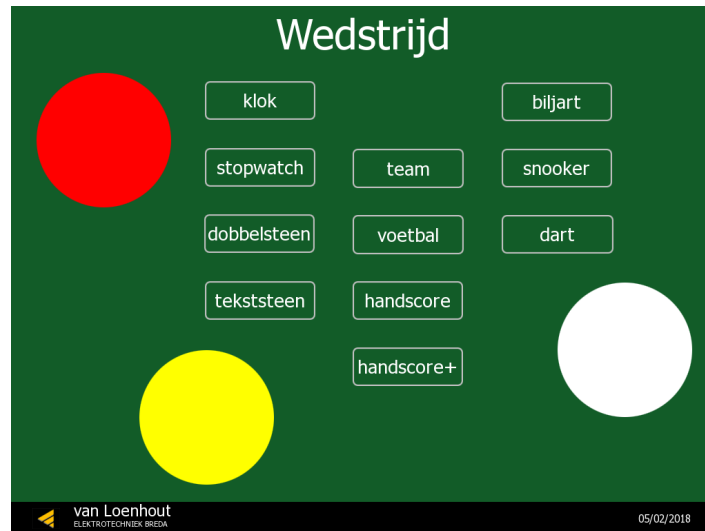


# 't Clubhuis



't Clubhuis omvat de volgende programma's:

1. **Klok**, digitaal en analoog
2. **Stopwatch** met rondetijd
3. **Dobbelstenen** 1, 2 en 3 dobbelstenen
4. **Tekststeen**
5. **Team**, geschikt voor 6 teams
6. **Voetbal** en penalties
7. **Handscore**, spel voor invoer van kleine scores
8. **Handscore+**, spel met timer
9. **Biljart**, met hoogste serie, moyenne, caramboles, puntenlijst en sets
10. **Snooker**, met frames
11. **Darts**, met hoogste serie, gemiddelde, uitgooi, puntenlijst, legs en sets

### **Licentie**

Belangrijk om te weten is, dat elk apparaat een eigen licentie krijgt. Hiermee krijgen we een goed overzicht van het aantal gebruikers en kunnen we de updates gerichter en sneller verzorgen.

't Clubhuis werkt uitsluitend in de app "i3 Pro" van iRidiumMobile, zie voor gebruikersvoorwaarden [www.iridiummobile.nl](http://www.iridiummobile.nl). Onze leveringsvoorwaarden zijn de ALI-B2007.

### **Prijzen zijn incl btw**

Voor nog geen € 0,10 per dag, per spel, altijd de nieuwste versie van 't Clubhuis.

Jaarcontract, licentie + programma per apparaat € 160,00 (voor 1ste jaar)

Jaarcontract, licentie + programma per apparaat € 85,00 (2de jaar en volgend)

In deze bedragen zijn ook de tussentijdse updates begrepen.

Vanaf 3 licenties of meer, prijs op aanvraag.

### **Aanvraag programma 't Clubhuis**

#### **Wat moet u als eindgebruiker doen:**

Omdat " 't Clubhuis" alleen software betreft, moet u zelf zorgen voor een geschikt apparaat. **De software is alleen geschikt voor een iPad2 of hoger.**

De eindgebruiker stuurt aan ons, via email [loenelek@ziggo.nl](mailto:loenelek@ziggo.nl), de volgende gegevens: voorletters, voornaam, achternaam, adres, postcode, woonplaats, email adres en eventueel telefoonnr.

De eindgebruiker zorgt voor een juiste financiële afhandeling.

#### **Wat doen wij voor de eindgebruiker:**

Wij sturen de eindgebruiker een rekening, wanneer het juiste bedrag is betaald.

Wij zorgen voor een licentie, voor de iPad van de eindgebruiker.

Wij zorgen dat het juiste programma, voor de eindgebruiker, in de cloud wordt geplaatst.

Via een email geven wij de eindgebruiker een gebruikersnaam en downloadcode voor het project.

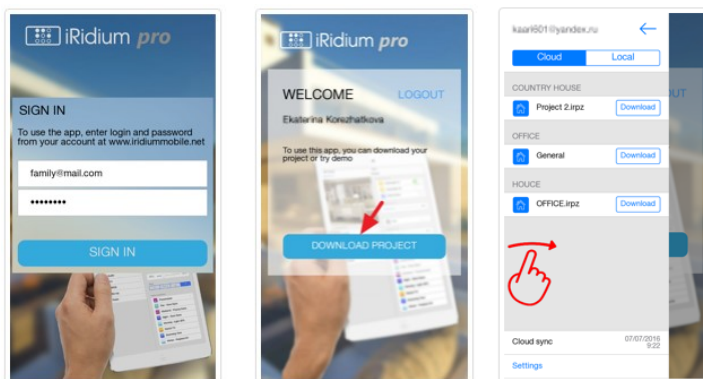
### Het downloaden van de “i3 pro” app op de iPad.

**“i3 pro” App** : De eindgebruiker installeert de app “i3 pro” uit de App Store, op een iPad (iPad2 of hoger). De eindgebruiker van de “i3 pro” app dient zich aan te melden met een account, bestaande uit een gebruikersnaam en wachtwoord. De gebruikersnaam krijgt de eindgebruiker van ons toegezonden, het wachtwoord bepaalt de eindgebruiker zelf.

### Het downloaden van de aangevraagde software op de iPad.

De eindgebruiker klikt op de link in de ontvangen email om zijn iRidium Cloud account te bevestigen met een wachtwoord.

De eindgebruiker logt met het bevestigde iRidium Cloud-account in op de i3-pro app en ziet het project (of de projecten) waarvoor hij of zij is uitgenodigd. Wanneer meerdere projecten zijn geautoriseerd voor de eindgebruiker, dan kan eenvoudig het gewenste project uit het projectmenu gekozen worden. Dit kan gekozen worden door vanuit de linker zijkant naar rechts te swipen. In het cloud-menu worden de projecten getoond die de eindgebruiker kan downloaden.



## Algemeen

**Home-pagina:** Via de app “i3 pro” komt u op de home-pagina van ons programma. Op de home-pagina staan de spellen vermeld die ter beschikking staan. Wanneer er op gedrukt wordt, start het betreffende programma.

**Popup:** Wanneer op het logo linksonder gedrukt wordt, verschijnt er een popup, daarin kunnen verschillende symbolen staan die meestal met voorinstellingen van het gekozen programma te maken hebben. Met de home-knop wordt het huidige programma verlaten en gaat u terug naar de home-pagina, om een nieuw spel te kunnen starten.



**Onderbalk:** Behoudens de logo-knop, staan op de onderbalk soms keuze-knoppen die het programma niet beïnvloeden, maar een keuze of aanvulling geven. Bijvoorbeeld knoppen voor het weergeven van “gemiddelden” of “hoogste serie”.

## Algemeen

**Wedstrijdnaam:** Op de eerste regel van de meeste pagina's, staat de wedstrijdnaam. De wedstrijdnaam is alleen op de home-pagina te wijzigen. In plaats van de wedstrijdnaam kunt u natuurlijk ook uw bedrijfsnaam of sponsornaam daarin zetten. De wedstrijdnaam en de achtergrondkleur blijven na het opnieuw opstarten van het programma in het geheugen van het programma staan.

Druk linksonder op het logo, er verschijnt een lijst met mogelijkheden. Druk op het logo voor wedstrijdnaam, er verschijnt een nieuwe pagina met toetsenbord, voor het wijzigen van de wedstrijdnaam. Na het wijzigen van de wedstrijdnaam, druk rechtsonder op het toetsenbord, op het symbool om het toetsenbord te verwijderen, daarna drukt u op het terugkeersymbool, om terug te keren naar de home-pagina.

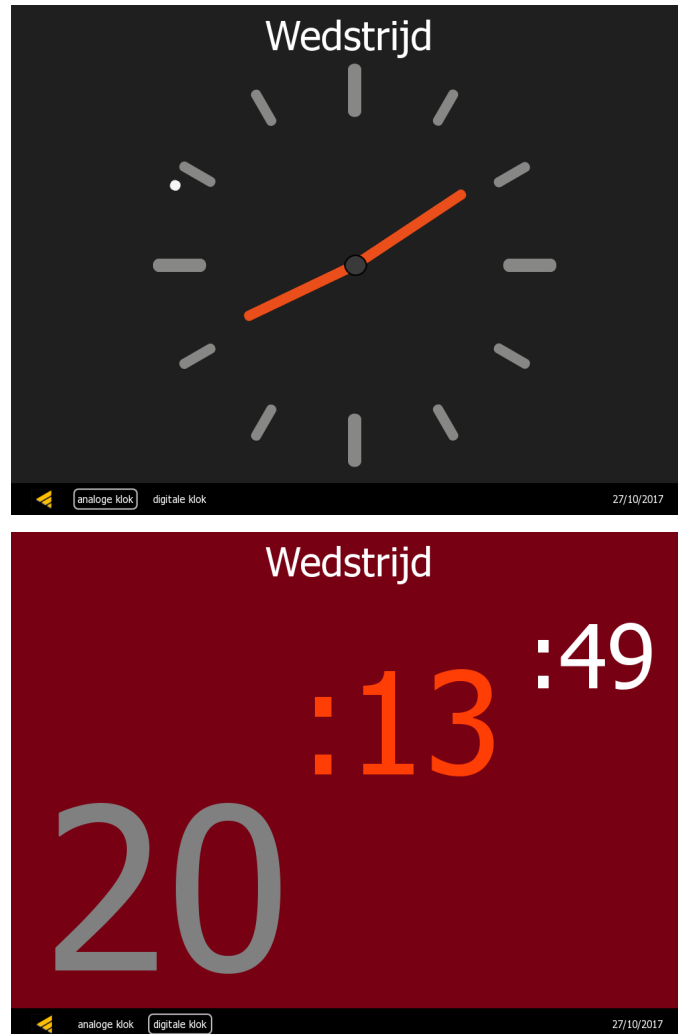
**Achtergrond:** In de popup van de home-pagina is de achtergrondkleur van de spelen te wijzigen. We hebben hier een keuze uit de volgende acht kleuren.



**Drukknoppen:** We noemen het soms ook onzichtbare knoppen, maar kunnen het beter aanraakknoppen of aanraakvlakken noemen. Zie voorbeeld van vier aanraakknoppen voor een getal van vier cijfers. In de instellingen kiezen we meestal voor knoppen met +1000, +100, +10, +1 enz. In de scoreborden kiezen we meestal voor +, omdat we denken dat het minder storend is, maar is natuurlijk hetzelfde. Let hierbij op de volgorde van de knoppen, de meest rechtse knop is altijd een eenheid, de naastliggende knop een tiental, daarnaast een honderdtal en daarnaast een duizendtal. De bovenzijde van de knop is altijd "plus", de onderzijde is altijd "min". Bij grote cijfers geven we helemaal geen indicatie weer.



## Klok



**Klok:** De klok heeft als doel alles op tijd te laten beginnen. Het kan dus een mogelijke aanvulling zijn op alle spellen in " 't Clubhuis".

**Keuzeknop Digitaal of analoog,** u heeft de keuze tussen een analoge klok en een digitale klok.

**Wedstrijdnaam** en **achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden. De wedstrijdnaam bevat maximaal 20 karakters.

## Stopwatch

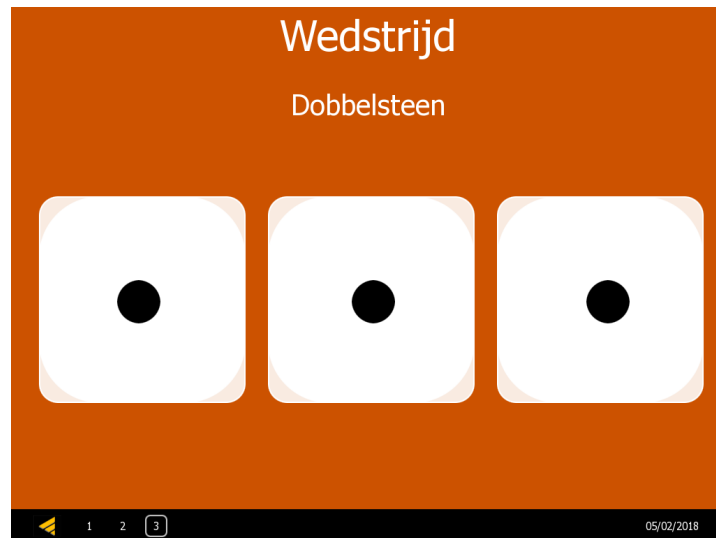
The screenshot shows a stopwatch application with a purple background. At the top, it says 'Wedstrijd' and 'Stopwatch'. On the left, there is a table with three columns: 'Ronde', 'Rondetijd', and 'Totaal'. The table lists rounds 3 through 12 with their respective times. A large white box in the center-right displays the current time '00:48,43'. Below this, there are two buttons labeled 'Ronde' and 'Stop'. At the bottom left, a larger white box shows the total time '00:08,26'. In the bottom right corner, there is a small date '19/09/2017'.

Ronde	Rondetijd	Totaal
Ronde 12	00:16,53	00:40,17
Ronde 11	00:01,11	00:23,64
Ronde 10	00:02,20	00:22,53
Ronde 9	00:07,23	00:20,32
Ronde 8	00:01,96	00:13,09
Ronde 7	00:01,42	00:11,12
Ronde 6	00:01,20	00:09,70
Ronde 5	00:01,71	00:08,50
Ronde 4	00:01,37	00:06,78
Ronde 3	00:01,64	00:05,40

**Stopwatch:** De tijd speelt in de spellenwereld een grote rol, een stopwatch is dus niet weg te denken. Deze stopwatch kan ook de ronde-tijden weergeven.

**Wedstrijdnaam** en **achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden. De wedstrijdnaam bevat maximaal 20 karakters.

## Dobbelsteen



**Dobbelsteen:** Vele spellen worden uitgevoerd door het gooien van dobbelstenen. Daarom is er ook een programma gekomen met dobbelstenen, het is natuurlijk ook makkelijk, om ze altijd bij de hand te hebben.

**Keuzeknop 1,** u hebt een dobbelsteen ter beschikking.

**Keuzeknop 2,** u hebt twee dobbelstenen ter beschikking.

**Keuzeknop 3,** u hebt drie dobbelstenen ter beschikking.

**Keuzeknop tekst,** u hebt een tekststeen ter beschikking.

**Wedstrijdnaam** en **achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden. De wedstrijdnaam bevat 20 karakters.

Door het scherm aan te raken, veranderen de waarden van de dobbelstenen.

Dus: aanraken = gooien.



## Tekststeen



**Tekststeen:** Een variant op de dobbelsteen, is de tekststeen. De zes verschillende tekstregels kunnen gewijzigd worden, middels de logo-instelling toets. Elke regel heeft maximaal 25 tekens.

Door het scherm aan te raken, veranderen de waarden van de tekststeen.

Dus: aanraken = gooien.

## Team



**Teamscorebord:** Met dit programma hebben we de mogelijkheid geschapen, om met maximaal zes teams of groepen, een telling bij te houden. Elk team heeft een scorebereik van 0—99. De score kan op elk tellervlak, d.m.v. vier onzichtbare aanraakknoppen gewijzigd worden.

De rechterknop is voor de eenheden en de linkerknop is voor de tientallen.

**Wedstrijdnaam** en **achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden. De wedstrijdnaam bevat 20 karakters.

**Voetbal scorebord:** Voor het bijhouden van de doelpunten van een voetbalwedstrijd. Ook andere individuele of team-sporten kunnen duidelijk worden bijgehouden. Elk team heeft een scorebereik van 0—99. De score kan d.m.v. twee aanraakknoppen gewijzigd worden. De rechterknop is voor de eenheden en de linkerknop is voor de tientallen.

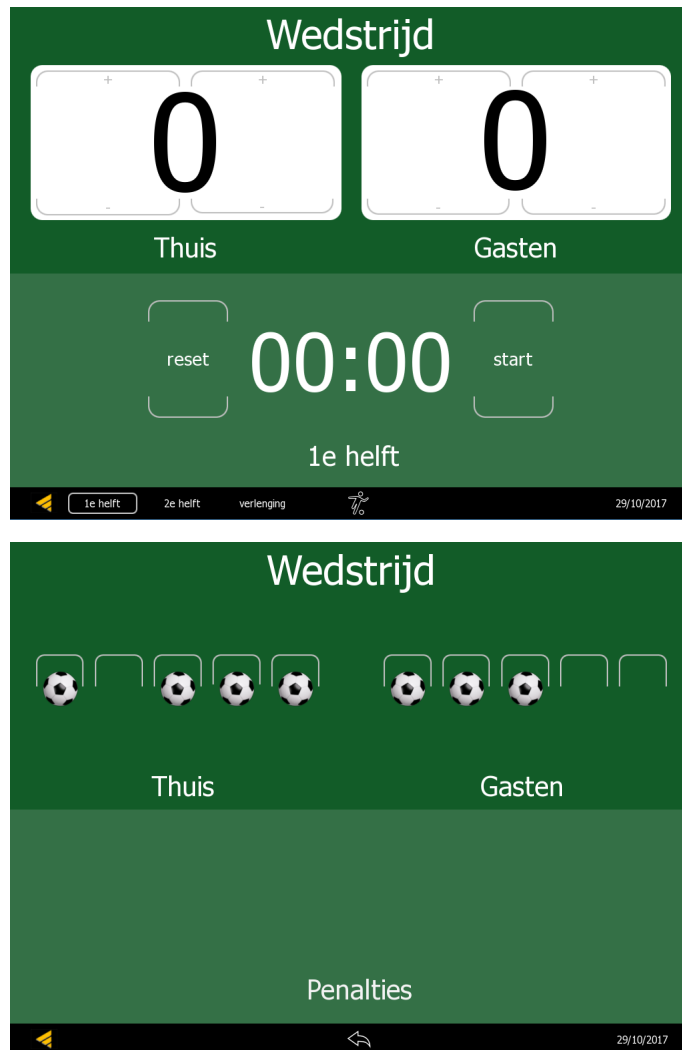
**Timer** heeft een instelbereik van 0-60 minuten. Heeft een wisselknop voor het starten en stoppen, en een resetknop voor de 0-instelling.

**Wedstrijdnaam** en **achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden. De wedstrijdnaam bevat 20 karakters.

**Spelersnamen** kunnen altijd gewijzigd worden, door in de logo popup, "Speler A" of "Speler B" te kiezen en kunnen 20 maximaal karakters bevatten.

**Keuze knop:** eerste-helft, tweede-helft en verlenging tekst.

## Voetbal



**Penalties:** Is een extra pagina voor het bijhouden van de penalties.

U komt op deze pagina door, in de vorige pagina, op het voetballer-symbool te drukken. U keert terug door in deze pagina, op het terugkeersymbool te drukken.

De penalties worden bijgehouden door op het juiste symbool te drukken.

## Handscore



**Handscore:** Dit scorebord is bedoeld voor spellen met een kleine invoer van punten. Elke speler of team heeft een scorebereik van 0—999. De score kan d.m.v. drie aanraakknoppen gewijzigd worden. De rechterknop is voor de eenheden, daarnaast voor tientallen en daarnaast voor honderdtallen. Door de eenvoud van bediening is alles ook snel en eenvoudig te corrigeren.

**Wedstrijdnaam** en **achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden. De wedstrijdnaam bevat 20 karakters.

**Spelersnamen** kunnen altijd gewijzigd worden, door in de logo popup, op “Speler A” of “Speler B” te kiezen en kunnen 20 karakters bevatten.

**Keuzeknop Legs** is door aanraakknoppen te bedienen en heeft een scorebereik van 0—99. De leg-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden. De score is altijd te corrigeren.

**Keuzeknop Sets** is door een aanraakknop te bedienen en heeft een scorebereik van 0—9. De set-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden. De score is altijd te corrigeren.

**Keuzeknop Beurt** is door aanraakknop “beurtwissel” te bedienen. De beurt-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden.

## Handscore+



**Handscore+:** Dit scorebord is bedoeld voor spellen met een kleine invoer van punten en waar ook een tijd als speel- of spelduur een belangrijke rol speelt. De tijd voor het spel is in te stellen van 0- 60 minuten. De tijd is tijdens het spel ook te stoppen en te starten. Het scorebord is door aanraakknoppen te bedienen en heeft een scorebereik van 0-999.

**Wedstrijdnaam** en **achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden. De wedstrijdnaam bevat 20 karakters.

**Spelersnamen** kunnen altijd gewijzigd worden, door in de logo popup, "Speler A" of "Speler B" te kiezen en kunnen 20 karakters bevatten.

**Keuzeknop Sets** is door aanraakknoppen te bedienen en heeft een scorebereik van 0—99. De set-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden. De score is altijd te corrigeren.

**Keuzeknop Beurt** is door aanraakknop "beurtwissel" te bedienen. De beurt-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden.

**Timer instelling:** Voordat u met het spel begint, kan de hoogte van de timer ingesteld worden , met een bereik van 0—60 minuten.

U keert terug naar het scorebord, door op de "terugkeer"-toets te drukken.

## Biljart



**Biljartscorebord:** Het biljart scorebord is afgeleid van het traditionele café-scorebord. De achtergrondkleur bruin is speciaal voor dit bord toegevoegd. Het is geschikt voor twee spelers. De punten worden ingevoerd d.m.v. een toetsenbord, onderaan het scorebord. De beurten en scores worden automatisch bijgehouden. Speler-A begint de wedstrijd. Wint speler-A, dan heeft speler-B een nabeurt.

**Wedstrijdnaam** en **achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden en kunnen 20 karakters bevatten.

**Spelersnamen** kunnen altijd gewijzigd worden, door in de logo popup, "Speler A" of "Speler B" te kiezen en kunnen 20 karakters bevatten.

**Keuzeknop sets** is door aanraakknoppen te bedienen en heeft een scorebereik van 0—99. De set-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden. De score is altijd te corrigeren.

**Keuzeknop hs-moy-car** toont in het score-vlak van elke speler, de hoogste serie, moyenne en de te behalen caramboles. De hs-moy-car-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden.

**Keuzeknop Puntenlijst** toont de laatste zes beurten met bijbehorende score. De puntenlijst-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden.

## Biljart



**Biljartscorebord instelling:** Voordat u met het spel begint, kan de hoogte van de score voor elke speler ingesteld worden en heeft een bereik van 0—9999.

U keert terug naar het scorebord, door op de “terugkeer”-toets te drukken.

Na de eerste beurt, wordt “instellingen”-toets uitgeschakeld, dus tijdens een spel kunnen de instellingen niet meer verander worden.

**Correctieprocedure :** Een correctieprocedure wordt gestart door de “Cor”-toets in te drukken. Deze functie komt in werking na de eerste beurt. De letters van de “Cor”-toets worden rood, ten teken dat de correctie procedure gestart is. Er verschijnt een “beurt”-toets waarmee men de beurt kan aangeven, die gecorrigeerd dient te worden, let op de speler die aan de beurt is, alleen de speler die op dit moment aan de beurt is kan gecorrigeerd worden. De punten van de te corrigeren beurt worden aangegeven, links van het toetsenbord. Door deze waarde te overschrijven en op de “enter”-toets te drukken, wordt de correctieprocedure beëindigd. Alle waarden worden herberekend en getoond op het scorebord.

We geven een voorbeeld. Stel de beurtpijl staat naar speler A, d.w.z. we kunnen alleen de score van speler A corrigeren. Nu drukken we op de “Cor”-toets, de letters van deze toets kleuren rood. Wanneer we de beurten nu naar beneden brengen, zien we dat het toetsenbord-display ook wijzigt, dit zijn namelijk de scores van de bijbehorende beurt. Zouden we nu op de “enter”-toets drukken, dan komt alles weer in de oude stand, maar overschrijven we nu deze score, dan wordt dit de nieuwe score van de bijbehorende beurt. Drukken we nu op de “enter”-toets dan wordt het een definitieve correctie. Hierna kunnen we het spel weer hervatten.

## Snooker



**Snookerscorebord:** Door de beurtwissel-toets bepaalt u bij welke speler de punten worden bijgeschreven, zodoende kunt u per beurt verschillende punten bij de totaalscore op- of aftellen. De min-toets fungeert dus ook als correctie-toets.

**Wedstrijdnaam** en **achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden en kunnen 20 karakters bevatten.

**Spelersnamen** kunnen altijd gewijzigd worden, door in de logo popup, "Speler A" of "Speler B" te kiezen en kunnen maximaal 20 karakters bevatten.

**Keuzeknop Frames** is door aanraakknoppen te bedienen en heeft een scorebereik van 0—99. De frame-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden.



## Snooker

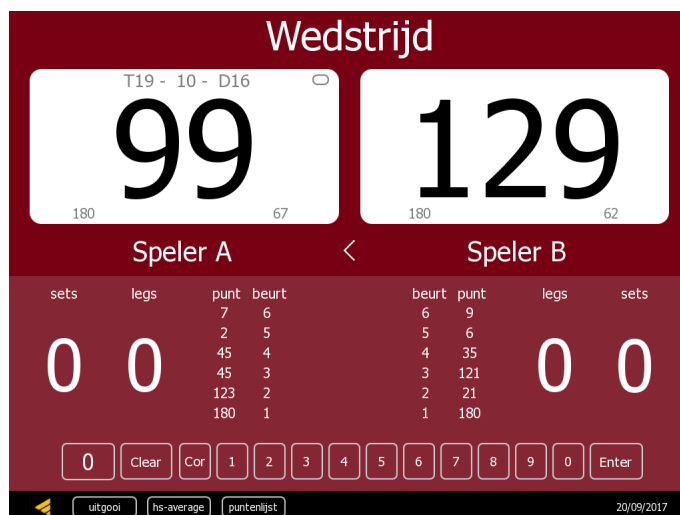


**Snookerscorebord instelling:** Om het snookerscorebord universeler te maken is de mogelijkheid geschapen de totaalscore in te instellen. Voordat u met het spel begint, kan de hoogte van de score voor elke speler ingesteld worden. De instelling geschiedt d.m.v. toetsen op het cijferdisplay, aangegeven door +1, +10, +100, +1000, -1, -10, -100 en -1000.

U keert terug naar het scorebord, door op de "terugkeer"-toets te drukken.

Na de eerste beurt, wordt "instellingen"-toets uitgeschakeld, dus tijdens een spel kunnen de instellingen niet meer veranderd worden.

## Darts



**Dartscorebord:** Het dartscorebord is geschikt voor twee spelers. De punten worden ingevoerd d.m.v. een toetsenbord, onderaan het scorebord.

**Wedstrijdnaam en achtergrondkleur** kunnen in het begin van dit programma gewijzigd worden en kunnen 20 karakters bevatten.

**Spelersnamen** kunnen altijd gewijzigd worden, door in de logo popup, op "Speler A" of "Speler B" te kiezen en kunnen 20 karakters bevatten.

**Keuzeknop hs-average** toont in het score-vlak van elke speler de hoogste serie, en gemiddelde. De hs-average-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden.

**Keuzeknop Puntenlijst** toont de laatste zes beurten met bijbehorende score. De puntenlijst-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden.

**Keuzeknop Uitgooi** toont een mogelijke uitgooi van het spel. De uitgooi-groep kan (on)zichtbaar gemaakt worden.

**Dartscorebord instelling:** Voordat u met het spel begint, kan de hoogte van de score van elke speler ingesteld worden en heeft een bereik van 0—9999.

**First to sets:** First to sets wordt d.m.v. aanraaktoetsen ingesteld en heeft een bereik van 1-5.

**First to legs:** First to legs wordt d.m.v. aanraaktoetsen ingesteld en heeft een bereik van 1-20.

**Keuze hoogste serie:** De hoogste serie kan per spel of per wedstrijd ingesteld worden.

## Darts



**Keuze average:** Het gemiddelde kan per spel of per wedstrijd ingesteld worden.

U keert terug naar het scorebord, door op de “terugkeer”-toets te drukken.

Na de eerste beurt, is “instellingen”-toets uitgeschakeld, dus tijdens een spel kunnen de instellingen niet veranderd worden.

**Correctie procedure :** Een correctie procedure wordt gestart door de “Cor”-toets in te drukken. Deze functie komt in werking na de eerste beurt. De letters van de “Cor”-toets worden rood, ten teken dat de correctie procedure gestart is. Er verschijnt een “beurt”-toets waarmee men de beurt kan aangeven, die gecorrigeerd dient te worden, let op de speler die aan de beurt is, alleen de speler die op dit moment aan de beurt is kan gecorrigeerd worden. De punten van de te corrigeren beurt worden aangegeven, links van het toetsenbord. Door deze waarde te overschrijven en op de “enter”-toets te drukken, wordt de correctie procedure beëindigd. Alle waarden worden herberekend en getoond op het scorebord.

We geven een voorbeeld. Stel de beurtpijl staat naar speler A, d.w.z. we kunnen alleen de score van speler A corrigeren. Nu drukken we op de “Cor”-toets, de letters van deze toets kleuren rood. Wanneer we de beurten nu naar beneden brengen, zien we dat het toetsenbord-display ook wijzigt, dit zijn namelijk de scores van de bijbehorende beurt. Zouden we nu op de “enter”-toets drukken, dan komt alles weer in de oude stand, maar overschrijven we nu deze score, dan wordt dit de nieuwe score van de bijbehorende beurt. Drukken we nu op de “enter”-toets dan wordt het een definitieve correctie. Hierna kunnen we het spel weer hervatten.

De leg en set score werken automatisch en kunnen niet gecorrigeerd worden.

