /

03/480.66.43



Geef hier een zo duidelijk mogelijke omschrijving van het probleem en je contactgegevens en druk dan op de F1-toets om de mail te verzenden.

Het systeem verzamelt dan de systeemsettings, het lokale logbestand en de huidige systeemstatus. Deze gaan dan, samen met je vraag, naar biljarhyperscore@gmail.com

Koen Bruyndonckx neemt dan zo snel mogelijk contact op om het probleem op te lossen.

HYPERSCORE

Als je in het eerste scherm koos voor “1” – “Ploegencompetitie”, kom je in een tussenscherm als dit:

Maak uw keuze...

1	N.I.D.M.	
2	Beker der Gewesten	
3	Interclub Alexis	
6	Interclub 5 Kegels	
9	Classics	
Escape of /	Terug	

Druk op het cijfer naar keuze...





Zandhoven



Op de matchtafel staat hier N.I.D.M. actief. Op het kleine biljart zal die optie niet beschikbaar zijn. Zo kan een gebruiker zich zeker niet vergissen.


Als je nu de optie “1” – “N.I.D.M.” kiest dan kom je op een scherm als dit:

Maak uw keuze...

1	Nieuwe wedstrijd starten	
9	Vorige backup terugzetten	
Z	Oudere backup terugzetten	
Escape of /	Terug	

Druk op het cijfer naar keuze...

Blokstraat 98, Sint-Gillis-Waas



HYPERSCORE

Het principe is hetzelfde. Je kiest 1 om een nieuwe wedstrijd te starten, 9 om de gegevens van de vorige wedstrijd te herstellen, Z om de gegevens van een oudere match te herstellen of je drukt op de Escape-toets of de schuine streep (/) om terug te keren naar het vorige scherm.

De schuine streep is vooral handig als je met de kleine afstandsbediening wil werken. Meer daarover in Appendix 2.

Gegevens invullen

Als je voor een nieuwe wedstrijd gekozen hebt dan kom je op een scherm waar je alle nodige gegevens kan invoeren. Afhankelijk van de competitie is de lay-out een beetje anders. We zullen de verschillen even overlopen:

[N.I.D.M. → Op de hoofd-PC](#)

Vul hieronder de gegevens van de wedstrijd in:

Wedstrijd :	<input type="text"/>	Afdeling :	<input type="text"/>	Reeks :	<input type="text"/>	Klok (J/N) :	<input type="text" value="N"/>								
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><thead><tr><th style="width: 50%;">Ploeg</th><th style="width: 50%;">Nr</th></tr></thead><tbody><tr><td>ODM 8 - '1 Sas</td><td>AL21</td></tr><tr><td>ODM 9 - Verzekeringen G...</td><td>AL21</td></tr><tr><td>Op De Meir 6</td><td>AL21</td></tr></tbody></table>	Ploeg	Nr	ODM 8 - '1 Sas	AL21	ODM 9 - Verzekeringen G...	AL21	Op De Meir 6	AL21			Nr :	Bezoekers :		
Ploeg	Nr														
ODM 8 - '1 Sas	AL21														
ODM 9 - Verzekeringen G...	AL21														
Op De Meir 6	AL21														
Kopman :	<input type="text" value="6259"/>	Naam	<input type="text" value="DEPOOTER Luc"/>												
2° speler :	<input type="text" value="1418"/>	Naam	<input type="text" value="VERELST Rudi"/>												
3° speler :	<input type="text" value="8765"/>	Naam	<input type="text" value="BOELS Bjorn"/>												
4° speler :	<input type="text" value="8152"/>	Naam	<input type="text" value="SEVENANTS Yannick"/>												
Mailen naar :	<input type="text"/>														

START wedstrijd : F1 Lijst : F4 Terug : Escape Volgend vakje : TAB of ENTER Vorig vakje : Shift-TAB Speler afwezig : Licentie = 0



Voor NIDM heb je het nummer van de wedstrijd, de afdeling, de reeks, of er met de klok gaat gespeeld worden. Aan de linkerkant heb je de gegevens van de thuisploeg. Aan de rechterkant heb je de gegevens van de bezoekers.

Om te beginnen druk je op de F4-toets om een wedstrijd te kiezen uit de kalender.

HYPERSCORE

Dat ziet er zo uit:

Kies hieronder uit de lijst

Match	Datum	Thuisploeg	Bezoekers
23NIDM4C001	02-09-2023	BC OP DE MEIR 6	BC MISTER 100 LIER 6
23NIDM3C006	06-09-2023	BC OP DE MEIR 5	MEERLESE BILJARTCLUB 2
23NIDM3A006	07-09-2023	BC OP DE MEIR 3	BC OP DE MEIR 4
23NIDM4B005	08-09-2023	BC OP DE MEIR 8	BC OP DE MEIR 7
23NIDM3C010	13-09-2023	BC OP DE MEIR 5	T.B.A. BILJARTPALACE 4
23NIDM4B011	15-09-2023	BC OP DE MEIR 7	BC DE COECK 3
23NIDM4A015	20-09-2023	BC OP DE MEIR 9	BC BILJART-WORLD 7
23NIDM3A018	21-09-2023	BC OP DE MEIR 4	BC BILJART EXPRESS 3
23NIDM3A024	05-10-2023	BC OP DE MEIR 4	BC BILJART-WORLD 3
23NIDM4B023	06-10-2023	BC OP DE MEIR 7	BC MISTER 100 LIER 7
23NIDM4C026	07-10-2023	BC OP DE MEIR 6	BC BILJART-WORLD 6
23NIDM3C030	11-10-2023	BC OP DE MEIR 5	BILLIARD PROMOTION TEAM 3
23NIDM4B028	13-10-2023	BC OP DE MEIR 8	BILLIARD PROMOTION TEAM 4
23NIDM4A035	18-10-2023	BC OP DE MEIR 9	BC DE PLOEG 5

Terug : **Escape** Selecteren : **ENTER**

Je ziet alle matches die thuis moeten gespeeld worden in je eigen club. Normaal staat de match van vandaag automatisch aangeduid met een blauwe balk. Je kan de balk met de pijltjestoetsen naar boven en naar beneden bewegen tot je de juist match geselecteerd hebt en dan druk je op ENTER om de match te kiezen. De gegevens van de match worden nu automatisch ingevuld en enkele velden worden al afgeschermd zodat je die niet meer kan wijzigen.

Vul hieronder de gegevens van de wedstrijd in:

Wedstrijd : **23NIDM4C001** Afdeling : **4** Reeks : **C** Klok (J/N) : **N**

Ploeg	Nr	Nr	Bezoekers
ODM 8 - '1 Sas	AL21	AL20	BC MISTER 100 LIER 6
ODM 9 - Verzekeringen G...	AL21		
Op De Meir 6	AL21		

Licentie	Naam	Licentie	Naam
Kopman : 6259	DEPOOTER Luc	1447	VERBOVEN Jozef
2° speler : 1418	VERELST Rudi	1329	COENEN Philip
3° speler : 8765	BOELS Bjorn	1361	DE JONGH Adriaan
4° speler : 8152	SEVENANTS Yannick	1363	HUYLEBROECK Luc

Mailen naar :

START wedstrijd : **F1** Lijst : **F4** Terug : **Escape** Volgend vakje : **TAB of ENTER** Vorig vakje : **Shift-TAB** Speler afwezig : **Licentie = 0**

www.dymar-transport.be



HYPERSCORE

In de eerste afdeling is het spelen met de klok verplicht. De optie zal dan automatisch op J staan. Voor andere afdelingen mag je zelf de keuze J of N invoeren.

Dan kies je met de pijltjes een thuisploeg uit de lijst. (Je zal zien dat de spelers dan automatisch ingevuld worden.)

Met de Enter-toets of de tab-toets kan je naar de volgende veldjes springen.

Voor de bezoekers vul je de licentie en de naam van de club in en ook de 4 spelers.

Voor de spelers hoef je enkel het licentienummer in te voeren, de naam wordt dan automatisch opgevuld o.b.v. de database van het verbond waarvoor je een match gaat spelen, afhankelijk van het gekozen wedstrijdtype. Het is ook mogelijk om een eigen ledenlijst in Excelformaat toe te voegen aan de opzoeking. Dit wordt verder uitgelegd in appendix 11.

Als je het licentienummer niet weet dan kan je op de F4-knop drukken om een alfabetische lijst van spelers te krijgen om uit te kiezen.

Bijkomend is er de mogelijkheid om 1 of meerdere email adressen in te voeren van mensen die het samenvattingsblad toegestuurd willen krijgen. Meerdere adressen kan je scheiden door een puntkomma.

Als alle gegevens ingevoerd zijn, druk je op F1 om verder te gaan.

HYPERSCORE

N.I.D.M. → Op de tweede-PC

De tweede PC voorziet geen invoermogelijkheid voor de NIDM-gegevens. In de plaats haalt deze zijn gegevens via het netwerk over van de hoofd-PC.

Bij het selecteren van NIDM krijg je hier dit scherm:



De instructies zijn eenvoudig. Je drukt dus pas op ENTER als op de hoofd-pc de procedure uit de vorige bladzijde doorlopen is.

HYPERSCORE

Beker der Gewesten

Vul hieronder de gegevens van de wedstrijd in:

Wedstrijd : Afdeling : Reeks : Discipline :

Ploeg	Nr	Discipline	Nr	Bezoekers
ODM 1 - Super Carwash	AL21	Driebanden	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ODM 2 - Super Carwash	AL21	Driebanden	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ODM 3 - Super Carwash	AL21	Driebanden	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ODM 6 - Super Carwash	AL21	Driebanden	<input type="text"/>	<input type="text"/>

1° speler :	Licentie	Naam	Te spelen	Forfait	Licentie	Naam	Te spelen	Forfait
	9163	BRUYNDONCKX Koen	38	N	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	N
2° speler :	1246	PEETERS Andre	24	N	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	N
3° speler :	9662	GUYOT Rik	22	N	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	N

Mailen naar : Max. beurten:

Oefenmatch :

Speler minder, gebruik licentie -1

START wedstrijd : F1 | Kiezen uit een lijst : F4 | Terug : Escape | Volgend vakje : TAB of ENTER | Vorig vakje : Shift-TAB

Antwerpsesteenweg 109, Malle



Voor Beker der Gewesten is het verhaal heel analoog aan dat van NIDM.

Er zijn enkele verschillen:

- Het wedstrijdnummer kan, in het Gewest Antwerpen, uit een lijst gekozen worden. Je drukt hiervoor op de F4-knop.
- Er moet een discipline ingevoerd worden. Die kies je met de pijltjes. Daarvoor krijg je ook een tooltip op het scherm.
- Er zijn natuurlijk slechts 3 spelers per ploeg in te voeren. Als je een speler moet invoeren, dan kan je hier ook op F4 drukken om een speler uit een lijst te kiezen. Het te spelen getal wordt dan ook automatisch ingevuld o.b.v. de te spelen discipline
- En als laatste is er nog een te spelen getal dat je moet ingeven.

Als alle gegevens ingevoerd zijn, druk je op F1 om verder te gaan.

Als een speler afwezig is of niet opdaagt dan kan je 'J' invullen in de kolom 'Forfait' en dan zal het programma automatisch zorgen dat die match niet moet gespeeld worden. Het samenvattingsblad geeft dit dan proper weer. Bij een volledig forfait kan je dat voor alle 3 de spelers invullen. Je kan dit ook nog doen als er al een andere match gespeeld is.

HYPERSCORE

Kiezen van een match uit de lijst

De keuze van de wedstrijd uit de lijst (momenteel alleen beschikbaar in het Gewest Antwerpen) ziet er zo uit:

Kies hieronder een match uit de lijst

Match	Datum	Thuisploeg	Bezoekers
DK4B009	05-09-2018	B.C. OP DE MEIR 5 Ixina Lier	B.C. MOEDIG & VRIJ 2
VH1004	06-09-2018	B.C. OP DE MEIR	K.B.C. DE GOEIE QUEUE
KA2A001	09-09-2018	B.C. OP DE MEIR 2 Super Carwash	B.C. DE PLOEG 2
DK3A009	12-09-2018	B.C. OP DE MEIR 2 Ixina Lier	B.C. K.O.T. - MEER 1 ANDERS B...
KA1004	13-09-2018	B.C. OP DE MEIR 1 Super Carwash	B.C. HERENTALS 1
DK2A010	14-09-2018	B.C. OP DE MEIR 1 Ixina Lier	B.C. DE COECK 2 wijnhandel Fle...
MIX001	16-09-2018	B.C. OP DE MEIR IXINA LIER	B.C. DE MIDDEL
B1007	17-09-2018	B.C. OP DE MEIR 1 Ixina Lier	B.C. DE MIDDEL 1
B2B006	18-09-2018	B.C. OP DE MEIR 2 Ixina Lier	B.C. DUFFEL OOST 2
DK4B014	19-09-2018	B.C. OP DE MEIR 5 Ixina Lier	B.C. OP DE MEIR 6 Ixina Lier
DK3C011	24-09-2018	B.C. OP DE MEIR 4 Ixina Lier	B.C. AVENUE 2
DK3B012	25-09-2018	B.C. OP DE MEIR 3 Ixina Lier	B.C. DE COECK 4 Autohandel Ge...
VL2B018	26-09-2018	B.C. OP DE MEIR 1 Super Carwash	B.C. FANTASTIKA
KA1005	27-09-2018	B.C. OP DE MEIR 4 Super Carwash	B.C. DE PLOEG 4

Terug : Escape of /Selecteren : ENTER

SUPER CARWASH



Automatisch is de eerste match aangeduid die vandaag gespeeld moet worden volgens de website van KBBB.

Als de juiste match aangeduid is (eventueel met de pijltjes) dan druk je op ENTER om terug te keren naar het vorige scherm en daar zullen alle relevante gegevens automatisch ingevuld zijn.

HYPERSCORE

Kiezen van een speler uit de lijst

De keuze van de speler uit de lijst ziet er zo uit:

Kies hieronder een speler uit de lijst

Licentie	Naam	Club
1366	PEETERS Albert	B.C. DE LEUG
1246	PEETERS Andre	B.C. OP DE MEIR
7768	PEETERS Geert	B.C. HERENTALS
1129	PEETERS Jan	K.B.C. DE GOEIE QUEUE
00058	PEETERS Jan	B.C. DE LEUG
58	PEETERS Jan	B.C. De Leug
5333	PEETERS Jozef	Kon. B.C. De Ketsers Genk
9307	PEETERS Jozef	B.C. DEURNE
6909	PEETERS Jurgen	K.B.C. DE GOEIE QUEUE
1005	PEETERS Leo	B.C. De Witte Molen
8926	PEETERS Leo	B.C. HEMIKSEM
7367	PEETERS Luc (AA92)	B.C. DE MIDDEL
1340	PEETERS Luc (AL21)	B.C. OP DE MEIR
9237	PEETERS Patricia	K.B.C. K.O.T. GOOR

Begin de naam in te tikken om te zoeken :

Terug : Escape **Selecteren : ENTER**

Hier kan je met de pijltjes en de Page Up en Page Down knop door de lijst lopen.

Bijkomend kan je de naam van de speler beginnen intikken. In het voorbeeld hierboven hebben we al "PEETERS" ingetikt en de lijst heeft zich automatisch gepositioneerd op de eerste speler wiens naam begint met "PEETERS"

Met ENTER selecteer je de speler en keer je terug naar het vorige scherm en daar zullen alle relevante gegevens automatisch ingevuld zijn.

HYPERSCORE

INDIVIDUEEL of BEKER VAN BELGIË

Vul hieronder de gegevens van de wedstrijd in:

Wedstrijdnummer :	<input type="text" value="1"/>	Driebanden	District
	Speler 1	Speler 2	
Licentie :	<input type="text" value="1344"/>	<input type="text" value="1334"/>	
Naam :	<input type="text" value="VERHAEGEN Marc"/>	<input type="text" value="DEMUYNCK Wim"/>	
Ploeg :	<input type="text" value="BC. OP DE MEIR"/>	<input type="text" value="BC. OP DE MEIR"/>	
Te spelen :	<input type="text" value="42"/>	<input type="text" value="34"/>	
Max. tijd per beurt (in sec):	<input type="text" value="0"/>	Max. matchduur (in minuten):	<input type="text" value="0"/>
Max. beurten:	<input type="text" value="0"/>	Printen (J/N):	<input type="text" value="N"/>

START wedstrijd : F1 Terug : Escape Volgend vakje : TAB of ENTER Vorig vakje : Shift-TAB

Voor individuele wedstrijden (of Beker Van België) is het nog eenvoudiger.

Hier vraagt het systeem om een wedstrijdnummer (zie uitnodiging of wedstrijdschema) en een discipline (te kiezen met de pijltjes).

Bijkomend kan je hier kiezen voor “District”, “Gewest”, “Nationaal” of “Club”. Dit wordt gebruikt bij het mailen van de resultaten naar de K.B.B.B.. (Er is namelijk een andere bestemming afhankelijk van het niveau). **Als je kiest voor “Club” dan worden er geen mails verstuurd.**

Per speler voer je het licentienummer in. De naam en de ploeg worden dan automatisch opgevuld vanuit de K.B.B.B. database, op voorwaarde dat het spelers betreft van het Gewest Antwerpen. Daarna vul je het te spelen getal in.

Optioneel kan je de maximum duurtijd (in seconden) per beurt, de maximum duurtijd (in minuten) van de hele match of het maximum aantal beurten in de match invoeren.

Als laatste kan je nog kiezen of er een wedstrijdblad afgedrukt moet worden (vul J in) of niet (vul N in). **Alleen bij de keuze J zal het wedstrijdblad ook doorgemailed worden naar de juiste bestemming(en).**

Als alle gegevens ingevoerd zijn, druk je op F1 om verder te gaan.

HYPERSCORE

TRAINING

Het scorebord is natuurlijk niet alleen bedoeld voor officiële wedstrijden.

Als je snel een trainingsmatch wil spelen, zonder alle administratie van licentienummers, ploegnamen, printen, ... dan is optie 3 "Training" op het hoofdmenu de oplossing.

Je krijgt dan een eenvoudig invoerscherm als dit en je kunt direct starten.

Vul hieronder de gegevens van de wedstrijd in:

Discipline : Kies een discipline met de pijltjes

Speler 1

Naam :

Te spelen :

Maximum
beurten : Exacte beurten :
Max. tijd per beurt (in sec):

START wedstrijd : F1 **Terug : Escape** **Volgend vakje : TAB of ENTER** **Vorig vakje : Shift-TAB**

03/488.20.08

Alle standaarddisciplines zijn beschikbaar en ook Panaché, Fiveball en 5-kegel.

HYPERSCORE

Match kiezen (voor ploegenwedstrijden)

Bij de NIDM en gewestbeker komt er na de invoer van de gegevens een tussenscherm waarop je kan kiezen welke match er gespeeld gaat worden.

Hier een voorbeeld van een NIDM wedstrijd:

NIDM - Afdeling 4 C			
	ODM 1 - Plafondstudio		BC MISTER 100 LIER 6
1	THUISSPELER 1	-	VERBOVEN JOZEF
2	THUISSPELER 2	-	COENEN PHILIP
3	THUISSPELER 3	-	DE JONGH ADRIAAN
4	THUISSPELER 4	-	HUYLEBROECK LUC
X	Opmerking		
8	Tussenstand		
9	Samenvattingsblad afdrukken		
Escape of /	Terug		

Druk op het cijfer naar keuze...

Je kiest hier dan het nummer van de match die gaat beginnen op de tafel waar de computer bij staat.

Merk op dat in het begin van de wedstrijd de optie 9 (Samenvattingsblad afdrukken) nog niet actief is. Dit komt pas actief als alle wedstrijden gespeeld zijn.

Met de optie 8 kan je na elke match een afbeelding krijgen van het samenvattingsblad met daarop de tussenstand zoals die op dat moment zou zijn.

Op dit scherm heb je ook de mogelijkheid om een opmerking in te voeren voor het samenvattingsblad. Je drukt hiervoor op de X en krijgt dan dit scherm:

HYPERSCORE

Voer de opmerking in:

Opmerking : De kledij van "Naam Voornaam" was niet in orde volgens het reglement.

Bevestigen : ENTER Annuleren : Escape

SUPER CARWASH



Bij de afdruk van het samenvattingsblad komt deze opmerking dan op het papier.



BC Op De Meir



SAMENVATTINGSBLAD N.I.D.M.

02/09/2018

AFD: 1 A

N1001

Thuisploeg		AL21					
Speler	Lic	Tsp	Ptn	Br	Gem	HR	
SPELER 1	lic1	50	50	1	50,000	50 2	
SPELER 2	lic2	50	10	1	10,000	10 0	
SPELER 3	lic3	42	0	1	0,000	0 0	
SPELER 4	lic4	42	42	1	42,000	42 2	
PLOEGTOTAAL		102	4		25,500	4	

Bezoekers		ZZ01					
Speler	Lic	Tsp	Ptn	Br	Gem	HR	
TEGENSPELER 1	lic1	50	5	1	5,000	5 0	
TEGENSPELER 2	lic2	50	50	1	50,000	50 2	
TEGENSPELER 3	lic3	42	42	1	42,000	42 2	
TEGENSPELER 4	lic4	42	0	1	0,000	0 0	
PLOEGTOTAAL		97	4		24,250	4	

Opmerking : De kledij van "Naam Voornaam" was niet in orde volgens het reglement.

HANDTEKENING

4

HANDTEKENING

4



Scoring verzorgd door: bijarthyperscore@gmail.com

HYPERSCORE

Start van de match

Bij de start van de match kom je op het eigenlijke scorebord.

ODM 1 - Plafondstudio **BC MISTER 100 LIER 6**
THUISSPELER 4 **HUYLEBROECK LUC**

0 **20** **20** **0**

BEURTEN **0**

Inspelen : F4 Spelers omwisselen : F1 Start/Stop de timer : = of . Timeout : T of * Andere acties : Escape of /

Van Nuffel

CLUB OP DE MEIR

Er gaat eerst ingespeeld worden. Daarvoor activeren we de klok via F4 of via de schuine streep / en dan optie 3. Starten doe je met Enter of met de "S"-toets.

INSPELEN

5:00

Esc of /: Terug naar de match R of *: Reset ENTER of S: Start de klok

CAFE DE PATRIOT

CLUB OP DE MEIR

HYPERSCORE

Als de tweede speler gaat inspelen heb je weer verschillende mogelijkheden, afhankelijk van je voorkeur.

Als je voor de PC zit, kies je best "R" om de klok terug op 5:00 te zetten en dan Enter of "S" om te starten.

Als je de kleine afstandsbediening gebruikt dan druk je op het sterretje om de klok terug op 5:00 te zetten en dan Enter om te starten.

Na het inspelen wordt er naar de band getrokken en dan is het mogelijk dat de spelers op het scorebord omgewisseld moeten worden.

Als je voor de PC zit, kies je best "F1" om dat te doen.

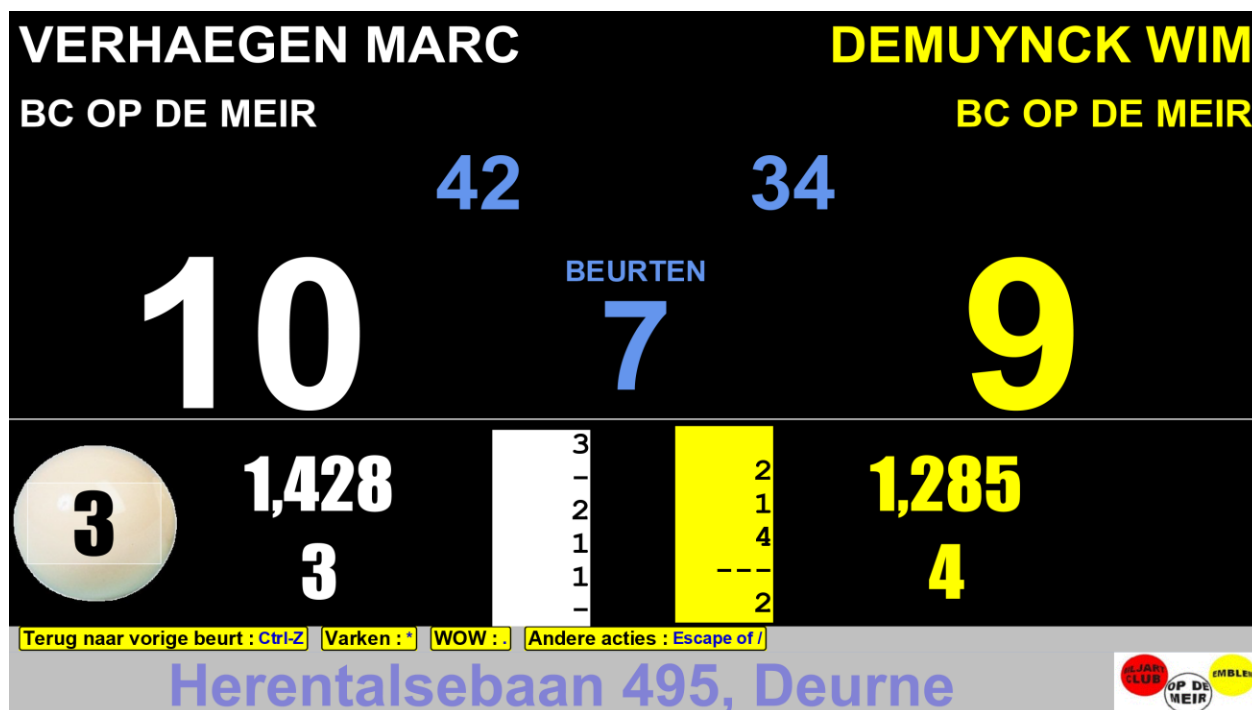
Als je de kleine afstandsbediening gebruikt dan druk je op de schuine streep en kiest dan optie 1. De gegevens worden dan mooi omgewisseld en de wedstrijd kan starten.

The screenshot displays a tennis match score interface. At the top left, the text reads "BC MISTER 100 LIER 6" in white and "HUYLEBROECK LUC" below it. At the top right, it says "ODM 1 - Plafondstudio" in yellow and "THUISPELER 4" below it. The score is shown as "20" in blue for the left player and "20" in blue for the right player. Below the scores, the word "BEURTEN" is written in blue, with a "0" in blue between two large "0"s (one white, one yellow). A tennis ball icon is on the left, a white rectangular area with two small icons is in the center, and a yellow vertical bar with a "0" is on the right. At the bottom, a yellow bar contains the text: "Inspelen : F4", "Spelers omwisselen : F1", "Start/Stop de timer : = of .", "Timeout : T of *", and "Andere acties : Escape of /". Below this bar, the text "SCHOONHEIDSSALON LALINDA" is written in blue. On the far right, there are three small circular logos: "EJAN CLUB", "OP DE MEIR", and "EMBLEM".

HYPERSCORE

Tijdens de match

Tijdens de match ziet het publiek de voortgang op het scorebord.



Per speler zie je:

	In het voorbeeld hierboven
Naam	VERHAEGEN MARC
Ploeg	BC OP DE MEIR
Te spelen getal	42
Score	10
Gespeelde beurten	7
Gemiddelde	1,428
Hoogste reeks	3
Recentste beurten	Te bekijken van onder naar boven: Laatste beurt: 0 Voorlaatste beurt: 1 Beurt daarvoor: 1 Beurt daarvoor: 2 De andere speler had 2 in zijn laatste beurt en daarvoor 3 beurten zonder punten. (3 streepjes)

HYPERSCORE

Bal met score-invoer	<p>Witte bal omdat wit aan de beurt is. De schrijver kan hierin met de plus-toets telkens 1 punt bijtellen naarmate er punten gescoord worden. Dit is interessant voor het publiek en kan ook dienen als geheugensteun voor de arbiter. Zoals je hierboven kon zien is Marc hier bezig aan een serie van 3 punten. Als de schrijver nu de score invoert en op Enter druk gaat de beurt naar de andere speler, verdwijnt de witte bal en komt er een gele bal aan de andere kant te staan. Dit zie je hieronder</p>
-----------------------------	---

The screenshot displays the HYPERSCORE interface for a match between VERHAEGEN MARC and DEMUYNCK WIM, both from BC OP DE MEIR. The interface is split into two main sections, one for each player. On the left, for VERHAEGEN MARC, the score is 13, the number of turns is 42, and the current score is 1,625 with 3 points remaining. On the right, for DEMUYNCK WIM, the score is 9, the number of turns is 34, and the current score is 1,285 with 4 points remaining. A central 'BEURTEN' (Turns) indicator shows 8 turns remaining. A bar chart in the center shows the progress of the game, with a white bar for Marc and a yellow bar for Wim. At the bottom, there are control instructions: 'Terug naar vorige beurt : Ctrl-Z', 'Varken : *', 'WOW : .', and 'Andere acties : Escape of /'. A phone number '03/475.05.90' is displayed at the bottom center, and a logo for 'ESJAN CLUB OP DE MEIR' is in the bottom right corner.

VERHAEGEN MARC **DEMUYNCK WIM**
BC OP DE MEIR BC OP DE MEIR

42 34

13 **8** **9**

BEURTEN

1,625 1,285
3 4

Terug naar vorige beurt : Ctrl-Z Varken : * WOW : . Andere acties : Escape of /

03/475.05.90

ESJAN CLUB OP DE MEIR EMBLEM

Onderaan op het scherm heb je constant een overzicht van de beschikbare toetsen die je kan gebruiken.

HYPERSCORE

Gebruik van de klok tijdens de match

Als je bij het begin van de wedstrijd een keuze hebt gemaakt om een maximum duurtijd per beurt te gebruiken, of een maximum totale duurtijd voor de match, dan heb je tijdens de match als schrijver de taak om de klok te starten bij het begin van de beurt. Hiervoor gebruik je de = toets (of het puntje op het kleine klaviertje).

Het wedstrijdscherm ziet er nu zo uit: (Voorbeeld van een NIDM match waar elke speler maximum 2 time-outs krijgt aan het begin van de match)

BC MISTER 100 LIER 6 ODM 1 - Plafondstudio
HUYLEBROECK LUC THUISSPELER 4

0 20 20 0

BEURTEN

0

0

Inspelen : F4 Spelers omwisselen : F1 Start/Stop de timer : = of . Timeout : T of * Andere acties : Escape of /

RISTORANTE-PIZZERIA LA ROSA

EJAN CLUB OP DE MEIR EMBLEM

De grote witte balk onderaan zal het verloop van de tijd weergeven voor speler 1.

De 2 zandloperstjes stellen de 2 nog resterende time-outs voor.

Als de beurt naar speler 2 gaat dan verplaatst de witte balk zich naar de andere kant van het scorebord.

Als schrijver druk je nu op de = toets om de klok te starten. (of op het puntje op het kleine klaviertje)

HYPERSCORE

In het voorbeeld hieronder werd er een duur van 40 seconden ingesteld en de klok is nu aan het lopen.

The screenshot shows a match between BC MISTER 100 LIER 6 and HUYLEBROECK LUC. The score is 20-20. The timer is at 0:35. The interface includes a ball icon, a green progress bar, and a yellow bar. The text 'ODM 1 - Plafondstudio' and 'THUISPELER 4' is visible. The phone number 03/480.85.95 is displayed at the bottom. The interface also shows 'BEURTEN' (turns) and '0' for both teams.

BC MISTER 100 LIER 6 ODM 1 - Plafondstudio
HUYLEBROECK LUC THUISPELER 4

20 20

0 BEURTEN 0

0

0:35

Inspelen : F4 Spelers omwisselen : F1 Start/Stop de timer : = of . Timeout : T of * Andere acties : Escape of /

03/480.85.95

CLUB OP DE MEIR EMBLEM

Als er een punt gemaakt wordt dan komt de klok automatisch terug op 40 seconden en moet de schrijver terug op de = toets drukken om hem terug te starten.

The screenshot shows a match between SPELER 1 (Ploeg 1) and SPELER 2 (Ploeg 2). The score is 27-27. The timer is at 0:40. The interface includes a ball icon with the number 1, a white progress bar, and a yellow bar. The text 'DRIEBANDEN' is visible at the bottom. The interface also shows 'BEURTEN' (turns) and '0' for both teams.

SPELER 1 SPELER 2
Ploeg 1 Ploeg 2

27 27

0 BEURTEN 0

0

0:40

Spelers omwisselen : F1 Klok : F4

DRIEBANDEN

CLUB OP DE MEIR EMBLEM

HYPERSCORE

Als de beurt gedaan is dan switched de klok naar de andere speler.

Als de klok loopt en de helft van de tijd is bereikt dan wordt de display oranje.

The screenshot displays the game interface for 'HYPERSCORE'. At the top, the team names 'BC MISTER 100 LIER 6' and 'ODM 1 - Plafondstudio' are shown. Below them are 'HUYLEBROECK LUC' and 'THUISSPELER 4'. The scores are '20' for both teams. The turn indicator shows '1' for the first team and '0' for the second. A timer shows '0:19' with an orange background, indicating the halfway point. A '1,000' score is also visible. At the bottom, there are control instructions: 'Terug naar vorige beurt : Ctrl-Z', 'Start/Stop de timer : = of .', 'Timeout : T of *', and 'Andere acties : Escape of /'. A phone number '03/383.62.52' is displayed in blue, and there are logos for 'SEJAN CLUB' and 'EMBLEM'.

BC MISTER 100 LIER 6 ODM 1 - Plafondstudio
HUYLEBROECK LUC THUISSPELER 4

20 20

1 BEURTEN 0

1 1

1,000 0:19

1

Terug naar vorige beurt : Ctrl-Z Start/Stop de timer : = of . Timeout : T of * Andere acties : Escape of /

03/383.62.52

SEJAN CLUB OP DE MEIR EMBLEM

HYPERSCORE

In de laatste 10 seconden wordt de display rood. Als de klok op nul komt dan hoor je een alarm.

BC MISTER 100 LIER 6 ODM 1 - Plafondstudio
HUYLEBROECK LUC THUISSPELER 4

20 20

1 BEURTEN 1 0

1,000 1 0:09

Terug naar vorige beurt : Ctrl-Z Start/Stop de timer : = of . Timeout : T of * Andere acties : Escape of /

BROODJESZAAK 't KOCKSKE

CLUB OP DE MEIR

Als een speler vraagt om een “time extension” dan druk je op de T-toets terwijl de klok aan het lopen is. (of op het sterretje op het numeriek klaviertje)

Er worden dan 40 seconden bijgeteld bij het resterende saldo en de klok loopt verder.

HYPERSCORE

Wedstrijden volgen via Internet

Tijdens de match kan iedereen ook van thuis, of eender waar met een internetverbinding, online de scores volgen.

Hiervoor surf je naar <http://opdemeir-tornooi-webapp.appspot.com/online-score.htm>

Alle Hyperscore systemen publiceren hun scores naar deze site. Je kan bovenaan kiezen van welke club je de scores wil volgen.

Scores blijven typisch beschikbaar tot 12 uur na de start van de match, zodat je ook nog de volgende ochtend kan kijken wat je collega's gedaan hebben.

Als je club een eigen website heeft en een specifieke link wil plaatsen naar de scores van de eigen club dan gaat dit als volgt:

<http://opdemeir-tornooi-webapp.appspot.com/online-score.htm?club=BL06>

Je voegt dan achteraan het licentienummer van je club toe. (In dit geval BL06 voor KBC Zanzibar)

Op een smartphone ziet dat er dan zo uit:







HYPERSCORE

Het volgende overzicht geeft de verschillende functionaliteiten weer:



Toets	Functie
F1	Spelers omwisselen na het trekken naar de band.
F4	Klok voor inspelen
Ctrl-Z	Terug naar de vorige beurt
= of .	Starten/Stoppen van de wedstrijdklok (als maximum duurtijd ingevoerd was bij de start van de match)
T of *	Time-out
Escape of / (schuine streep)	Keuzeschermb met andere opties als: Correctie na foutieve invoer Klok van 3 minuten (voor inspelen op zelfde tafel) Match pauzeren Match onderbreken Dit keuzeschermb kan je hieronder nog eens in detail bekijken.

Maak uw keuze...

0	Terug naar vorige beurt	
1	Spelers omwisselen	
2	Correctie	
3	5 minuten inspelen	
4	3 minuten inspelen (zelfde tafel)	
5	Pauze	
9	Gegevens aanpassen of stoppen	
Escape of /	Terug naar de match	

Druk op het cijfer naar keuze...

Antwerpsesteenweg 354, Lier





Dit scherm heeft óók de mogelijkheid om spelers om te wisselen of “5 minuten inspelen” te starten. De gebruiker die puur met de kleine afstandsbediening wil werken kan dus eenvoudigweg op de schuine streep duwen en dan in dit scherm op 1 of 3 i.p.v. naar de computer te lopen en daar F1 of F4 te gaan drukken.

HYPERSCORE

Einde van een match

Als een speler zijn te spelen punten bereikt heeft dan zijn er enkele mogelijkheden.

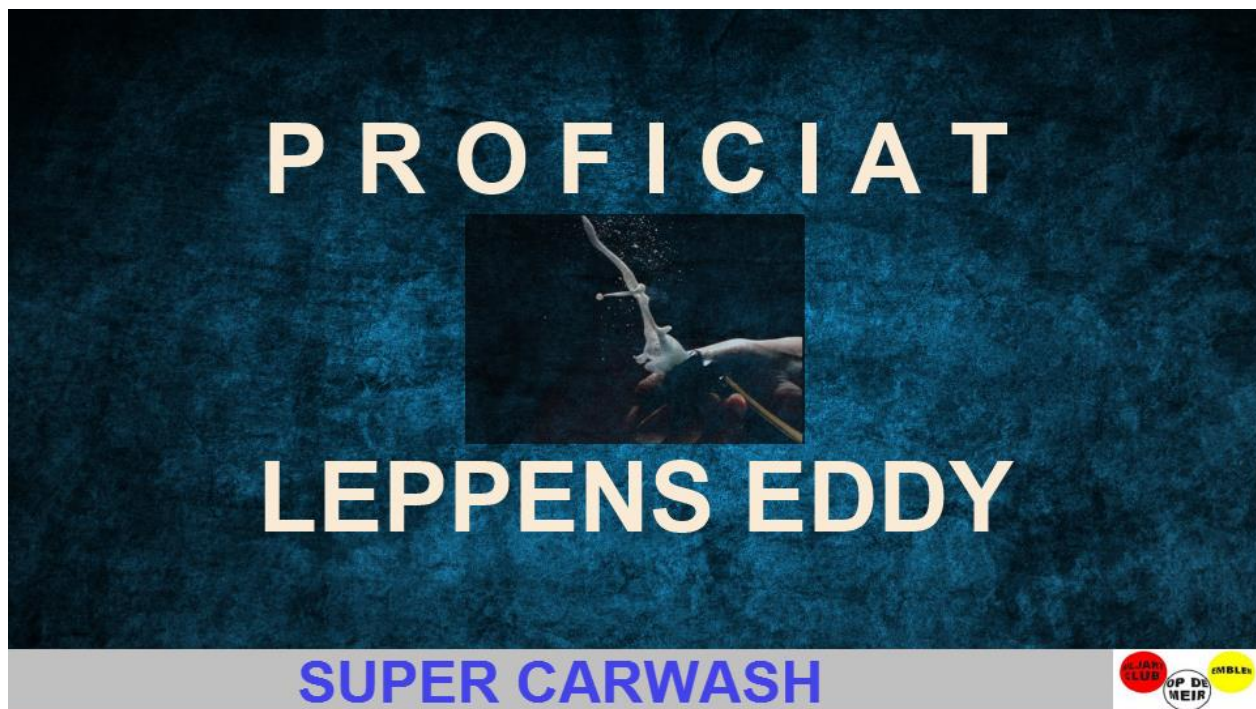
Situatie	Resultaat
Beker van België	Einde van de set (of de match). (Er is geen nabeurt) Actie: Druk op 1 om te bevestigen. Ofwel begint de volgende set, ofwel begint de afdruk van het wedstrijdblad automatisch.
Speler speelde met wit	Tussenscherm wordt getoond om aan te geven dat de andere speler nog een nabeurt heeft.  <p>Actie: Geen, dit scherm verdwijnt automatisch na enkele seconden en keert dan terug naar het scorebord.</p>
Speler speelde met geel	Einde van de match.  <p>Actie: Druk op 1 om te bevestigen. De afdruk van het wedstrijdblad volgt automatisch. Druk op Escape om terug te keren naar het scorebord. Je kan de laatste beurt dan nog vervolledigen of</p>

HYPERSCORE

corrigeren.

Bij individuele wedstrijden heb je op dit scherm ook de mogelijkheid om een opmerking in te voeren voor het wedstrijdblad. Hiervoor druk je op X. Daarna kom je terug op dit scherm en druk je op 1 om de afdruk te starten.

Na de match is er een felicitatie voor de winnaar en start de eventuele afdruk van het wedstrijdblad.



Bij een gelijkspel is er natuurlijk een andere melding:

HYPERSCORE

GELIJKSPEL



BOUWONDERNEMING ROMBOUTS



Overige acties

Er zijn nog 3 functionaliteiten tijdens een match die we niet besproken hebben. Dit omdat ze niet altijd gaan voorkomen.

Match onderbreken

Ook iets wat nu en dan eens gebeurt... Een match is bezig en dan zien spelers dat hun naam of hun te spelen getal foutief is ingevoerd.

Geen probleem.

Op eender welk moment kan je tijdens de match op Escape drukken en dan de optie 9 kiezen.

Je komt dan terug in het invoerscherm waar je de gegevens kan aanpassen.

Met F1 keer je dan terug naar het scorebord, met alle gegevens up-to-date.

De gespeelde beurten blijven bewaard en worden correct hersteld.

HYPERSCORE

Correctie

Het kan altijd gebeuren... Foutje gemaakt bij het intikken van de scores...?

Dat kan je op 2 manieren rechtzetten.

Control-Z

De eenvoudigste is de CTRL-Z toetscombinatie.

Je houdt hierbij de CTRL-toets ingedrukt en druk dan op de Z-toets. Het programma keert dan terug naar de vorige beurt met het aantal punten dat dan ingevuld was. Je kan de beurt nu terug verderzetten.

Het is mogelijk om op deze manier verschillende beurten terug te draaien, tot helemaal aan het begin van de wedstrijd.

Specifiek correctiescherm

Voor de tweede manier ga je via de Escape-toets naar het keuzemenu en dan via optie 2 naar een scherm waar je de vorige beurten kan bekijken en eventueel corrigeren. Kies met de pijltjes een beurt om te corrigeren. Standaard staat de laatste (meest recente) beurt al voor je aangeduid.

Kies een beurt om te corrigeren:

Beurt	VERHAEGEN MARC	DEMUYNCK WIM
1	2	2
2	3	1
3	1	4
4	0	0
5	2	0
6	1	0
7	1	2
8	3	-

Esc of /: Terug naar match Pijltjes: Beurt selecteren ENTER: Beurt wijzigen

HYPERSCORE CLUB OP DE MEER HYPERSCORE

HYPERSCORE

Druk hier op Enter om de beurt aan te passen. Je krijgt nu het detail te zien:

Vul hieronder de correctie in voor beurt 8 :

Serie van VERHAEGEN MARC :

Serie van DEMUYNCK WIM :

Esc: Terug TAB of ENTER: Volgend vakje Shift-TAB: Vorig vakje F1: Gegevens opslaan

SPANPLAFONDS RAOUL



Overschrijf de gegevens en druk op F1 om ze op te slaan en dan Escape om terug te keren naar het scorebord.

HYPERSCORE

Match pauzeren

Als de spelers een pauze nemen, en dit vooral in grote wedstrijden met veel publiek, is het leuk om tijdens die pauze een reclamepresentatie te kunnen tonen. Het systeem gaat dan een voorgeconfigureerde PowerPointpresentatie tonen. Je kan de naam van de Powerpoint kiezen in het scherm van de systeeminstellingen. (Zie appendix 5)

PAUZE



Esc of /: Terug naar de match

03/480.37.97



PAUZE

Bakkerij RAPHAEL

BROOD EN BANKET sinds 1992

Garant voor versheid, kwaliteit en authentieke producten

Eveneens broodautomaten in 9 Antwerpse gemeenten



HERENTALSEBAAN 495 DEURNE

Tel. 03/321.15.15

www.bakkerij-raphael.be

Esc of /: Terug naar de match

ACCOUNTANTS W & S



HYPERSCORE

Overige spelsoorten

Naast de typische K.B.B.B. ploegen- en individuele competities, driebanden, bandstoten, vrijspel en kader, zijn er nog tal van andere mogelijkheden in het programma. Hieronder een overzicht.

Spelsoort	Korte omschrijving
Finale	<p>→ Terug te vinden onder het individuele menu</p> <p>Deze functionaliteit laat toe om een district-, gewest-, nationale of clubfinale te organiseren. Het volstaat om de gegevens van 3, 4, 5, 6 of 7 spelers in te voeren en, optioneel, ook het maximum aantal te spelen beurten en het programma geeft je dan automatisch een keuzeschermbild met alle mogelijke matches. Deze werk je één na één af en op het einde krijg je dan een samenvattingsblad met alle resultaten.</p> <p>In een setup met 2 pc's (master en slave) zal je op de SLAVE bij de start van zo'n finale op ENTER moeten drukken om de gegevens van de matches over te nemen van de master. Na elke gespeelde match zal de slave automatisch de resultaten doorgeven aan de master zodat die ze kan opnemen in het samenvattingsblad.</p> <p>Je kan met 2 pc's ook 2 aparte finales spelen. Bv 2 finales van 3 spelers of 2 poules van een toernooi. In zo'n geval zal je op de SLAVE niet op ENTER drukken maar wél op de F1-toets. Je krijgt op de slave dan óók de mogelijkheid om namen van spelers in te voeren en gescheiden te werken van de master.</p>

HYPERSCORE

5 Kegels	<p>→ Terug te vinden onder het individuele menu</p> <p>Deze functionaliteit laat toe om een ronde 5 kegels te organiseren. Het volstaat om de gegevens van 4, 5 of 6 spelers in te voeren en het programma geeft je dan automatisch een keuzescherf met alle mogelijke matches. Deze werk je één na één af en op het einde krijg je dan een samenvattingsblad met alle resultaten.</p> <p>Merk op dat het scorebord voor 5 Kegels er iets anders uitziet dan standaard omdat zaken zoals hoogste reeks en gemiddelde niet relevant zijn.</p> <p>Bij 5 kegels worden strafpunten als negatieve waarde ingevoerd. De punten worden dan bijgeteld bij de tegenspeler.</p>
Five Ball	<p>→ Terug te vinden als discipline bij een normale individuele wedstrijd</p> <p>Meer info over het Five Ball spel kan je hier terugvinden: http://www.5-ball.nl/</p> <p>Merk op dat het scorebord voor Five Ball er iets anders uitziet dan standaard omdat zaken zoals hoogste reeks en gemiddelde niet relevant zijn.</p>

HYPERSCORE

Panaché

→ Terug te vinden als discipline bij een normale individuele wedstrijd

De layout van het invoerscherm wijzigt automatisch als je Panaché kiest. Dit is een voorbeeld:

Vul hieronder de gegevens van de wedstrijd in:

Wedstrijdnummer :

Speler 1 Speler 2 Speler 3

Naam :

Te spelen :

START wedstrijd : F1 Terug : Escape Volgend vakje : TAB of ENTER Vorig vakje : Shift-TAB

Panaché kan gespeeld worden door meerdere spelers:

- 2 spelers: Voer hun naam in onder Speler 1 en Speler 2
- 3 spelers: Voer hun naam in onder Speler 1, 2 en 3
- 4 spelers: Voer hun namen onder Speler 1 en Speler 2

Het te spelen getal is een getal van minimum 1 tot maximum 5

Je krijgt dan het volgende scherm:

PANACHE

KOEN **GUY**

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1. DIRECT	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2. V-ROOD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3. 1-BAND	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4. 2-BAND	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	5. 3-BAND	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	6. BRICOLE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

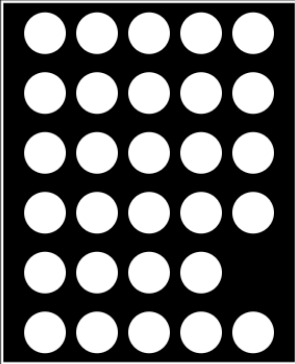
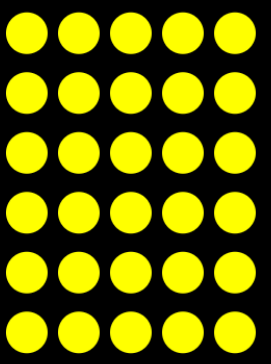
Koen is hier aan de beurt. (Kadertje rond de bolletjes)

HYPERSCORE

Hij maakt een drieband.
Druk nu op cijfertje 5
Je zal zien dat er een bolletje verdwijnt.

PANACHÉ

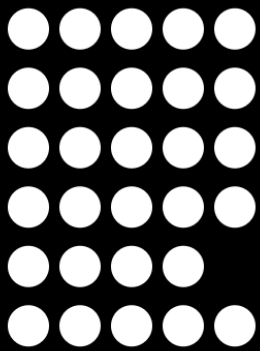
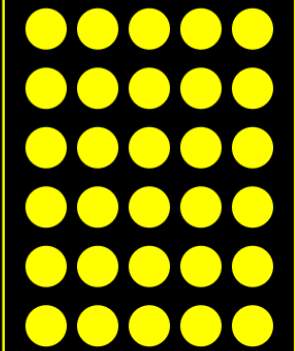
KOEN **GUY**

	<ol style="list-style-type: none">DIRECTV-ROOD1-BAND2-BAND3-BANDBRICOLE	
---	--	---

Als er gemist wordt dan druk je op de ENTER toets en de beurt gaat naar de andere speler.

PANACHÉ

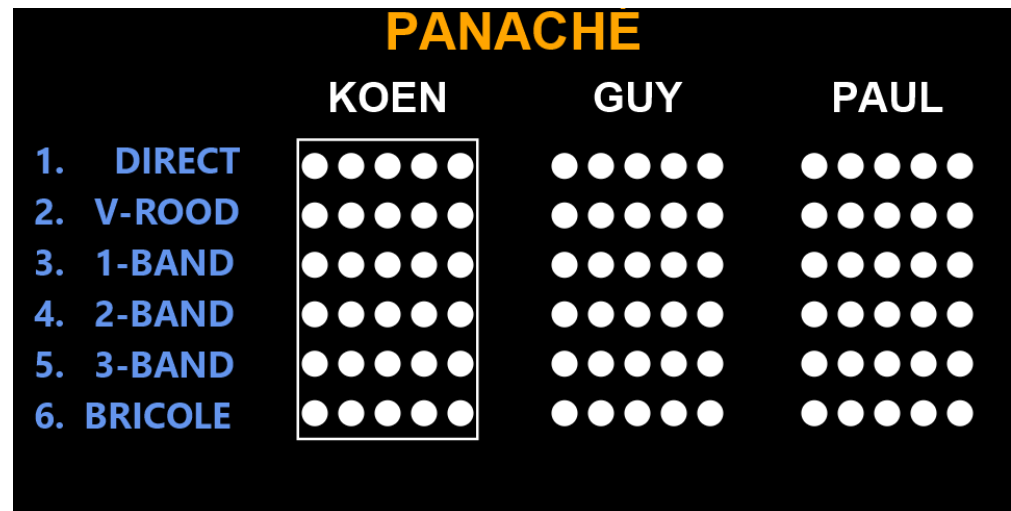
KOEN **GUY**

	<ol style="list-style-type: none">DIRECTV-ROOD1-BAND2-BAND3-BANDBRICOLE	
---	--	---

Zo ga je verder tot alle bolletjes weg zijn. Het spel stopt dan automatisch en feliciteert de winnaar.

HYPERSCORE

Als je Panaché speelt met 3 spelers dan ziet het scherm er zo uit. De werking is dezelfde. De cijfers 1 tot 6 om de bolletjes weg te doen en de ENTER-toets om van beurt te wisselen.



HYPERSCORE

Het corrigeren van fouten is hier ook mogelijk. (via CTRL-Z of via Escape en dan Optie 2 zoals hierboven al beschreven)

Het correctiescherm is specifiek voor Panaché in die mate dat iedere speler, per spelsoort, een getalletje heeft dat overeenkomt met het aantal bolletjes. Je kan deze getalletjes aanpassen naar believen.

Bv voor een situatie als dit

PANACHE

	KOEN	GUY	PAUL
1. DIRECT	● ● ● ● ●	● ● ●	● ● ● ● ●
2. V-ROOD	● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ●
3. 1-BAND	● ● ● ● ●	● ● ●	● ● ● ● ●
4. 2-BAND	● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
5. 3-BAND	● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ● ● ●
6. BRICOLE	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●

Krijg je bij een correctie dit scherm te zien:

Vul hieronder de correctie in

	KOEN	GUY	PAUL
Direct	5	3	4
Van rood	4	5	3
1-Band	5	3	4
2-Band	3	5	4
3-Band	3	4	5
Bricole	5	5	4

Volgend vakje : TAB of ENTER
Vorig vakje : Shift-TAB
Bewaren : F1 of *
Niet bewaren : Escape of /

Nu kan je, zoals bij een typische correctie, de getallen aanpassen en dan op F1 duwen om de situatie te bewaren.

HYPERSCORE

Extra info nodig...

Nog vragen... ?

Neem contact met :

Koen Bruyndonckx

koenbruyndonckx@gmail.com

HYPERSCORE

APPENDICES

Appendix 1: Ploegenadministratie

Als beheerder van het systeem ga je in het begin van het seizoen even de thuisploegen moeten invoeren zodat die makkelijk geselecteerd kunnen worden bij de start van een NIDM of gewestbeker wedstrijd.

Alle thuisploegen die je invoert op 1 PC, komen automatisch ook op al jullie andere PC's terecht. Alles moet dus maar op 1 plaats ingevoerd worden.

Je kiest daarvoor optie 9 in het startscherm en kiest daarna de optie "1" – "Beheer thuisploegen". Je krijgt dan dit scherm:

Overzicht van thuisploegen:

Ploeg	Competitie	Discipline	Nr
Almeda	ADL	Driebanden	1272
DBC Ons Huis	ADL	Driebanden	1292
Alexis 1	ALEXIS	Bandstoten	ZZ01
ODM 1 - Super Carwash	BWM	Bandstoten	AL21
ODM 2 - Super Carwash	BWM	Bandstoten	AL21
ODM 3 - Super Carwash	BWM	Bandstoten	AL21
ODM 1 - Super Carwash	BWM	Driebanden	AL21
ODM 2 - Super Carwash	BWM	Driebanden	AL21
ODM 3 - Super Carwash	BWM	Driebanden	AL21
ODM 6 - Super Carwash	BWM	Driebanden	AL21
ODM 1 - Super Carwash	BWM	5 Kegels	AL21
ODM 1 - Super Carwash	BWM	Vrijspel	AL21
ODM 1 - Super Carwash	BWM	Vrijspel	AL21

Terug : Escape of /Wijzigen : ENTERNieuwe ploeg : InsertVerwijderen : Delete

Willebroek



Hier zie je een lijst van ploegen die al ingevoerd werden. (Bij het eerste gebruik van het programma zal deze lijst dus waarschijnlijk nog leeg zijn) In het voorbeeld is de eerste ploeg geselecteerd d.m.v. een blauwe balk. Je kan deze blauwe balk met de pijltjes naar boven en onder bewegen om zo een andere ploeg te selecteren.

Je hebt nu de volgende mogelijkheden:

Insert: Om een nieuwe ploeg in te voeren

HYPERSCORE

Delete: Om de geselecteerde ploeg, na bevestiging, te verwijderen

ENTER: Om de gegevens van de geselecteerde ploeg te wijzigen

Escape of / Om terug te keren naar het startscherm

Als je kiest voor Insert of ENTER kom je op een detailscherm als dit: (leeg bij Insert of al vooraf opgevuld bij ENTER)

Vul hieronder de gegevens van de ploeg in:

Ploeg :

Competitie :

Nr :

Discipline :

	Licentie	Naam	Te spelen
1° speler :	<input type="text" value="1459"/>	<input type="text" value="SEYMUS Erwin"/>	<input type="text" value="120"/>
2° speler :	<input type="text" value="9163"/>	<input type="text" value="BRUYNDONCKX Koen"/>	<input type="text" value="100"/>
3° speler :	<input type="text" value="1397"/>	<input type="text" value="ROSSAU Ludo"/>	<input type="text" value="65"/>

Volgend vakje : TAB of ENTER Vorig vakje : Shift-TAB Bewaren : F1 Niet bewaren : Escape Kiezen uit een lijst : F4

GHIANT AEROSOLS

Je kan hier nu de naam van de ploeg, het licentienummer, de competitie en de discipline invoeren. Zoals steeds staat onderaan in zwarte tekst vermeld welke mogelijkheden je allemaal hebt.

Dit voorbeeld betreft een gewestbeker ploeg. Hier zijn er 3 spelers en is er ook een “Te spelen” getal in te vullen. Voor NIDM ploegen zijn er 4 spelers en geen te spelen getal in te vullen.

Met de F1-toets bewaar je de gegevens en keer je terug naar het ploegenoverzicht.

HYPERSCORE

Mocht je iets vergeten in te vullen dan zal het programma je daarop wijzen door onderaan een duidelijke foutboodschap te tonen.

Dit is een voorbeeld van zo'n melding: (Ik vergat hier om de licentie in te voeren voor de 2° speler)

Vul hieronder de gegevens van de ploeg in:

Ploeg :	<input type="text" value="ODM 1 - Super Carwash"/>		
Competitie :	<input type="text" value="Beker der Gewesten"/>		
Nr :	<input type="text" value="AL21"/>		
Discipline :	<input type="text" value="Vrijspel"/>		
	Licentie	Naam	Te spelen
1° speler :	<input type="text" value="1459"/>	<input type="text" value="SEYMUS Erwin"/>	<input type="text" value="120"/>
2° speler :	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value="BRUYNDONCKX Koen"/>	<input type="text" value="100"/>
3° speler :	<input type="text" value="1397"/>	<input type="text" value="ROSSAU Ludo"/>	<input type="text" value="65"/>

Licentie is verplicht in te vullen.

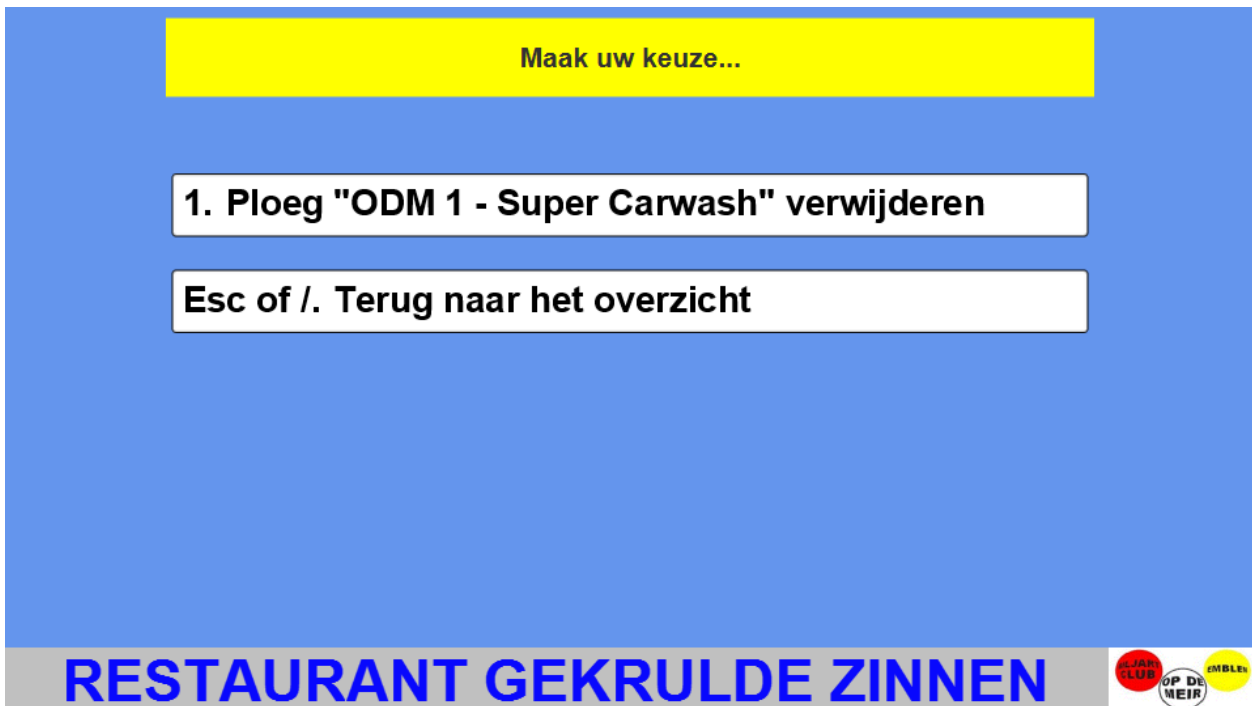
Volgend vakje : TAB of ENTER Vorig vakje : Shift-TAB Bewaren : F1 Niet bewaren : Escape Kiezen uit een lijst : F4

Kapellei 63, Zoersel



HYPERSCORE

Als je in het ploegenoverzicht kiest om een ploeg te verwijderen dan kom je op een bevestigingsscherm als dit:



Je kiest hier dan 1 als je zeker bent en de ploeg weg mag.

Je drukt op Escape of de schuine streep als je terug wil keren zonder de ploeg te verwijderen.

HYPERSCORE

Appendix 2: De kleine afstandsbediening

Het scorebord is zo voorzien dat je de meeste handelingen gewoon met de kleine afstandsbediening kan doen. Je moet dus niet telkens naar de laptop lopen. Dit is vooral handig voor:

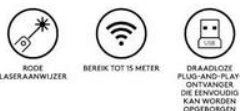
- De gevorderde gebruiker 😊
- De arbiter die noodgedwongen zonder schrijver moet werken

Functies:

	Tijdens de match	Op het klok-scherm
ENTER	Bevestig de beurt en ga naar volgende speler	Start en stop van de klok
Sterretje	Varken	Reset van de klok

Plus	Tel 1 bij de reeks van de huidige speler
Min	Trek 1 af van de reeks van de huidige speler
Cijfers	Zelf intikken van de reeks
/ (schuine streep)	Zelfde functie als de Escape toets

Naast de typische externe numerieke klaviertjes zijn er in de handel ook “presenters” te koop. Dit zijn kleine toestelletjes met beperkte knoppen die je makkelijk kan herprogrammeren zodat je de PLUS, MIN en ENTER functionaliteit van het programma hiermee kan besturen.



Dit is een afbeelding van de Logitech Presenter R400

HYPERSCORE

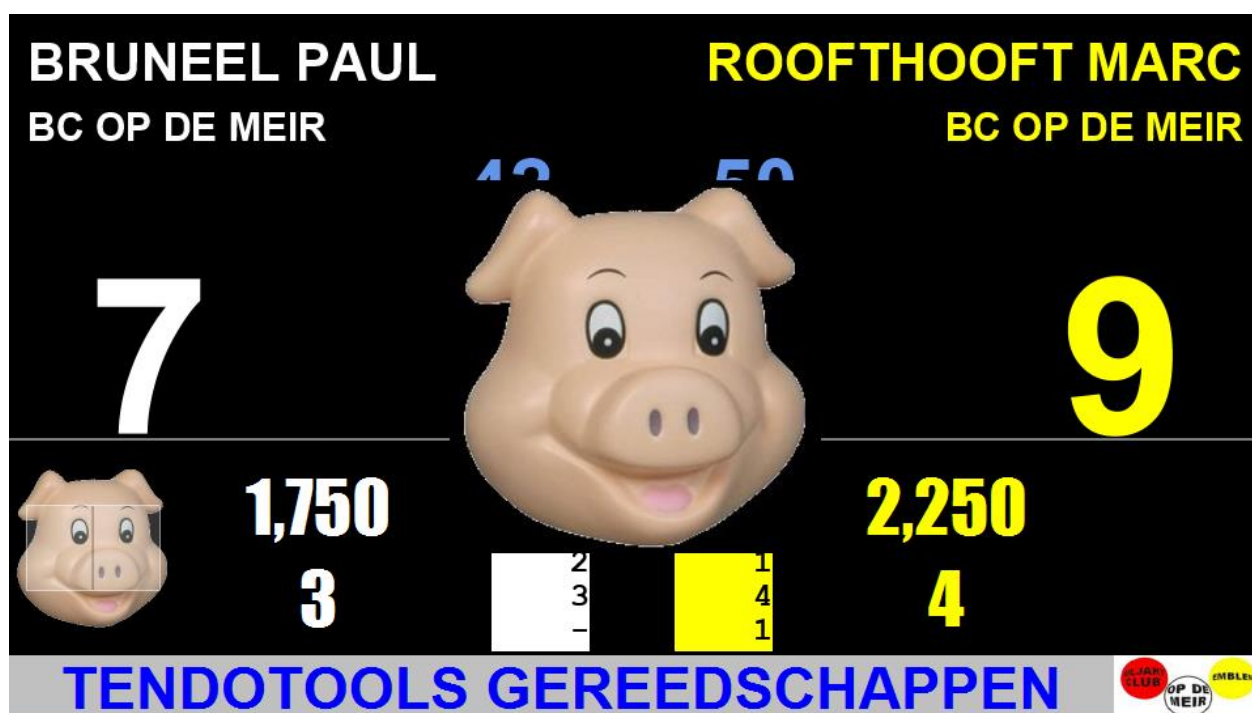
Appendix 3: Ludieke extra's

Biljart moet, hoewel het een ernstige sport is, óók leuk zijn. Iedere speler weet dat er wel eens figuren per ongeluk gemaakt worden, de zogenoemde varkens.

Het scorebord programma komt hieraan op ludieke wijze tegemoet door de mogelijkheid te bieden om een varken op het scherm te toveren.

Tijdens de match druk je hiervoor op de * (sterretje) knop. Een kleine animatie en eventueel een bijhorend geluid zorgt dan voor wat afleiding.

Het geluid is slechts hoorbaar als het volume van de computer hoog genoeg staat.



Bij de volgende stoot verdwijnt deze natuurlijk vanzelf terug van het scherm.

Je kan ook zelf opnieuw op het sterretje drukken om varkentje terug weg te halen.

HYPERSCORE

Als er een mooie bal gemaakt wordt dan kan dat via het “puntje” aangegeven worden.

Je drukt hiervoor op het knopje voor het decimale punt op het numerieke klavier.

Deze staat normaal tussen de nul en de Enter.

Je krijgt dan een animatie en een gouden ster zoals hieronder te zien is:



HYPERSCORE

Bij het gebruik van de plus-toets om de huidige reeks bij te houden, kan het systeem ook enkele speciale animaties laten zien.

Zo zijn er:

Reeks van 5 (in drieband)



Reeks van 6 (in drieband)



Reeks van 7 (in drieband)



Reeks van 8 (in drieband)



Reeks van 9 (in drieband)



Reeks van 10



Reeks van 15



Reeks van 20



Reeks van 50



Reeks van 75



Reeks van 100



Reeks van 150



Reeks van 200



Reeks van 300



HYPERSCORE

Appendix 4: Sponsor reclame administratie

Een biljartclub leeft voor een groot deel van zijn sponsors.

Hyperscore voorziet in de mogelijkheid om de gegevens van deze sponsors zelf te onderhouden. Je kiest daarvoor optie 9 in het startscherm en kiest daarna de optie “2” – “Beheer sponsors”. Je krijgt dan een scherm als dit:

Overzicht van sponsors:

Sponsor
BC OP DE MEIR=DANKT ZIJN SPONSORS
RESTAURANT GEKRULDE ZINNEN = Bril 12, Lier = 03/480.30.88
SUPER CARWASH = Antwerpsesteenweg 354, Lier = 03/480.47.14
ACCOUNTANTS W & S = Oeyvaersbosch 10/4, Aartselaar = 03/825.71.38
VERZEKERINGEN JAN GOYVAERTS = Slagvelden 26, Heist o/d Berg =...
RESTAURANT DE ENGEL = Langestraat 12, Zandhoven = 03/484.56.86
DRANKENCENTRALE 't SAS = Nijlen, Grobbendonk
BAKKERIJ RAPHAEL = Herentalsebaan 495, Deurne = 03/321 15 15

Escape of / Terug naar menu ENTER Wijzigen Insert Nieuwe sponsor Delete Verwijderen

SUPER CARWASH

CLUB OP DE MEIR

Dit scherm werkt net op dezelfde manier als het beheer van de thuisploegen. (cfr Appendix 1)

Alle sponsors die je hier invoert, komen automatisch ook op jullie andere pc's terecht. Je moet ze dus maar op 1 plaats onderhouden.

HYPERSCORE

Per sponsor kan je gegevens invoeren op een scherm als dit:

Vul hieronder de gegevens van de sponsor in:

Sponsor :

TAB of ENTER Volgend vakje Shift-TAB Vorig vakje F1 Bewaren Escape Niet bewaren

RENOVATIEWERKEN ERIPAT



HYPERSCORE

Appendix 5: E-mail- en Systeeminstellingen

Hyperscore heeft verschillende functionaliteiten die geconfigureerd kunnen worden.

Deze appendix geeft een overzicht van de e-mail en overige systeeminstellingen en hoe je ze kan aanpassen.

In het basisscherm kies je optie 9. Je voert dan het paswoord in dat je bij de installatie gekregen hebt. Dit is normaal het licentienummer van je club.

Dan kom je op dit scherm:

Maak uw keuze...

1	Beheer thuisploegen	
2	Beheer sponsors	
5	Systeemupdate	
8	Beheer E-mail instellingen	
9	Beheer systeeminstellingen	
Escape of /	Terug	

Druk op het cijfer naar keuze...

BILJARTHYPERSCORE@GMAIL.COM



Voor de e-mail instellingen kies je hier optie 8.

HYPERSCORE

Vul hieronder de E-mail gegevens in:

Email van de club :	<input type="text"/>	Test?	<input type="checkbox"/>
Email van de bond (gewestbeker):	<input type="text"/>		
Email van de bond (individueel):	<input type="text"/>		
Email van de bond (district):	<input type="text"/>		
Email van de bond (achtervolgving):	<input type="text"/>		
Email van de bond (NIDM):	<input type="text"/>		
Email van de bond (nationaal):	<input type="text"/>		
Email van de bond (5 kegels):	<input type="text"/>		
Email van de bond (ADL):	<input type="text"/>		
Email van de bond (TDL):	<input type="text"/>		
Email van de bond (TRVR):	<input type="text"/>		
Email van de bond (KAVVV):	<input type="text"/>		

Volgend vakje : TAB of ENTER

Vorig vakje : Shift-TAB

Bewaren : F1

Niet bewaren : Escape

Je kan hier nu alle email-adressen invoeren die voor jou club/district/gewest relevant zijn. Meerdere adressen per vakje zijn mogelijk (steeds gescheiden met een “;”), uitgezonderd voor het club-adres, omdat dat ook gebruikt wordt als afzender.

Standaard heeft Hyperscore een eigen ingebouwd email account om mails te verzenden.

Gebruik je liever een eigen email-account dan kan dat ook maar het vereist iets meer PC-ervaring. Je kan de eigenschappen voor het verzenden van mails configureren in een bestandje “<hyperscore-installatie-folder>/items/mail.properties”

Dit is een voorbeeld van zo’n bestandje waar er een Proximus account gebruikt zal worden:

```
mail.smtp.auth=true
mail.smtp.starttls.enable=true
mail.smtp.username=<gebruikersnaam>
mail.smtp.password=<paswoord>
mail.smtp.host=relay.proximus.be
mail.smtp.port=587
mail.smtp.ssl.checkserveridentity=false
```

HYPERSCORE

```
mail.smtp.ssl.trust=*
```

```
mail.smtp.connectiontimeout=20000
```

```
mail.smtp.timeout=60000
```

```
mail.smtp.writetimeout=60000
```

Het kleine vakje “Test” kan je tenslotte op “J” zetten. Als je dan op F1 drukt om de gegevens te bewaren, dan zal er ook ineens een test-email verstuurd worden naar het email-adres van de club zodat je kan checken of je configuratie in orde is.

HYPERSCORE

Overige systeeminstellingen bereik je via optie 9

Vul hieronder de systeemgegevens in:

Licentie en naam van de club : ZZ01 BC Hyperscore DEMO

Soort biljart : Matchtafel

Afdruk (samenvatting) : 0 exemplaren

Afdruk (details) : 0 exemplaren

Locatie van reclamepresentatie : Reclamepresentatie.pptx

Netwerknaam van master PC :

Actief in federaties ... : ADL TDL TRVR KAPU GSE KASH KAVVV

Afdruk via Acrobat Reader : FN-toets nodig voor functietoetsen : N

URL van Youtube kanaal : https://www.youtube.com/channel/UC6AVSVcn4MLhRlq_uD92kw/videos?view=c

Eigen paswoord : Herhaal paswoord :

Map voor eigen Excels : c:\temp

Volgend vakje : TAB of ENTER Vorig vakje : Shift-TAB Bewaren : F1 Kies reclamepresentatie : F2 Niet bewaren : Escape

2560 Kessel

Licentie van de club	Dit gegeven wordt geconfigureerd bij de installatie van Hyperscore in jou club. Het is verbonden aan de licentie voor het gebruik van het programma. Je kan dit gegeven niet zelf wijzigen.
Naam van de club	De naam die verschijnt op het basisscherm en op de titels van alle documenten
Soort biljart	Maak een keuze tussen 2,10 of 2,30 of 2,84
Aantal exemplaren voor afdruk samenvattingsblad	Kies hier hoeveel keer elk samenvattingsblad afgedrukt zal worden. Je kan dit aantal ook op 0 zetten om geen afdruk op papier te maken. De documenten worden zowiezo lokaal bewaard dus je kan ze altijd achteraf opnieuw bekijken of alsnog printen.
Aantal exemplaren voor afdruk details	Kies hier hoeveel keer elk wedstrijdblad afgedrukt zal worden. Je kan dit aantal ook op 0 zetten om geen afdruk op papier te maken. De documenten worden zowiezo lokaal bewaard dus je kan ze altijd achteraf opnieuw bekijken of alsnog printen.
Locatie van reclamepresentatie	Zet hier de naam van de Powerpoint reclamepresentatie die ja kan tonen tijdens het pauzeren van een match. Standaard is er een lege voorbeeldpresentatie meegeleverd met het programma.
Netwerknaam van master PC	Alleen in te vullen op een "slave" machine. Zet hier een verwijzing naar de netwerk-naam van de

HYPERSCORE

	<p>gedeelde /hyperscore folder van het programma op de "master" machine.</p> <p>Bv Als de naam van de master-machine bv "LAPTOP1" is, en op die machine is de folder /hyperscore gedeeld als "hyperscore", dan zou je hier invullen: \\LAPTOP1\hyperscore</p>
Actief in ...	<p>Zet hier "J" onder elke federatie waar je club in actief is. Het effect hiervan is dat je extra menu-opties zal krijgen om specifieke matches voor die federatie(s) te spelen. Deze wedstrijden hebben typisch een specifieke berekeningswijze en een apart samenvattingsblad.</p>
Afdruk via Acrobat Reader	<p>Hyperscore stuurt standaard alle print-outs direct naar de printer.</p> <p>Kies hier voor "J" als je de afdruk naar Acrobat Reader wil laten sturen. Daar kan je dan zelf nog de afdruk-configuratie aanpassen vóór de eigenlijke afdruk.</p>
FN-toets nodig voor functietoetsen	<p>Op sommige (vooral nieuwere) laptops worden de functietoetsen standaard voor andere doelen gebruikt. Bv het volume regelen of de helderheid van het scherm. Op zo'n machines moet de gebruiker dan de extra FN-toets ingedrukt houden om de normale functietoetsen te gebruiken. Zet deze optie op "J" als je zo'n laptop gebruikt. Alle schermen van Hyperscore waar er functietoetsen gebruikt moeten worden krijgen dan onderaan de extra FN-vermelding zodat de gebruikers hierover geïnformeerd worden.</p>
URL van Youtube kanaal	<p>Als je in je lokaal de matches live naar Youtube zou streamen dan kan je hier het adres invoeren van je Youtube kanaal. Het resultaat hiervan is dat je een op de live score naast de naam van je club een extra knopje krijgt om direct naar die live stream te springen.</p>
Eigen paswoord	<p>Indien gewenst kan je hier je eigen paswoord invoeren voor de bescherming van de systeemgegevens. Merk op dat je dit paswoord best zelf goed bewaart want dit kan niet meer opnieuw geconsulteerd worden.</p>
Map voor eigen excels	<p>Geef hier optioneel de naam van een folder waar je je eigen excel-bestanden hebt staan voor ledenlijsten en kalenders.</p>

HYPERSCORE

Appendix 6: Software updates

Regelmatig komen er nieuwe updates beschikbaar voor het programma.

Als dat gebeurt dan zal het programma dit zelf melden tijdens het opstarten.

De PC moet daarvoor wel met het internet verbonden zijn.

Je kan ook zelf naar het scherm van de instellingen gaan (via optie 9 van het hoofdmenu)

Na invoer van het paswoord (zie appendix 5) kies je optie 5.









Hier druk je op ENTER om te starten. Het programma gaat nu automatisch de nieuwste versie ophalen en installeren. Daarna herstart het zichzelf. Als deze herstart niet automatisch gebeurt kan je gewoon zelf het programma terug starten en dan zal je de nieuwe versie hebben.

HYPERSCORE

Je kan rechts onderaan op het eerste scherm altijd checken welke versie je aan het gebruiken bent.


Scorebord BC Hyperscore DEMO

1	Ploegencompetities	
2	Individueel	
3	Training	
8	Historiek consulteren	
9	Instellingen	
0	Afsluiten	

Druk op het cijfer naar keuze...(of F1 voor hulp)

SPANPLAFONDS RAOUL

Build: 2022-12-29-10:28:25 (FULL)



HYPERSCORE

Appendix 7: Extra configuratie

Het scorebord programma kan op verschillende manieren aangepast worden aan de wensen van de gebruiker. Deze configuratie gebeurt bij de installatie van het programma en het is niet nodig voor de typische gebruiker om hieraan iets te wijzigen.

De wijzigbare items staan in een submap “/items” in de installatiefolder van het programma en zijn:

Item	Functie
logo_voor_banner.gif	Afbeelding die op elk scherm (onderaan rechts) getoond wordt. Dit is een GIF-bestand van 228x99 pixels. Dit is het logo van de biljartclub.
logo_voor_print.jpg	Afbeelding die op elke afdruk (bovenaan links) geplaatst wordt. Dit is een JPG-bestand van 200x200 pixels. Dit is het logo van de biljartclub.
sponsors_voor_print.jpg	Afbeelding die onderaan op elk samenvattingsblad afgedrukt wordt. Dit is een samengevoegd beeld van alle sponsor-logo's. De afmeting is 2500x180 pixels waarin 10 logo's (250x180) naast elkaar staan in 1 rij. Er zijn 2 manieren om deze afbeelding zelf aan te passen: Makkelijkst: - Zet 10 jpg-afbeeldingen met een afmeting van 500x360 pixels in de /items folder. Bij het opstarten van het programma worden deze automatisch verkleind naar 250x180 en dan aan elkaar gekleefd om zo de ene grote afbeelding te vormen. Merk op dat deze 10 afbeeldingen dan ook voor het wedstrijdblad gebruikt zullen worden. Meest flexibel: - Maak zelf een samengestelde afbeelding van 2500x180 pixels en overschrijf “sponsors_voor_print.jpg” daarmee. Het programma zal deze afbeelding dan gebruiken.
sponsors_voor_print_wedstrijdblad.jpg	Afbeelding die onderaan op elk wedstrijdblad afgedrukt wordt. Dit is typisch een

HYPERSCORE

	<p>samengevoegd beeld van alle sponsor-logo's. De afmeting is 2500x720 pixels waarin 10 logo's (500x360) naast elkaar staan in 2 rijen van 5.</p> <p>Er zijn 2 manieren om deze afbeelding zelf aan te passen:</p> <p><u>Makkelijkst:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Zet 10 jpg-afbeeldingen met een afmeting van 500x360 pixels in de /items folder. Bij het opstarten van het programma worden deze automatisch aan elkaar gekleefd om zo de ene grote afbeelding te vormen. <p><u>Meest flexibel:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Maak zelf een samengestelde afbeelding van 2500x720 pixels en overschrijf "sponsors_voor_print_wedstrijdblad.jpg" daarmee. Het programma zal deze afbeelding dan gebruiken
varken.wav	Audio clip die wordt gespeeld bij het tonen van het varken.
sponsors.txt	Tekstbestand met daarin de gegevens van alle sponsors. Deze gegevens worden tijdens de uitvoering van het programma doorlopend onderaan op het scherm afgebeeld. Merk op dat de inhoud van dit bestand ook mooi via de Hyperscore applicatie zelf onderhouden kan worden. Dit via de "Instellingen" en dan "Beheer sponsors"

HYPERSCORE

Appendix 8: Systeemvereisten

Het scorebord kan draaien op PC's met minimale hardware. Sneller is natuurlijk altijd beter om het gebruikscomfort te verhogen.

Het systeem werkt optimaal op:

- Windows 7 of recenter, met up-to-date video driver
- 8Gb geheugen of meer
- Intel(R) Core(TM) i3 of beter
- Java 8 of recenter

NIDM (op 2 pc's) vereist een netwerkverbinding tussen deze pc's zodat de scores automatisch op de basis pc weggeschreven kunnen worden.

- Op de basis-pc zal bij de installatie dan de /hyperscore subfolder gedeeld worden op het netwerk als "hyperscore".
- Op de slave-pc zal bij de installatie via het instellingen-scherm de locatie van de server gedefinieerd worden als `\\naam-van-de-hoofdpc-op-het-netwerk\hyperscore`

Een kleurenprinter is nodig om de wedstrijdbladen en samenvattingsbladen mooi af te drukken. Zwart-wit is natuurlijk ook ondersteund.

Als de PC's met het internet verbonden zijn dan worden er:

- constant tijdens de wedstrijden scores gepubliceerd op de website
- automatisch emails verstuurd naar de relevante bestemmingen. (Afhankelijk van NIDM/gewest/nationaal)
- wedstrijdresultaten gepost op Twitter
- online updates van het scorebord mogelijk

Extra informatie: koenbruyndonckx@gmail.com

HYPERSCORE

Appendix 9: Mogelijke hardware configuraties

Hieronder vind je enkele voorbeelden van hoe de computers opgezet kunnen worden. De oplossingen met kabels verdienen altijd de voorkeur boven wifi omdat deze sneller en vooral stabielere werken.

Als de netwerkverbinding tussen de laptops wegvalt dan is de doorgave van N.I.D.M. scores niet mogelijk wat kan leiden tot foutieve samenvattingsbladen.

Als de internetverbinding wegvalt dan is het niet mogelijk om de uitslagen door te mailen naar de bond.



Basissetup voor 1 biljart

- PC met Hyperscore
- HDMI of VGA naar externe TV

Scorebord bruikbaar voor alle soorten wedstrijden
Geen afdruk/verzending van officiële documenten



Optimale setup voor 1 biljart

- PC met Hyperscore
- HDMI of VGA naar externe TV
- Ethernetkabel naar Router
- USB kabel naar printer

Alle functionaliteiten zijn beschikbaar
Geen N.I.D.M.

HYPERSCORE



Wireless setup voor 1 biljart

- PC met Hyperscore
- HDMI of VGA naar externe TV
- Wifi naar Router
- USB kabel naar printer

Alle functionaliteiten zijn beschikbaar
Geen N.I.D.M.

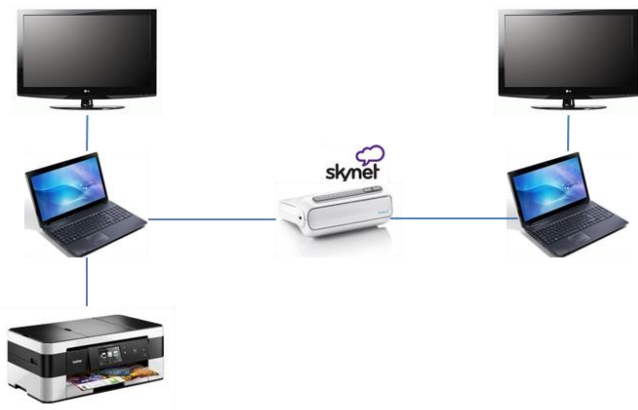


Wireless setup voor 1 biljart

- PC met Hyperscore
- HDMI of VGA naar externe TV
- Wifi naar Router
- Wifi naar printer

Alle functionaliteiten zijn beschikbaar
Geen N.I.D.M.
Trage afdrukken

HYPERSCORE



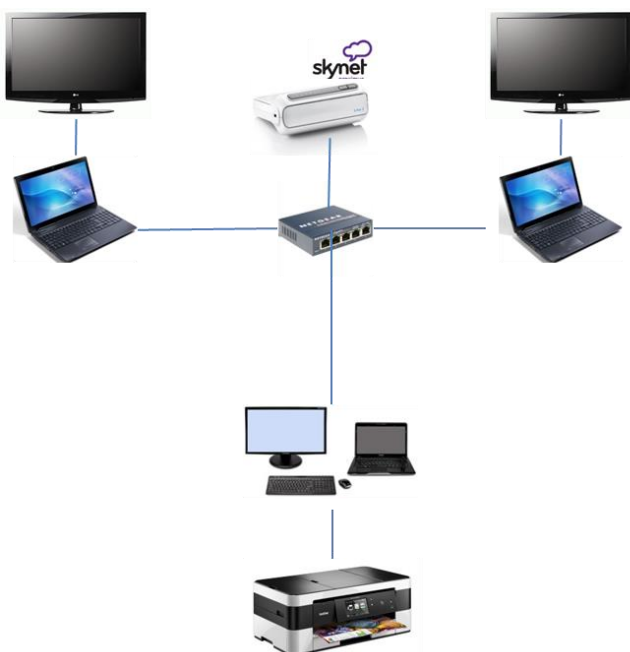
Optimale setup voor 2 biljarts

- 2 PC's met Hyperscore
- HDMI of VGA naar externe TV's
- Ethernetkabels naar Router
- USB kabel naar printer

Alle functionaliteiten zijn beschikbaar

Snel, stabiel netwerk

Mogelijke vertraging van scorebord 1 tijdens afdrucken



Optionele items (switch en print-PC)

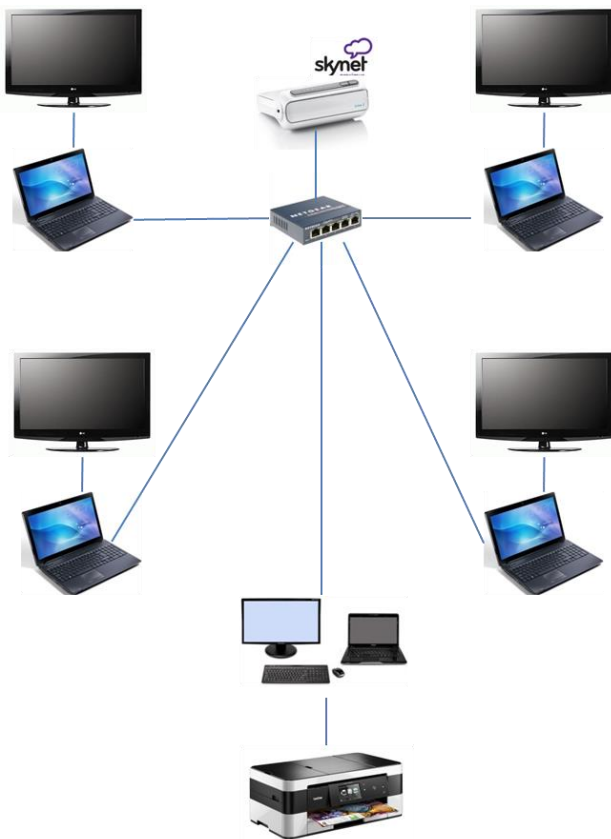
- 2 PC's met Hyperscore
- HDMI of VGA naar externe TV's
- Ethernetkabels naar switch
- Ethernetkabel naar router
- Bureau-PC voor afdrucken
- USB kabel naar printer

Alle functionaliteiten zijn beschikbaar

Snel, stabiel netwerk

Snelle afdrucken

HYPERSCORE



Setup met 4 biljarts

- 4 PC's met Hyperscore
- HDMI of VGA naar externe TV's
- Ethernetkabels naar switch
- Ethernetkabel naar router
- Bureau-PC voor afdrucken
- USB kabel naar printer

Alle functionaliteiten zijn beschikbaar

Snel, stabiel netwerk

Snelle afdrucken

HYPERSCORE



Wireless Setup met 4 biljarts

- 4 PC's met Hyperscore
- HDMI of VGA naar externe TV's
- Wifi naar router
- Bureau-PC voor afdrukken
- USB kabel naar printer

Alle functionaliteiten zijn beschikbaar

Snel, stabiel netwerk

Snelle afdrukken

HYPERSCORE

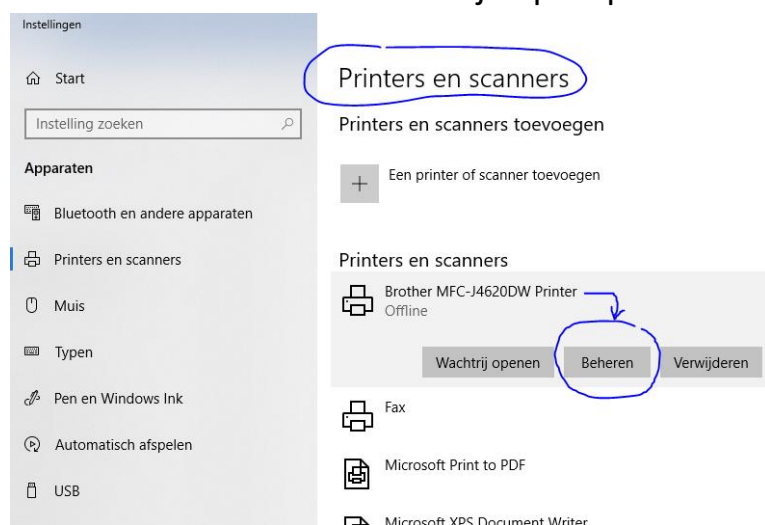
Appendix 10: Typische technische problemen

Afhankelijk van de hardware setup die in een lokaal aanwezig is willen er wel eens wat technische problemen optreden bij het gebruik van de software. Hieronder een overzicht van enkele typische voorbeelden en hun oplossing:

- **De knoppen werken niet. Ik kan niets intikken.**
Check of de num-lock wel degelijk aan staat.
Houd de ALT-toets ingedrukt en druk dan op de TAB-toets tot het scorebord het actieve programma wordt. Laat dan de ALT-toets los.
- **Er wordt niets afgedrukt of de afdrucken zijn slechts gedeeltelijk leesbaar**
Typisch komt dit probleem voor op de pc die niet rechtstreeks aan de printer verbonden is, maar eerder de printer via wifi aanstuurt.
De oplossing bestaat erin om de printer in het netwerk te delen op de hoofd-pc die vast aan de printer hangt. Daarna kunnen de andere pc's de printerdefinitie gebruiken die door de hoofd-pc gedeeld is.

Op de hoofd-pc:

Via "Printers en Scanners" klik je op de printer die je wil delen.



HYPERSCORE

Daar klik je op “Beheren”

🏠 Brother MFC-J4620DW Printer

Uw apparaat beheren

Dit apparaat beschikt over enkele verschillende functies. Kies een van de functies om de instellingen van die functie te beheren.

Brother MFC-J4620DW Printer ▾

Printerstatus: Offline

Afdrukwachtrij openen

Als standaard instellen

Testpagina afdrukken

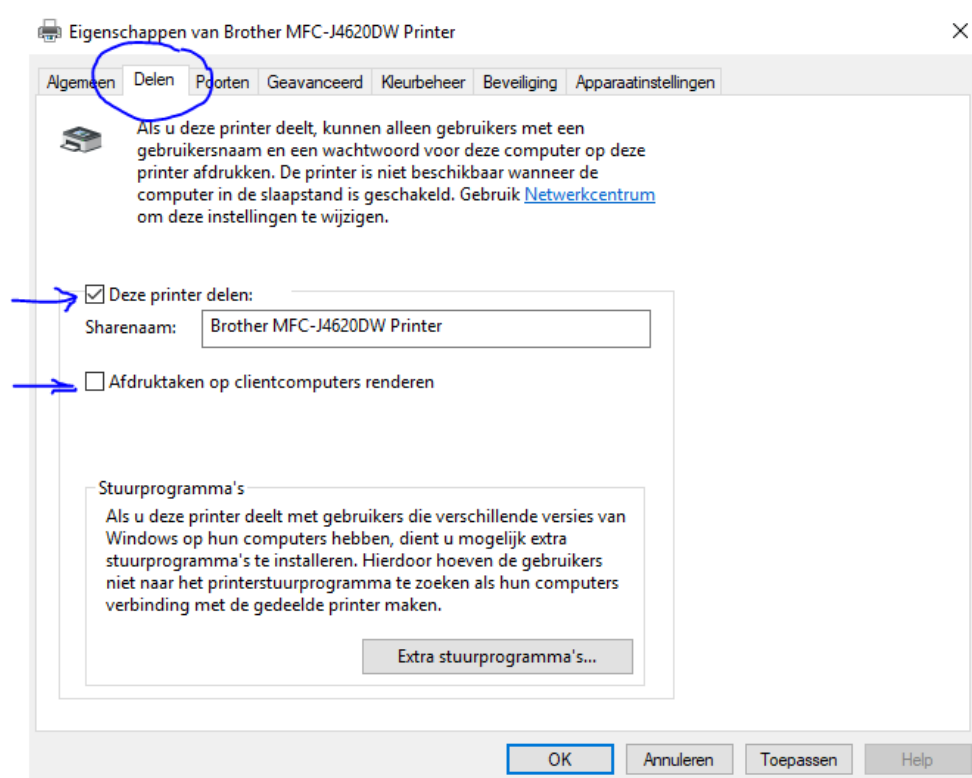
Probleemoplosser uitvoeren

Printereigenschappen

Voorkeursinstellingen voor afdrukken

Hardware-eigenschappen

Daar klik je op “Printereigenschappen”



Hier selecteer je “Deze printer delen” en maak je het tweede vinkje leeg.

HYPERSCORE

Op de tweede pc:

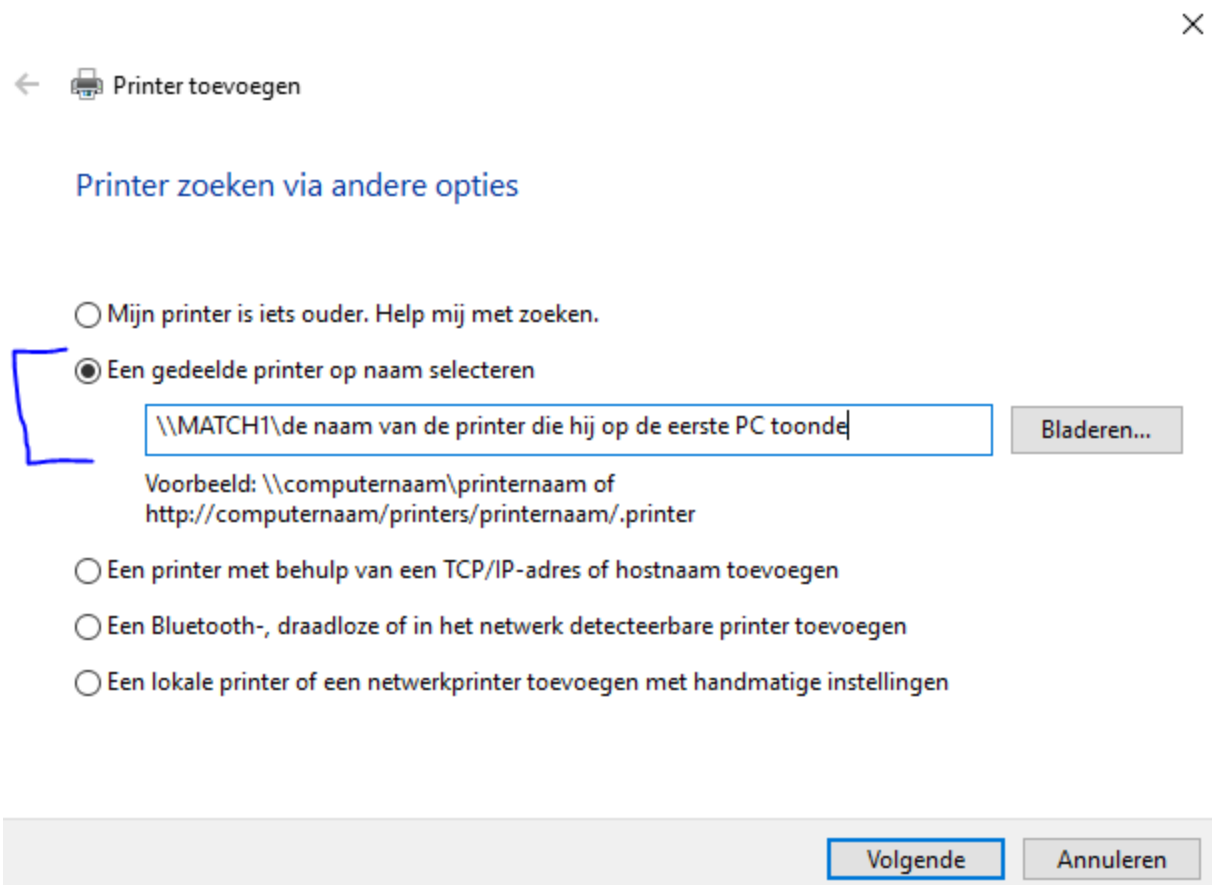
Via "Printers en Scanners" klik je op "Printer toevoegen"

Windows zoekt dan naar beschikbare printers.

Na enkele seconden zie je dit:



Je kan dan klikken op "De printer die ik wil gebruiken staat niet in de lijst"



HYPERSCORE

Hier vul je dan de naam in van de printer die op de hoofd-pc zonet gedeeld is. Je begint met \\ en dan de naam van de hoofd-pc, dan weer een \ en dan de "Sharenaam" die hij toonde in het schermje van de printereigenschappen op de hoofd-pc.

Je kan ook op de knop "Bladeren..." klikken om de printer te kiezen. Hij zou zichtbaar moeten zijn op het netwerk ondertussen.

Als dat gebeurd is dan maak je deze printer de standaardprinter en klaar is kees.

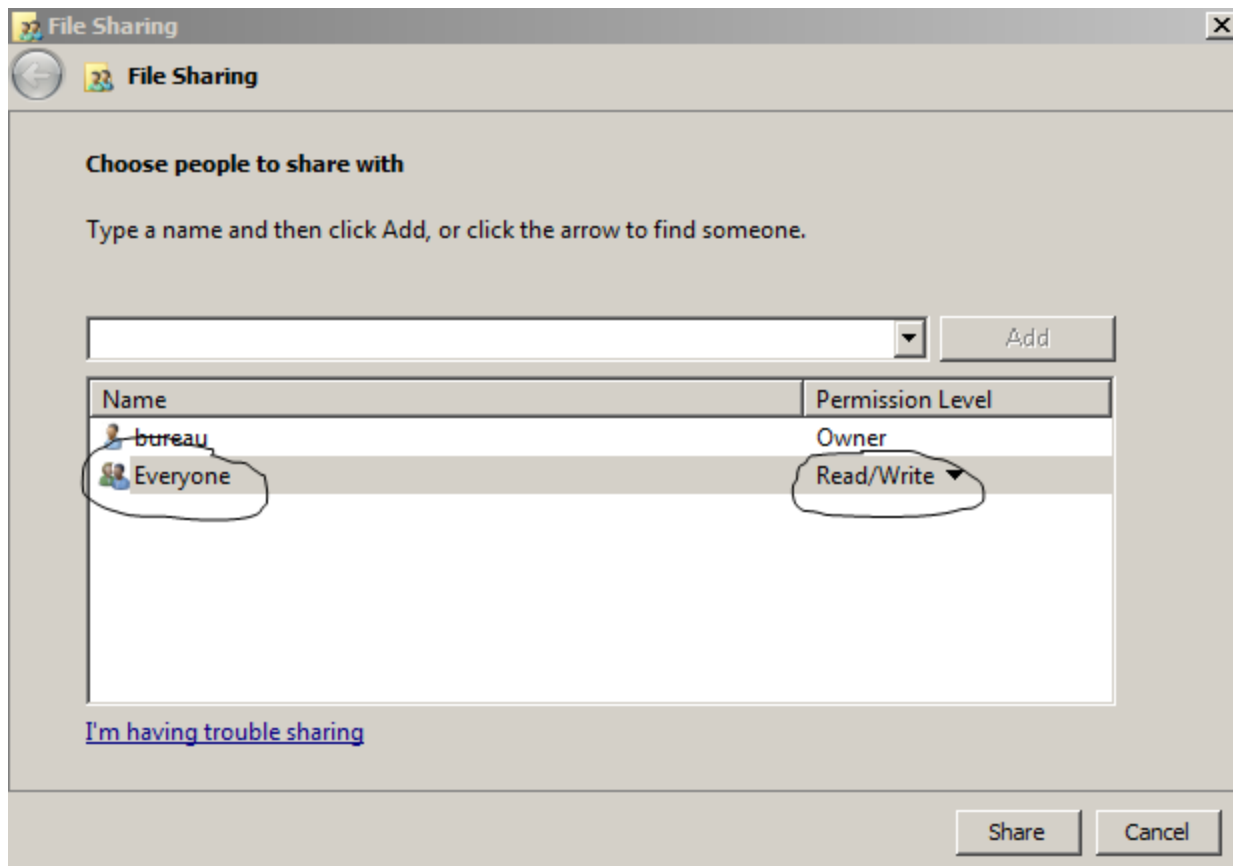
De oude printerdefinitie mag je dan verwijderen van de tweede pc.

HYPERSCORE

- De tweede (of slave-PC) zegt dat er op de hoofd-PC nog geen gegevens ingevoerd zijn bij de start van een NIDM match

De netwerkverbinding tussen de 2 pc's is niet (meer) aanwezig.

Op de hoofd-PC moet de map c:/hyperscore gedeeld zijn voor iedereen met lees- én schrijfrechten.



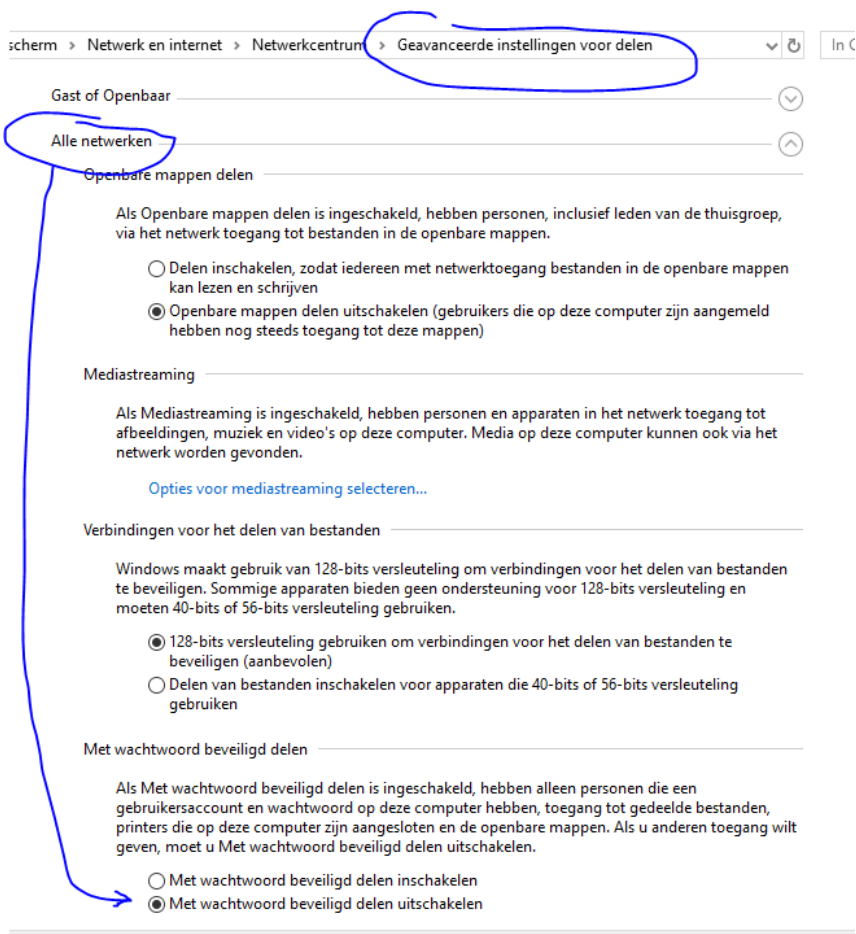
Op de tweede PC moet in de systeeminstellingen van het scorebord de netwerk-naam van de eerste PC ingevoerd zijn. Bv. Als de netwerk-naam van de hoofd-PC "MATCH1" is, dan zal er in de systeeminstellingen van de tweede PC de waarde \\MATCH1\hyperscore moeten staan. Als je op het systeeminstellingscherm van de tweede PC dan op F1 drukt en je krijgt géén rode melding, dan ben je zeker dat de setup OK is.

HYPERSCORE

Na een Windows10 update wil het wel eens gebeuren dat de netwerkinstellingen terug extra beveiligd zijn. Voor een werkende opstelling heb je de volgende zaken nodig. Je kan deze checken in het “Netwerkcentrum”



- 1) Check of je op een **particulier** netwerk zit. Indien niet dan moet je dit eerst wijzigen. (Er zijn genoeg voorbeelden te vinden via Google hoe je dit kan doen)
- 2) Dan kijk je in de “geavanceerde instellingen voor delen”, helemaal onderaan, of het “met wachtwoord beveiligd delen” zeker uit staat zoals in de afbeelding hieronder



HYPERSCORE

- Er worden geen mails verstuurd

Ga via optie 9 naar de instellingen, voer je paswoord in.

Ga via optie 8 naar email instellingen.

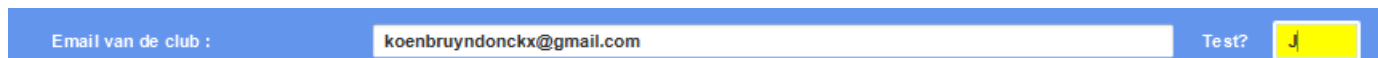
Kijk of onderaan op dit scherm de gegevens voor het eigen Gmail account ingevoerd zijn :



Als deze ingevoerd zijn dan zal de oorzaak bij Google te zoeken zijn. Google past soms strengere beveiliging toe waardoor mails niet verstuurd mogen worden vanop een pc. Om dit op te lossen ga je via een browser op de PC naar het internet en gebruik je Gmail via internet met het account dat je in het programma ingevoerd had. Na het versturen van zo'n mail met die account zal dat ook terug vanuit het scorebord werken. Mogelijk stuurt Google je nog een bericht om te valideren of jij wel echt de gebruiker van dat account bent.

Als de Gmail gegevens niet ingevoerd zijn dan zal het scorebord z'n eigen email account gebruiken om mails te versturen.

Om dit te testen zorg je ervoor dat je club-adres zeker correct ingevuld is en zet je een J op de plaats van test zoals hieronder getoond wordt:



Nu druk je op F1 en dan zal het scorebord een test-mail sturen naar dat adres.

Als dat gelukt is dan zou alles moeten werken. Kijk ook zeker alle andere email adressen nog na op tikfouten. Als je méér dan 1 adres in een veldje ingevoerd hebt, zorg er dan zeker voor dat er een punt-komma “;” tussen staat om ze te onderscheiden.

Mochten er geen mails verstuurd worden bij de test dan verlaat je het programma, ga je naar de map C:/hyperscore op je PC en pik je daar het bestand “scorebord.log” op. Dat stuur je dan via een andere email-weg op naar koenbruyndonckx@gmail.com zodat dit onderzocht kan worden.

HYPERSCORE

Een andere mogelijk oorzaak voor het niet verzenden van mails is dat de “Java” software, waarop het scorebord gebaseerd is, zichzelf vernieuwd heeft naar een heel recente versie. Bv 1.8.0 update **301**.

Deze recentere versies kunnen niet meer overweg met de wat oudere beveiligingsstandaarden gebruikt door bv Skynet voor het zenden van mails.

De oplossing hiervoor is het verwijderen van “Java” van uw systemen en deze opnieuw te installeren.

De Hyperscore website heeft de installatie-exe voor de 32bit en de 64bit windows ter beschikking:

64bit:

<https://hyperscore.bitbucket.io/java/jre-8u202-windows-x64.zip>

32bit:

<https://hyperscore.bitbucket.io/java/jre-8u202-windows-i586.zip>

- **Er komen geen updates meer binnen voor Hyperscore.**

De updates zijn waarschijnlijk al zó lang geleden dat Hyperscore niet meer in staat is om zichzelf ineens op de nieuwste versie te updaten.

Download dit bestand en kopieer dat “over” het bestand met dezelfde naam in de hyperscore-map.

<https://hyperscore.bitbucket.io/scorebord/scorebord-2014.12.0.jar>

Start dan Hyperscore op en hij zal zelf terug voorstellen om een update te doen.

HYPERSCORE

Appendix 11: Live streaming

- Info te vinden op <https://support.google.com/youtube/answer/2853700?hl=nl>

- Wat heb je nodig? (e.g. setup van Op De Meir, andere setups zijn mogelijk)

IP Camera, bv Y-Cam Cube HD

Stabiele netwerkconnectie voor camera. Bv via kabel of snelle wifi

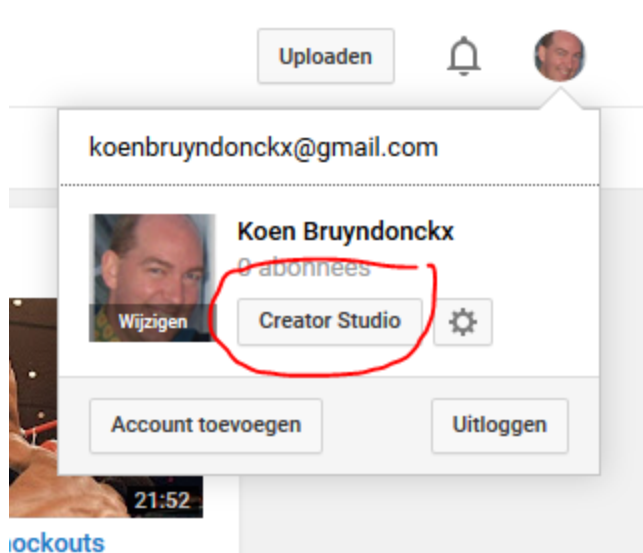
PC (of laptop) die krachtig genoeg is voor de beeldverwerking

en ook verbonden is met het netwerk. Bv Intel core i5

- Hoe ga je tewerk?

Log aan op Youtube: <https://www.youtube.com/>

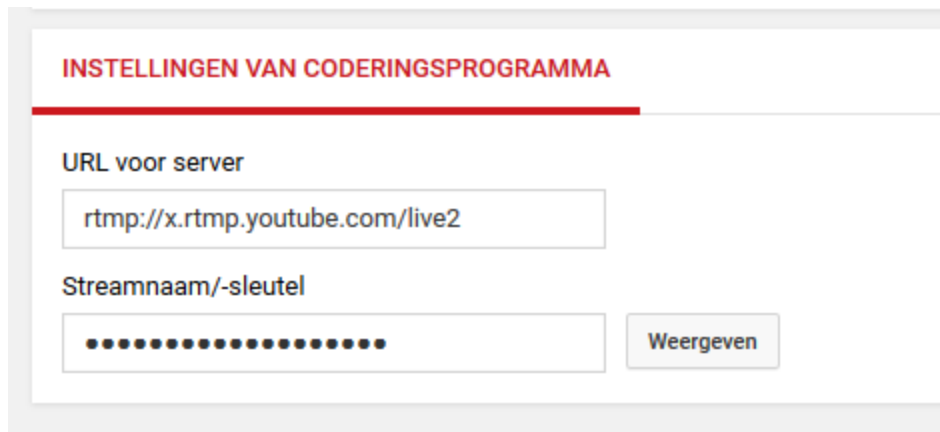
Klik op je profiel-icoon en klik dan op “Creator studio”



Klik op “Nu streamen” onder “Live streaming”.

Voer de basisinformatie in. Merk op dat er coderingsinformatie beschikbaar komt:

HYPERSCORE



INSTELLINGEN VAN CODERINGSPROGRAMMA

URL voor server
rtmp://x.rtmp.youtube.com/live2

Streamnaam/-sleutel
.....

Installeer Wirecast op de PC.

Bij de instellingen voor “Bron” kies je een RTSP stream en zet je de URL erin van je camera.

Bij de instellingen voor “Uitzenden” kies je voor een RTMP bestemming en plak je zowel de URL als de stream key van youtube daarin

Nu kan je onderaan op het scherm de bron toevoegen en dan op de “Stream” knop klikken. Je zou nu je beeld moeten zien in beide schermen. Als je dan op de pijl klikt (onder de rechtse preview) dan start de live stream.

Op youtube zal je dan zien dat je kanaal actief komt.

HYPERSCORE

Appendix 11: Eigen ledenlijst in Excel

Je kan één of meerdere (je club kan bv lid zijn van verschillende verbonden) Excel bestanden in dezelfde folder zetten als het scorebordprogramma. Meestal is dit C:/hyperscore of D:/hyperscore.

De naam van de Excel is niet belangrijk, als ze maar niet beginnen met “kalender” of “calendrier” (zie appendix 12)

De eerste rij bevat titels en zal niet gelezen worden.

De volgende rijen moeten minstens 3 kolommen bevatten. Het licentienummer, de naam van de speler en de club van de speler.

Optioneel kan je daar nog extra kolommen aan toevoegen voor de te spelen getallen in de 8 disciplines in deze volgorde:

VK = vrijspel klein biljart

BK = bandstoten klein biljart

DK = drieband klein biljart

KK = kader klein biljart

VM = vrijspel matchbiljart

BM = bandstoten matchbiljart

DM = drieband matchbiljart

KM = kader matchbiljart

Hieronder een voorbeeld van zo'n Excel:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	<u>Licentie</u>	<u>Naam</u>	<u>Club</u>	<u>VK</u>	<u>BK</u>	<u>DK</u>	<u>KK</u>	<u>VM</u>	<u>BM</u>	<u>DM</u>	<u>KM</u>
2	A001	Speler 1	BC test	100	55	38	70			27	
3	A002	Speler 2	BC test	60	30	22				18	
4	A003	Speler 3	BC test	50	20						

Als je nu een wedstrijd begint en een licentienummer uit deze lijst invoert, of de speler kiest uit de F4-lijst, dan zal het scorebord automatisch de andere gegevens ophalen.

HYPERSCORE

Appendix 12: Eigen individuele kalender in Excel

Je kan één of meerdere (je club kan bv lid zijn van verschillende verbonden) Excel bestanden in dezelfde folder zetten als het scorebordprogramma. Meestal is dit C:/hyperscore of D:/hyperscore.

De naam van deze Excel moet beginnen met “kalender” of “calendrier”

De eerste rij bevat titels en zal niet gelezen worden.

De volgende rijen moeten 7 kolommen bevatten:

ID	Unieke identificatie van de match
Datum	De datum waarop de wedstrijd normaal gepland is
Discipline	2-letterige code (zie appendix 11 voor de complete lijst)
Licentie	Licentie van speler 1 (zie kolom 1 uit de eigen ledenlijst)
Naam	Naam van speler 1 (zie kolom 2 uit de eigen ledenlijst)
Licentie	Licentie van speler 2 (zie kolom 1 uit de eigen ledenlijst)
Naam	Naam van speler 2 (zie kolom 2 uit de eigen ledenlijst)

Hieronder een voorbeeld van zo'n Excel:

	A	B	C	D	E	F	G
1	Kalender Handicap 2023-2024						
2	ID	Datum	Discipline	Licentie	Naam	Licentie	Naam
3	VK0001	12/10/2023	VK	A001	Speler 1	A002	Speler 2
4	BA0001	13/10/2023	BK	A001	Speler 1	A003	Speler 3
5	VK0002	14/10/2023	VK	A001	Speler 1	A003	Speler 3
6	BA0002	15/10/2023	BK	A001	Speler 1	A002	Speler 2
7	VK0003	16/10/2023	VK	A002	Speler 2	A003	Speler 3

Als je nu een **individuele wedstrijd** begint dan kan je een match kiezen uit de **F4-lijst** en dan worden de gegevens automatisch ingevuld zodat de wedstrijd snel kan starten met de correcte gegevens.

HYPERSCORE

Appendix 13: Eigen tornooikalender in Excel

Als je club een tornooi organiseert met een poulesysteem (3 spelers per tafel) dan kan je de planning van dat tornooi in Excel in dezelfde folder zetten als het scorebordprogramma. Meestal is dit C:/hyperscore of D:/hyperscore.

De naam van deze Excel moet beginnen met “tornooi” of “tournoi”

De eerste rijen mogen titels bevatten en zullen niet gelezen worden.

De volgende rijen moeten 12 kolommen bevatten:

ID Unieke identificatie van de match

Datum De datum waarop de poule gepland is

Discipline 2-letterige code (zie appendix 11 voor de complete lijst)

Voor de 3 spelers dan telkens:

Licentie Licentie van de speler (uit de eigen excel of uit de KBBB database)

Naam Naam van de speler

Te spelen Te spelen getal

Hieronder een voorbeeld van zo’n Excel:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Tornooi BC Test 2023-2024											
2	ID	Datum	Discipline	Licentie	Naam	Te spelen	Licentie	Naam	Te spelen	Licentie	Naam	Te spelen
3	P001	12/12/2023	DM	A001	Speler 1	22	A002	Speler 2	18	A003	Speler 3	15
4	P002	12/12/2023	DM	9163	Bruyndonckx Koen	27	5689	Saver Koen	50	9845	Smet Jan	42
5	P003	13/12/2023	DM	8765	Boels Bjorn	34	5920	Boels Patrick	27	7938	Boeren Rini	42
6	P004	13/12/2023	DM	9278	Boone Koen	42	9918	Borremans Mario	18	1344	Verhaegen Marc	42
7												

In het hoofdmenu van Hyperscore is optie 5 “Tornooi” bijgekomen.

Daar krijg je automatisch een lijst van de poule(s) die vandaag gespeeld moet(en) worden.

Kies de poule met de pijltjes en druk op F1 om de matches te starten.

Na afwerking van de 3 matches kan je een samenvattingsblad afdrukken waarop de winnaar automatisch bepaald is o.b.v. matchpunten en eventueel proportioneel gemiddelde.

HYPERSCORE

Appendix 14: Kalender voor Beker Der Gewesten in Excel

In de gewesten buiten Antwerpen is er op dit moment nog geen automatische link met een centrale database voor het ophalen van de kalender voor beker der gewesten. Als sportbestuurder kan je hiervoor een excel bestand aanmaken zodat je bij de start van een wedstrijd op de F4-toets kan drukken om de juiste wedstrijd uit een lijst te kunnen kiezen.

De naam van deze Excel moet beginnen met "bdg" of "cdr" en moet geplaatst worden in de Hyperscore map. Meestal is dit C:/hyperscore of D:/hyperscore.

De eerste rij bevat titels en zal niet gelezen worden.

De volgende rijen moeten 7 kolommen bevatten:

ID	Unieke identificatie van de match
Datum	De datum waarop de wedstrijd normaal gepland is, bv 12-09-2024
Discipline	2-letterige code (zie appendix 11 voor de complete lijst)
Licentie	KBBB Licentie van de thuisclub
Naam	Naam van de thuisclub
Licentie	KBBB Licentie van de bezoekende club
Naam	Naam van bezoekende club

Hieronder een voorbeeld van zo'n Excel:

	A	B	C	D	E	F	G
1	Kalender Beker der Gewesten						
2	ID	Datum	Discipline	Licentie	Naam	Licentie	Naam
3	VK001	12/09/2024	VK	LM35	Maaslandse BC	LM24	De Ketsers Genk
4	VK002	13/09/2024	VK	LM38	BC Fortuna	LLV06	BC Dison
5	BK003	20/09/2024	BK	LM24	De Ketsers Genk	LM38	BC Fortuna
6	VK004	22/09/2024	VK	LLV06	BC Dison	LM35	Maaslandse BC
7	BK005	01/10/2024	BK	LM35	Maaslandse BC	LLV06	BC Dison
8							

Als je nu een **wedstrijd beker der gewesten** begint dan kan je een match kiezen uit de **F4-lijst** en dan worden de gegevens automatisch ingevuld zodat de wedstrijd snel kan starten met de correcte gegevens.

HYPERSCORE

Appendix 15: Een back-up nemen of Hyperscore op een andere machine installeren

Hyperscore staat typisch geïnstalleerd in de map C:/hyperscore.

Je kunt deze map in zijn geheel kopiëren en plakken op een memory stick of andere locatie om die te bewaren als back-up.

Om Hyperscore op een andere machine te installeren volg je deze stappen:

- Neem een back-up van je bestaande installatie op een memory stick zoals hierboven beschreven.
- Kopieer de hyperscore map van je memory stick op je andere PC.
- Download deze zip van de Hyperscore website en pak die ergens uit op je PC:

64 bit Windows : <https://hyperscore.bitbucket.io/java/jre-8u202-windows-x64.zip>

32 bit Windows : <https://hyperscore.bitbucket.io/java/jre-8u202-windows-i586.zip>

- Voer daar het installXX.cmd uit. (Dit zal een goeie versie van de Java programmeertaal installeren op je PC en ervoor zorgen dat die zichzelf niet automatisch moet updaten.)
- Maak een snelkoppeling naar c:/hyperscore/scorebord.cmd op je bureaublad. Je kunt hiervoor het icoontje van de witte biljartbal gebruiken dat je kan vinden in c:/hyperscore/biljartbal.ico