Handleiding scoreborden aantal

Het scorebord is gemaakt met Excel versie 2007, en indien we dit willen gaan gebruiken, heeft dit enige voorlichting nodig voor het bedienen van de computer.

Dit scorebord gaat uit van het te maken caramboles, dit is nodig bij het bijhouden van de score bij de competitie van de KNBB, of de clubcompetitie. Dit heeft de naam gekregen, Scorebord Aantal. Aangezien niet alle monitoren of televisies dezelfde resolutie hebben is de knop Scherm toegevoegd. Door op deze knop te klikken past het programma de resolutie aan, zodat je altijd een volledig scherm hebt.

Afhankelijk wat voor scherm je hebt staan er onderaan nog de getallen die bij het aantal beurten horen, het is zo gemaakt dat je, ook bij breedbeeld,een aantal hiervan ziet staan, zodat je de ingegeven caramboles kunt controleren of eventueel kunt aanpassen, gewoon door met de muis of de pijltjestoetsen naar het vakje te gaan wat gewijzigd moet worden. Hiermee kun je dan ook weer terug naar de juiste beurt welke op dat moment gespeeld wordt.



Als je het programma opent komt er een scherm zoals hierboven te voorschijn, als er aan de bovenzijde nog wat Werkbalken staan dan kun op de knop **Lint weg**, links onder klikken.

Wil je werkbalken terug halen, bijvoorbeeld om het werkblad op te slaan, moet je op de knop **Lint terug** klikken. De namen kunnen worden gewist door de toetsencombinatie **Shift-Ctrl-B** tegelijkertijd in te drukken op je toetsenbord. De volgende gegevens komen dan in het scherm.



Selecteer met de muis het vak zoals in het plaatje staat hieronder en vul de naam van thuisspeler in. Doe dit daarna ook voor de Gastspeler.

Bij Aantal moet je het aantal caramboles wat de speler moet maken aanpassen. In dit geval staat er 70, en de tegenstander 75, maar dat is natuurlijk iets anders. Dit zijn overigens de enige vakjes welke je kan aanpassen in het bovenste gedeelte van dit scorebord. Bij een te lange naam voor het vakje, wordt na het indrukken van de Enter toets de naam aangepast aan de grootte van het vakje. Kleinere letters!



Bij clubwedstrijden zal het niet nodig zijn om voor de spelers de complete naam in te vullen, hier volstaat in de meeste gevallen alleen de voornaam. Alleen spelers met een gelijke voornaam zul ook de achternaam moeten invullen. Ook kan het zijn dat voor- en achternaam gelijk zijn, kies dan bijvoorbeeld voor grote Leo of kleine Leo.

Als het aantal caramboles is gehaald en beide spelers hebben het gelijke aantal beurten gespeeld, dus als speler 1 het aantal heeft gehaald, moet je wel de partij afmaken en de laatste beurt invoeren. Na het invullen hiervan verschijnen de gemiddelden van beide spelers

Een nieuwe partij kun je starten door het vervangen van de namen van de spelers, door de toetsencombinatie **Shift-Ctrl-B** in te drukken. Vervang de namen en ook het aantal te maken caramboles, in de daarvoor geselecteerde vakjes.

Door op het toetsenbord de toetsencombinatie **Crtl-Shift-W** tegelijkertijd in te drukken, worden de ingevoerde caramboles van de eventuele eerder gespeelde, en partij gegevens gewist en de gegevens op 0 gezet, ook wordt het juiste vakje voor het invullen van de eerst gemaakte caramboles van de nieuwe partij geselecteerd.

Geef nu het gemaakte aantal caramboles in, gewoon op het toetsenbord het aantal intoetsen, druk hierna op de **Tab-toets**, deze staan aan de linkerzijde van het toetsenbord. Let geen score is altijd een **NUL**.

Het vakje rechts naast de eerste beurt, wordt geselecteerd. Ook zie je nu dat onder Beurten een 1 komt.

Heb je het aantal van speler 2 ingevuld, druk je weer op de Tab-toets en het vakje links van beurt 2 wordt geselecteerd.

De gele, wat grotere cijfers, geven de hoogste serie welke gemaakt is aan.

Zo kun je heel eenvoudig de stand bij houden. Wat wel absoluut nodig is, dat je **een ‘0’ moet invullen** als er geen caramboles gemaakt zijn. De nul is een getal en wordt gebruikt voor het bepalen van het aantal beurten wat gespeeld is, en dus ook voor de berekening van het gemiddelde. Het gemiddelde wordt namelijk automatisch getoond als je de caramboles van speler 2 hebt ingevoerd bij de gelijkmakende beurt.

Voorlopig houden we het hierbij, als een ieder hier mee kan werken zal ik deze handleiding aanpassen zodat we ook de uitslagen kunnen opslaan.

De laatste wijziging is, het weergeven van het niet scoren, in de volksmond worden dit poedels genoemd, in dit programma moet je wel altijd een “ **0** “ invullen. De arbiter zal ook moeten zeggen, de naam van de speler, **nul.** *Dus geen spatie of een streepje, maar een* ***NUL****.*

**Dus dit is alleen een Scorebord, dat wil zeggen dat je ook een tellijst op papier moet invullen.**