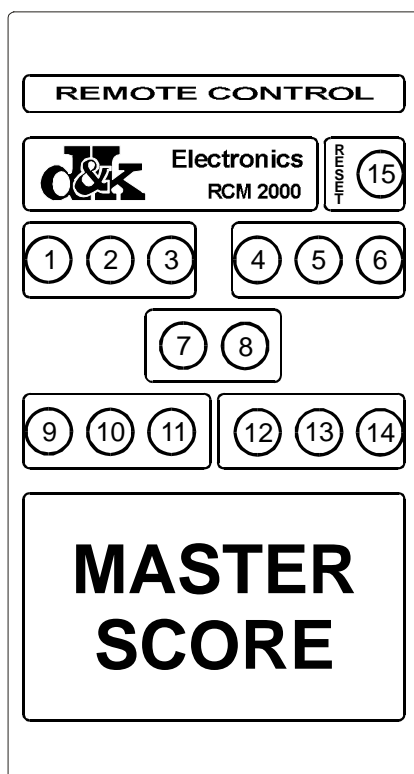
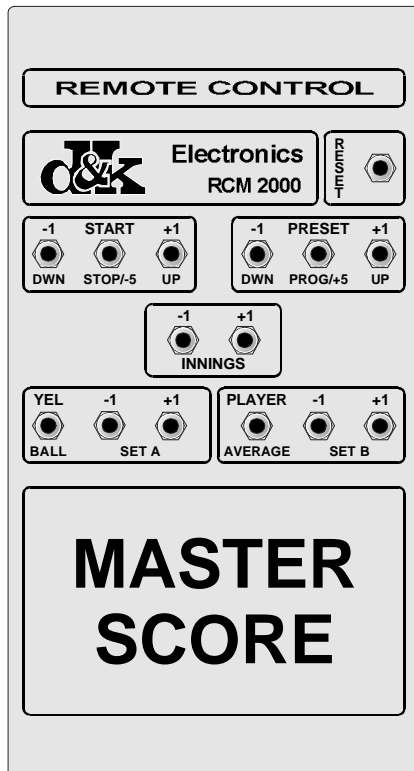




Bediening MasterScore



- Toets 1: Verlaagd de score van **Speler A** met 1 punt.
- Toets 2: Start en Stopt de **Tijd klok**.
In de programmeerstand wordt de tijd met 5 seconden verlaagd.
(Zwarte knop HF-afstandsbediening)
- Toets 3: Verhoogt de score van **Speler A** met 1 punt.
- Toets 4: Verlaagd de score van **Speler B** met 1 punt.
- Toets 5: Stelt de **Tijd klok** in op de beginwaarde. In de programmeerstand wordt de tijd met 5 seconden Verhoogd. (Rode knop HF-afstandsbediening)
Om in de Programmeerstand te komen moet deze toets 3 seconden worden ingedrukt. Om de programmeerstand te verlaten dient nogmaals 3 seconden op deze toets te worden gedrukt.
- Toets 6: Verhoogt de score van **Speler B** met 1 punt.
- Toets 7: Verlaagd de **Beurten** met 1 punt.
- Toets 8: Verhoogt de **Beurten** met 1 punt.
- Toets 9: Veranderd de **Gele Bal** van speler A naar B. De volgorde is, Uit, Speler A, Speler B enz.
- Toets 10: Verlaagd de **Set** van **Speler A** met 1 punt.
- Toets 11: Verhoogt de **Set** van **Speler A** met 1 punt.
- Toets 12: Laat de **Pijl** oplichten die aangeeft welke speler aan de beurt is.
Door deze toets langer dan 3 seconden ingedrukt te blijven houden, wordt het gemiddelde van de desbetreffende speler op de bovenste twee displays weergegeven, de pijl knippert. Op het display van speler A staan de cijfers voor de komma en op het display van speler B staan de cijfers achter de komma.
- Toets 13: Verlaagd de **Set** van **Speler B** met 1 punt.
- Toets 14: Verhoogt de **Set** van **Speler B** met 1 punt.
- Toets 15: Dit is de **Reset** toets. Deze heeft 3 functies. Wordt deze toets langer dan 1 seconde ingedrukt, dan zal alleen de score van de spelers op nul gesteld worden. Als deze toets echter langer dan 3 seconden wordt vastgehouden dan zullen ook de Set-standen worden gereset. Door de knop langer dan 5 seconden ingedrukt te houden geeft het scorebord een Lamptest en zullen alle displays gelijktijdig oplichten.