

# HYPERSCORE NIDM-INTM

Dit document beschrijft het gebruik van Hyperscore voor de NIDM competitie.

Er zijn 4 delen:

- De initiële setup die ervoor zorgt dat een NIDM-match gespeeld kan worden.
- Het jaarlijkse beheer van de thuisploegen
- Het verloop van een ontmoeting.
- Tijdens de match

## Initiële setup

Vooraleer een NIDM-match gespeeld kan worden, zijn er enkele instellingen die juist moeten staan.

Je gaat hiervoor naar optie 9 (Instellingen) en voert het paswoord van je club in.

Dan ben je op dit scherm:

Ce document décrit l'utilisation d'Hyperscore pour le concours INTM.

Il y a 4 parties :

- La configuration initiale qui garantit qu'un match INTM peut être joué.
- La gestion annuelle d'équipes à domicile
- Le déroulement d'un rencontre.
- Pendant le match


## La configuration initiale

Avant qu'un match INTM puisse être joué, certains paramètres doivent être corrects.

Pour cela, rendez-vous dans l'option 9 (Paramètres) et saisissez le mot de passe de votre club.

Vous êtes alors sur cet écran :

**Maak uw keuze...**

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

Hier kies je opnieuw 9 en dan zorg je ervoor dat het soort biljart ingesteld staat als "Matchtafel" en drukt op F1 om te bewaren.

Ici, vous choisissez à nouveau 9, puis assurez-vous que le type de billard est défini sur "Billard de match" et appuyez sur F1 pour enregistrer.

Soort biljart :

Matchtafel

Dan kies je optie 8 (E-mail instellingen) en voer je het adres in voor NIDM ( [nidm.intm@gmail.com](mailto:nidm.intm@gmail.com) ) en drukt op F1.

Choisissez ensuite l'option 8, Données d'initialisation (email) et entrez l'adresse du INTM ( [nidm.intm@gmail.com](mailto:nidm.intm@gmail.com) ) et appuyez sur F1.

Email van de bond (NIDM):

[nidm.intm@gmail.com](mailto:nidm.intm@gmail.com)

# HYPERSCORE NIDM-INTM

## Jaarlijks beheer van thuisploegen

Vooraleer een NIDM-match gespeeld kan worden, heb je minstens 1 thuisploeg nodig.

Deze wordt, net zoals bij alle andere federaties, ingevoerd in het scherm voor "Beheer thuisploegen". Je gaat hiervoor naar optie 9 (Instellingen) en voert het paswoord van je club in. Dan kies je nummer 1. Je komt dan op een scherm waar je de lijst ziet van de thuisploegen in je club.

Om een nieuwe ploeg in te voeren druk je op de "Insert"-toets.

Nu ben je op dit scherm:

## Gestion annuelle des équipes à domicile

Avant qu'un match INTM puisse être joué, vous avez besoin d'au moins 1 équipe à domicile.

Ceci est, comme pour toutes les autres fédérations, saisi dans l'écran "Gestion des équipes".

Pour cela, rendez-vous dans l'option 9 (Paramètres) et saisissez le mot de passe de votre club. Ensuite, vous choisissez le numéro 1.

Vous arriverez alors sur un écran où vous verrez la liste des équipes à domicile de votre club.

Pour saisir une nouvelle équipe, appuyez sur la touche "Insert".

Vous êtes maintenant sur cet écran :

## Vul hieronder de gegevens van de ploeg in:

Ploeg :	<input type="text" value="NIDM Ploeg 1"/>										
Competitie :	<input type="text" value="NIDM"/>										
Nr :	<input type="text" value="AL21"/>										
Discipline :	<input type="text" value="Driebanden"/>										
	<table><thead><tr><th>Licentie</th><th>Naam</th></tr></thead><tbody><tr><td><input type="text" value=""/></td><td><input type="text" value=""/></td></tr><tr><td><input type="text" value=""/></td><td><input type="text" value=""/></td></tr><tr><td><input type="text" value=""/></td><td><input type="text" value=""/></td></tr><tr><td><input type="text" value=""/></td><td><input type="text" value=""/></td></tr></tbody></table>	Licentie	Naam	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>
Licentie	Naam										
<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>										
<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>										
<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>										
<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>										

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

Geef een naam in voor je ploeg. Bv NIDM Ploeg 1  
Kies "NIDM" als competitie.  
Voer het licentienummer in van je club. Dat zal al automatisch ingevuld staan.  
Kies Driebanden als discipline  
Voer de gegevens in van 4 spelers uit de ploeg. Je kan elke speler kiezen uit een lijst via de F4 toets.  
Druk dan op F1 om te bewaren.  
Herhaal deze stappen voor al je thuisploegen.

Entrez un nom pour votre équipe. Par exemple "INTM 1"  
Choisissez "INTM" comme compétition.  
Entrez le numéro de licence de votre club. Celui-ci sera déjà rempli automatiquement.  
Choisissez le trois bandes comme discipline  
Entrez les détails de 4 joueurs de l'équipe. Vous pouvez sélectionner n'importe quel joueur dans une liste à l'aide de la touche F4.  
Appuyez ensuite sur F1 pour enregistrer.  
Répétez ces étapes pour toutes vos équipes.

# HYPERSCORE NIDM-INTM

## Verloop van een wedstrijd

Na het starten van het scorebord, druk je op 1 (Ploegencompetities) en daarna op 1 (N.I.D.M.).  
Nu druk je op 1 (Nieuwe wedstrijd starten) en dan kom je dit invoerscherm

## Déroulement d'un match

Après avoir démarré Hyperscore, appuyez sur 1 (Compétitions par équipes) puis sur 1 (N.I.D.M.).  
Appuyez maintenant sur 1 (Démarrer un nouveau match) et vous arriverez à cet écran de saisie

## Vul hieronder de gegevens van de wedstrijd in:

Wedstrijd :

Afdeling :

Reeks :

Ploeg	Nr
ODM 9 - Verzekeringen G...	AL21
Op De Meir 6	AL21
odmtest	AL21

Nr :	Bezoekers :
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Kopman :

Licentie	Naam
6259	DEPOOTER Luc

Licentie	Naam
<input type="text"/>	<input type="text"/>

2° speler :

1418	VERELST Rudi
------	--------------

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

3° speler :

8765	BOELS Bjorn
------	-------------

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

4° speler :

8152	SEVENANTS Yannick
------	-------------------

<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------

Mailen naar :

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

In het eerste veldje druk je op de F4 toets om de wedstrijd te kiezen uit de NIDM kalender.

Dans le premier champ, appuyez sur la touche F4 pour sélectionner le match dans le calendrier INTM.

## Kies hieronder een match 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**

# HYPERSCORE NIDM-INTM

Ga met de pijltjes omlaag of omhoog tot je de juiste match geselecteerd hebt en druk op de ENTER-toets om de match te kiezen. (Typisch staat de wedstrijd van vandaag al automatisch aangeduid.)

De afdeling, reeks en de bezoekersploeg worden nu automatisch ingevuld.

Indien nodig pas je de gegevens van de thuisspelers nog aan als er vervangers opgesteld worden.

Je kan elke speler kiezen uit een lijst via de F4-toets.

Hetzelfde voor de bezoekers en dan ben je klaar om op F1 te drukken om de match te starten.

Na F1 kom je op dit scherm:

Utilisez les flèches vers le bas ou vers le haut jusqu'à ce que vous sélectionnez la bonne rencontre et appuyez sur la touche ENTRÉE pour choisir la rencontre. (En général, le match d'aujourd'hui est déjà indiqué automatiquement.)





La division, la série et les visiteurs sont désormais renseignés automatiquement.

Si nécessaire, ajustez les détails des joueurs locaux lors de la sélection des remplaçants.

Vous pouvez sélectionner n'importe quel joueur dans une liste à l'aide de la touche F4.

Pareil pour les visiteurs et vous voilà prêt à appuyer sur F1 pour lancer le match.

Après F1 vous arriverez à cet écran :

NIDM - Afdeling 4 C			
Op De Meir 6		BC MISTER 100 LIER 6	
1	DEPOOTER LUC	-	VERBOVEN JOZEF
2	VERELST RUDI	-	COENEN PHILIP
3	BOELS BJORN	-	DE JONGH ADRIAAN
4	SEVENANTS YANNICK	-	HUYLEBROECK LUC
X	Opmerking		
8	Tussenstand		
9	Samenvattingsblad afdrukken		
Escape of /	Terug		

Druk op het cijfer naar keuze...

Gebruik hier de toetsen 1 t.e.m. 4 om de matches af te werken.

**Vergeet NIET op het einde van de ontmoeting, na het afwerken van de 4 matches, hier nog op 9 te drukken om het samenvattingsblad af te drukken en de emails te verzenden.** Op dat moment wordt ook automatisch de uitslag verwerkt op de website van KBBB.

Utilisez ici les touches 1 à 4 pour terminer les matchs.

**A la fin de la rencontre, après avoir complété les 4 matchs, N'oubliez PAS d'appuyer ici sur le 9 pour imprimer la fiche récapitulative et envoyer les emails.** À ce moment-là, les résultats seront également traités automatiquement sur le site Internet du FRBB.

# HYPERSCORE NIDM-INTM

## Tijdens de match

Vanaf het seizoen 2024-2025 worden NIDM matches in alle afdelingen gespeeld met de klok.

Elke speler krijgt 40 seconden per beurt en kan tijdens de match maximaal 3 keer een timeout (= extra 40 seconden) aanvragen.

Aan het begin van de match ziet het scorebord er zo uit:

## Pendant le match

A partir de la saison 2024-2025, les matchs du INTM dans toutes les divisions se joueront contre la montre.

Chaque joueur dispose de 40 secondes par tour et peut demander un timeout (= 40 secondes supplémentaires) au maximum 3 fois pendant le match.

Au début du match, le tableau d'affichage ressemble à ceci :

**Op De Meir 6** **BC MISTER 100 LIER 6**  
**VERELST RUDI** **COENEN PHILIP**

25 25

0 0 0

BEURTEN

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

De grote witte rechthoek toont de tijdsbalk van speler 1 met daarin de 3 nog beschikbare timeouts, de kleine zandloperjes.

Als de speler klaar is om te spelen (de ballen liggen stil EN de tegenstrever zit op zijn plaats) dan drukt de schrijver op de = toets (of op het puntje van het numerieke klaviertje), zoals onderaan op het scherm in het geel afgebeeld staat.

Dit start een 40 seconden timer die afloopt naar 0. **Als de 0 bereikt wordt dan is de beurt voorbij.**

Als de speler om een timeout vraagt dan drukt de schrijver op de T toets (of op het sterretje van het numerieke klaviertje). Op dat moment verdwijnt er één van de nog beschikbare timeouts en start de timer opnieuw van 40s. Als er geen timeouts meer beschikbaar zijn dan heeft de T toets geen effect meer en loopt de timer gewoon verder naar 0.

Le grand rectangle blanc montre la barre de temps du joueur 1 avec les 3 timeouts encore disponibles, les petits sabliers.

Lorsque le joueur est prêt à jouer (les billes sont au repos ET l'adversaire est assis), l'écrivain appuie sur la touche = (ou sur la virgule décimale du pavé numérique), comme indiqué en jaune en bas de l'écran.

Cela démarre un compte à rebours de 40 secondes jusqu'à 0. **Lorsqu'il atteint 0, le tour est terminé.**

Si le joueur demande un timeout, l'écrivain appuie sur la touche T (ou sur l'astérisque du pavé numérique). A ce moment, l'un des timeouts disponibles disparaît et le chronomètre redémarre à partir de 40s. S'il n'y a plus de timeout disponible, la touche T n'a plus aucun effet et le timer continue simplement à 0.

# HYPERSCORE NIDM-INTM

Als er tijdens de countdown iets onverwacht gebeurt waardoor de klok terug naar 40s moet gezet worden, dan kan je 2x op escape of / drukken om te herstarten.

Si quelque chose d'inattendu se produit pendant le compte à rebours et nécessite de réinitialiser l'horloge à 40 secondes, vous pouvez appuyer deux fois sur escape ou sur / pour redémarrer.