
Inhoudsopgave

1.	Inleiding.....	2
2.	Functionaliteit.....	2
3.	Benodigde (aanbevolen) hardware	3
4.	SBbox	3
5.	Installatie Windows.....	3
	5.1 Afdrukken (optioneel)	4
6.	Gebruiksaanwijzing scorebord	5
7.	Evenementen en huisnamen.....	7
8.	Spelen van een competitie teamwedstrijd.....	8
9.	Serie-modus.....	8
10.	Bekercompetitie.....	9
11.	Tijdklok	9
12.	Inactiviteit scorebord	10
13.	Ondersteuning	10
14.	Internetstoringen	11
15.	Tarieven.....	11
16.	Facturering licentie.....	12
17.	Installatie- en printopstellingen (afbeeldingen)	13

1. Inleiding

Hèt online biljartscorebord voor carambole biljarten

Indien de biljartlokaliteit over een permanente internetverbinding beschikt, kan van dit scorebord gebruik gemaakt worden. In het kort komt het er op neer dat dit scorebord, hoewel complex, niets meer en niets minder is dan een webpagina, welke een koppeling heeft met de website biljartpoint.nl (onderlinge en grote competities).

Online kunnen er zgn. evenementen en huisnamen met spelersfoto's toegevoegd worden. Liefhebbers kunnen wedstrijden 'live' volgen op de site of uw eigen website. Raadpleeg regelmatig de website biljartscorebord.nl, er wordt regelmatig nieuwe functionaliteit toegevoegd of veranderd.

2. Functionaliteit

- Full screen.
- Eenvoudig te bedienen met een numeriek toetsenbord, bedraad of draadloos.
- Wedstrijden nationale competities driebanden, kader, topteam, alsmede districts teamcompetities en diverse overige competities welke buiten de KNBB georganiseerd worden zijn op te roepen (Biljartpoint koppeling).
- Spelersnamen op te roepen via KNBB-bondsnummer.
- Tellijsten afdrukken (max. 135 beurten).
- Uitslagformulieren afdrukken conform de KNBB.
- Driebanden bekerwedstrijden spelen (sets).
- Online spelersnamen toevoegen aan scorebord, de zgn. huisnamen, t.b.v. roosters, ranking-, pk-wedstrijden ed.
- Spelersnamen op te roepen via zgn. huisnaamcode.
- Spelersfoto's uploaden en koppelen aan KNBB-bondsnummer.
- Standen/speelschema's, advertenties, reclames, aankondigingen tonen, indien scorebord inactief is.
- Sponsor- en/of lokaliteitslogo's tonen i.p.v. spelersfoto, bij speler welke niet aan de beurt is.
- Set modus.
- Ingebouwde klok.
- Scoreborden 'live' op de site, belangstellenden kunnen wedstrijden uit de lokaliteit van een licentiehouder volgen.
- Scoreborden 'live' op uw eigen site tonen.
- Scoreborden 'live' bekijken van andere licentiehouder in split screen modus, als scorebord inactief is, bijv. als een team 'uit' speelt, meerdere tafels tegelijk op 1 scherm.
- Elke breedbeeld monitor, tv, beamer, projector is geschikt, indien met een Windows HDMI stick, dan is een HDMI-poort vereist.
- Ondersteuning via email.



3. Benodigde (aanbevolen) hardware

Een onberispelijke permanente adsl- of kabelinternetaansluiting in de lokaliteit, bekabeld (aanbevolen) of WiFi.

Per tafel:

- Een SB-box (zie website menu >> Informatie en downloads)
 - Deze is met of zonder toetsenbordje te bestellen.
- Een Windows pc/stick, uitsluitend nog ondersteuning voor lokaliteiten/tafels welke deze al hebben.
- Breedbeeld monitor (met speakers aanbevolen, er wordt een geluid afgespeeld na inspeeltijd of einde van klok), televisie, beamer, projector etc. Deze dient een HDMI poort te hebben. Deze is niet op de website verkrijgbaar deze dient u zelf aan te schaffen.
- Numeriek toetsenbord, bedraad of draadloos of een mini toetsenbord.
 - Aanbevolen: draadloos met radiofrequentie en 10 meter bereik.
- Optioneel, een presenter, indien de tijd klok gebruikt wordt.
 - Aanbevolen: de Kensington Wireless Presenter (bereik 20 meter). Optioneel, echter aanbevolen een (netwerk)printer.
- Een monochrome (zwart) laserprinter is per afdruk het goedkoopst:
 - Voor uitslagformulieren conform de KNBB voorschriften.
 - En voor tellijsten.

4. SBbox

Nieuwe licentiehouders kunnen het scorebord uitsluitend draaien met een SBbox (1 per tafel). Bestaande licentiehouders kunnen overstappen naar een SBbox.

Een tafel waar een SBbox eenmaal in gebruik is genomen kan nooit meer terug naar Windows of Android.

De SBbox is uitsluitend via de website verkrijgbaar, mede uit oogpunt van uniformiteit, plug & play aflevering en licentiebescherming.

De SBbox is niet overdraagbaar tussen lokaliteiten.

5. Installatie Windows

LET OP! Deze hardware wordt uitgefaseerd, echter het staat nog hier voor lokaliteiten die het reeds hebben. Voor nieuwe licentiehouders geldt dat er uitsluitend ondersteuning is met een SBbox.

Bekijk de tekeningen in hoofdstuk 16, welke SBsetup u moet hebben. Installeer de light 32- of 64-bits versie daar waar mogelijk, deze draait een stuk soepeler op sticks en wat oudere pc's.

Download van de website biljartscorebord.nl in het menu Downloads >> SBsetup. Na downloaden, deze installeren, volg de instructies op het scherm. SBsetup bestaat uitsluitend uit de portable versie van de browser Firefox met een aantal plug-ins en instellingen voor goed laten functioneren van het scorebord, zoals afdrukken zonder dialoog venster, full-screen opstarten, lokale opslag ed.

Na aanschaf van een licentie is er via email een pincode gezonden, waarmee het scorebord geactiveerd dient te worden, dit geeft het scorebord aan. Toets de pincode in gevolgd door ENTER. Vervolgens het tafelnummer intoetsen met de code 1111x ENTER (x = tafelnummer), elke tafel dient een eigen nummer te hebben. Dit is belangrijk voor scoreborden 'live' op de site en eventuele uitslagformulieren.

5.1 Afdrukken (optioneel)

Zie ook achteraan in deze handleiding, hoofdstuk 16, bijbehorende tekeningen. Één van deze tekeningen dient van toepassing te zijn in uw lokaliteit.

Indien u uitslagformulieren conform de KNBB of tellijsten wilt afdrukken, dient u een printer te hebben welke op een tafel geïnstalleerd dient te worden en als standaard ingesteld. Of geïnstalleerd op een centrale pc in de lokaliteit en SBpushprint downloaden via de site in het menu 'Downloads'. Vervolgens installeren. SBpushprint is een de portable versie van de Firefox-browser, met een print plug-in (afdrukken zonder tussenkomst van de gebruiker), deze opent standaard www.biljartscorebord.nl. Op de achtergrond wordt constant in de gaten gehouden of er van een scorebord een printopdracht aankomt, zo ja dan wordt deze binnen een minuut afgedrukt.

Na starten van SBpushprint, worden alle tafels zodanig ingesteld dat de print opdrachten op deze pc binnenkomen, rechts bovenaan ziet u de print-status. **LET OP!** De site moet ten alle tijden open staan, maakt niet uit op welke pagina. Gebruik een nieuwe tab als u ergens anders naar toe wilt internetten. Dit werkt niet met de standaard Firefox browser of een andere browser. Heeft u reeds Firefox geïnstalleerd, de-installeer deze eerst, voordat u met de SBpushprint-versie aan de slag gaat. SBpushprint werkt alleen in een locatie met een licentie op hetzelfde internet-netwerk.

Er zijn diverse codes om het afdrukken aan te sturen, zonder centrale pc:

- **2220 ENTER**, vraag informatie op hoe het printen in de lokaliteit geregeld is.
- Onderstaande **222x codes** zijn alleen noodzakelijk als er geen centrale pc is met een printer of er wordt op de centrale pc geen gebruik gemaakt van SBpushprint.
 - **2221 ENTER**, afdrukken inschakelen, zonder push. Alle borden hebben een eigen printer, gedeelde printer of een netwerkprinter geïnstalleerd, welke als standaard is ingesteld. Deze instelling wordt op alle tafels toegepast.
 - **2222 ENTER**. idem 2221, met push, ontvangt printopdrachten van overige tafels. Het scorebord van deze tafel moet dan ook altijd aan staan, alle overige tafels worden ingesteld dat ze naar deze tafel de printopdrachten sturen.
 - **2229 ENTER** afdrukken uitschakelen, alle printopdrachten worden genegeerd. Deze instelling wordt op alle tafels toegepast.

Staat een ontvangende print pc uit of de printer staat uit, dan wordt er niets afgedrukt, maak eventueel gebruik van de print-icoontjes in de historie op de site.

Mocht er een storing zijn om wat voor reden dan ook, dan kan via de historie op de site, alsnog achteraf afgedrukt worden.

6. Gebruiksaanwijzing scorebord

Het scorebord kan bediend worden, met een numeriek toetsenbord, bedraad of draadloos.

Om de score als schrijver bij te kunnen houden, zijn de 4 bovenste regels hieronder voldoende om te weten. De overige kennis wordt op den duur wel vergaard door de lokaalhouder, verenigingen, teams ed. die in de betreffende lokaliteit spelen.

Onderstaande tabel kunt u ook als los pdf bestand downloaden via biljartscorebord.nl menu Downloads >> Online Biljartscorebord bediening.

x in 0-kolom, scorebord dient op nul te staan.

Intoetsen	0	Uitvoering
*	x	Draai namen boven met beneden.
ENTER of getal ENTER		Halve beurt bijschrijven, zonder getal is nul.
-		Halve beurt terug, indien beurten nog nul is, gebeurd er niets. Indien serie modus, dan moet de serie nul zijn.
. (del)		Verwijder laatst geschreven toetsaanslag, indien er reeds iets geschreven is.
Huisnaamcode*	x	Huisnaam speler tonen.
Bondsnummer- of +	x	Toon spelersnaam van betreffende KNBB bondsnummer. Indien niet KNBB, eerst een 0 (voorloopnul) gevolgd door het bondsnummer.
0/	x	Menu nog niet gespeelde teamwedstrijden van lokaliteit.
- (min)	x	Blader naar volgende spelersnaam in team (boven), na 0/.
+ (plus)	x	Blader naar volgende spelersnaam in team (beneden), na 0/.
Getal- of getal+	x	Zet te maken caramboles voor de spelersnaam, (max. 350).
0- of 0+	x	Verwijder te maken caramboles voor de spelersnaam.
02 of 03 ENTER	x	Zet aantal decimalen moyenne resp. op 2 of 3.
04 of 05 ENTER	x	Toon inspeeltijd resp. 4 of 5 minuten (aflopende klok), met een willekeurige toets verdwijnt de inspeeltijd.
/		Tellijst op het scherm, AAN of UIT.
000 ENTER		Scorebord naar nul.
0000 ENTER		Scorebord naar nul in set modus, setstand naar nul, namen blijven staan.
00000 ENTER		Scorebord geforceerd naar nul, wedstrijd wordt niet opgeslagen en gaat niet naar het uitslagformulier.
1111 ENTER		Toon tafelnummer.
1111x (x=tafelnummer) ENTER		Toekennen tafelnummer. Niet met SB-box, daar is vast 'ingebakken'.
222x ENTER (x=extra cijfer). 2221, 2222, 2229 worden voor alle tafels toegepast, hoeft slechts op 1 tafel uitgevoerd te worden.		Niet met SB-box, die kan alleen afdrucken via centrale windows pc met SBpushprint geïnstalleerd. 2220 Info m.b.t. print-situatie in betreffende lokaal. 2221 printen inschakelen, zonder push. 2222 idem 2221 en is ontvangende push print pc.

		2229 afdrukken volledig uitschakelen.
333 ENTER OF . (del)		Seriemodus AAN of UIT. Bij AAN, hoogste serie wordt geel, vervolgens met + serie ophogen na iedere gemaakte carambole, einde serie dan ENTER, serie wordt bijgeschreven. Correctie tijdens serie met - (min).
555 ENTER	x	Set modus AAN of UIT, indien AAN, altijd zonder nabeurt, max. 9 sets per speler (best of 17).
666 ENTER		Afdrukken tellijst, huidige partij of set.
777 ENTER		Afdrukken uitslagformulier, geladen wedstrijd.
888 ENTER		Direct naar ingestelde inactiviteit.
888x ENTER (x=type), gedrag bij inactiviteit scorebord. Deze instelling blijft bewaard per tafel.		8881 toon geüploade afbeeldingen. 8882 toon standen, moyennes, speelschema KNBB competities. 8889 doe niets bij inactiviteit.
999 ENTER		Herstart scorebord en toon informatie: scorebordversie, browser met versie, resolutie scherm, ip-adres, tafelnummer.
9999 ENTER		Afsluiten scorebord. Niet met SB-box, die heeft geen bureaublad, stroom eraf kan alleen.
Pincode ENTER	x	(Her)activeren licentie (demo actief).

KLOK

Intoetsen

0 Uitvoering

8xx ENTER (xx=seconden)	x	Klok inschakelen bijv. 840 ENTER is klok aftellen 40 seconden, hoogste serie wordt aflopende klok bij speler die aan de beurt is.
800 ENTER	x	Klok uitschakelen.
+ of start presenter		Start/hervat aftellen klok, als deze stil staat of stop klok als deze loopt.
* of vooruit presenter		Timeout aangevraagd, speler krijgt ingestelde aantal seconden er bij.
. (del) of stop presenter		Stop de klok, speler gehinderd.

LET OP!!!! De presenter werkt alleen als de klok is ingeschakeld (8xx ENTER).

Indien ook numeriek keypad, moet de NumLock AAN staan, anders 'bijt' het elkaar.

KLEUR VAN KNIPPERENDE KLEINE BALLETTJE, BINNENIN DE GROTE WITTE OF GELE BAL, WORDT GETOOND BIJ DE SPELER DIE AAN DE BEURT IS.

Kleur

Betekenis

Rood	Standaard.
Blauw	Teamwedstrijd.
Groen	Setmodus.

ALTERNATIEVE TOETSEN VOOR EEN QWERTY (VOLLEDIG) TOETSENBOORDJE

*	x
-	m
+	p
/	s

7. Evenementen en huisnamen

Onder evenementen wordt verstaan: Voorwedstrijden, finales, roosters, toernooien, teamcompetities ed. Onder huisnamen wordt verstaan: Biljarters die vaak in de lokaliteit biljarten, zoals vaste klanten, spelers aangesloten bij verenigingen of die aan een evenement deelnemen ed.

In het menu 'Licentiehouders' op de website vindt u de huisnamen en evenementen, hiervoor heeft u de ontvangen pincode nodig.

Huisnamen

Indien de scoreborden gebruikt worden buiten officiële wedstrijden om, doet u er verstandig aan huisnamen aan te maken via het menu Licentiehouders >> Huisnamen. Na het aanmaken van een huisnaam, welke allen een unieke numerieke code hebben onder de 300 is deze eenvoudig op te roepen op het scorebord door de huisnaamcode in te voeren gevolgd door * (sterretje).

Foto uploaden

Na het aanmaken van een huisnaam, kunt u een foto uploaden door op de afbeelding van de betreffende speler te klikken. Volg de instructies op het scherm.

Bondsnummers

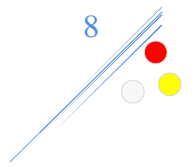
Bij het aanmaken van een huisnaam kan door enkele letters van een spelersnaam in te toetsen zijn/haar KNBB-bondsnummer opgezocht worden, indien gevonden selecteert u deze uit de lijst die u te zien krijgt, de voor-, achternaam en initialen worden automatisch ingevuld. Gebruik ALTIJD het bondsnummer van een speler als deze er één heeft, want hier zijn ook de foto's aan gekoppeld.

Evenementen

Bijv. als de lokaliteit verenigingen heeft welke roosters spelen, kan hier een evenement van gemaakt worden, menu Licentiehouders >> Evenementen. Vervolgens hieraan huisnaamspelers koppelen en zijn dan op te roepen op het scorebord. Een evenement bevat een zgn. Plus-huisnaamcode (dit is een honderdtal). Bijv. 'Jan Janssen' heeft huisnaamcode 15 en deze speelt een libre-rooster en een bandstoot-rooster. Door nu bijv. het 'Libre'-evenement de plus-huisnaamcode 100 te geven en aan bandstoten 200, kan Jan Janssen met resp. huisnaamcode 415 en 515 zijn rooster op het scorebord oproepen met zijn naam. Dit is voor een speler makkelijk te onthouden.

Voorwedstrijden en finale evenementen

Stel u heeft een finale van het district, gewest of nationaal. Gebruik dan bijv. de huisnaamcodes 201 t/m 208. Maak een evenement met als omschrijving bijv. 'Districtsfinale derde klasse libre'. Deze komt bovenaan het scorebord te staan in een zwarte balk. Koppel de betreffende huisnamen (201 t/m 208) aan het evenement. Met bijv. de plus-huisnaamcode 100. Alle finalisten zijn op het scorebord nu op te roepen met 401 t/m 408. Voor de wedstrijdleider, schrijvers, arbiters is het wellicht lastig om de huisnaamcodes te onthouden en dat hoeft ook



niet. Door op het scorebord 400/ te doen kunnen de namen uit het evenementen-menu geselecteerd worden.

Evenement overzichten

Er zijn drie overzichten, welke gebruikt kunnen worden voor uw eigen website. Deze kunt u vinden in het menu Licentiehouders >> Evenementen en het link-icoontje:

- Stand
- Matrix
- Gespeelde partijen

De overzichten worden uiteraard volledig automatisch bijgewerkt vanuit het scorebord. De links zijn ook te gebruiken om naar de officiële instanties door te sturen, de pers of andere geïnteresseerden.

8. Spelen van een competitie teamwedstrijd

Alle wedstrijden welke bij 'Grote en middelgrote competities' staan op www.biljartpoint.nl kunnen gespeeld worden. Indien de postcode van een team ontbreekt of onjuist is bij Biljartpoint, dan zijn deze wedstrijden **niet** opgenomen in het menu. U dient de betreffende verantwoordelijke voor dit team aan te spreken. Dit geldt ook voor gewijzigde speeldata. In het menu zijn de wedstrijden te zien per organisatie welke nog geen uitslag op Biljartpoint hebben.

1. Ophalen via wedstrijdmenu, 0/ (slash toets).
2. Blader met + (plus) en - (min) naar betreffende spelers.
3. De te maken caramboles zijn 'fixed', blader eventueel verder, indien met interval
4. Na partij 000 ENTER, dit kan alleen als de te maken caramboles bereikt zijn.
5. Herhaal stap 2 t/m 4.
6. Als de laatste partij gespeeld is en 000 ENTER gedaan, dan gaat de uitslag automatisch naar Biljartpoint en worden er automatisch 2 uitslagformulieren conform KNBB afgedrukt, mits een printer.

9. Serie-modus

Hoe werkt het:

- 333 ENTER (hoogste serie wordt geel en 0), of uit dan weer wit en de hoogste serie wordt getoond, zoals het was dus.
- Als AAN:
 - Met + (plusteken) wordt de serie verhoogd met 1.
 - Met - (minteken) wordt de serie verlaagd met 1.
 - Met ENTER wordt de serie bijgeschreven (dus de serie hoeft niet apart meer ingevuld te worden, maar mag wel).

Dit houdt de arbiter en/of schrijver, speler en tegenstander alert er hoeven geen vragen meer aan elkaar gesteld te worden, want staat op het bord, bovendien wordt het voor publiek als



prettig ervaren. Binnenkort kan dit ook met een zgn. presenter. Uitleg volgt hierover in deze handleiding.

10. Bekercompetitie

De bekercompetitie (Nationaal driebanden sets), staat onder 'KNBB Nationale Competitie' in het wedstrijdmenu.

11. Tijd klok

Volgens de reglementen

Verplicht bij Nationale driebanden groot competitie eredivisie (40 seconden) en Grand Prix driebanden wedstrijden.

Alleen de arbiter mag de klok bedienen.

- De arbiter dient hiervoor een draadloos toetsenbordje te gebruiken of een zgn. Presenter.

Optioneel, echter aanbevolen, een geluid afspelen als de tijd verstreken is.

- Verbind pc speakertjes aan de pc of stel de Android stick juist in.
- Anders dient de arbiter een signaal af te geven.

Gebruik

8xx ENTER (inschakelen klok).

- Stel het aantal seconden in, xx = 01 t/m 99 seconden. Tussen het moyenne en hoogste serie wordt de klok getoond bij de speler welke aan de beurt is.

/ (slash toets) of (start presenter)

- Klok begint met aftellen, kleur veranderd van wit naar geel.
- Als de klok al loopt gaat deze weer naar beginstand kleur wordt weer wit (reset).

. (puntje / del toets) of (stop presenter).

- Klok stopt. Speler wordt onderbroken, zonder zijn schuld.

*** (ster toets) of (vooruit presenter)**

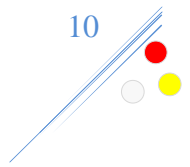
- Time-out aangevraagd door speler. Speler krijgt ingestelde aantal seconden er bij. (max. 3 bij Nationale driebanden groot competitie eredivisie).

Bij het schrijven van een beurt of herstellen van een beurt.

- Klok gaat naar beginstand van de ingestelde aantal seconden bij de betreffende speler.

800 ENTER (uitschakelen klok).

LET OP!!!! De presenter werkt alleen als de klok is ingeschakeld (**8xx ENTER**). De NumLock van een bijbehorend toetsenbord(je) moet AAN staan, anders 'bijt' het elkaar.



Bijv. teamwedstrijden (Nationale driebanden groot competitie eredivisie):

Voer eerst alle gebruikelijke handelingen uit, ophalen wedstrijd en de betreffende namen op het scorebord zetten, alvorens de klokmodus te activeren (8xx ENTER).

Bij het op nul zetten van het scorebord en een teamwedstrijd geladen, wordt de klok uitgeschakeld, zodat naar de volgende speler gebladerd kan worden. Vervolgens kan de klok weer ingeschakeld worden (8xx ENTER).

12. Inactiviteit scorebord

Met inactiviteit wordt bedoeld dat het scorebord niet gebruikt wordt om een partij te schrijven. Er is sprake van inactiviteit als:

- Als er na 5 minuten geen toets is aangeraakt, onder voorwaarden dat:
 - Er is een evenement of teamcompetitie geladen is en de te maken caramboles gelijk is aan te maken caramboles of bij een teamwedstrijd zijn alle partijen gespeeld. Of de te maken caramboles zijn nog niet ingevuld.
 - Er is geen evenement of teamcompetitie geladen.

Bij inactiviteit van het scorebord kan het gebruikt worden op diverse manieren:

1. Advertenties, reclames, aankondigingen enz. als afbeelding in .jpg formaat. Code 8881 ENTER. Deze worden full screen getoond. De hoogte x breedte moeten conform zijn aan de resolutie van het scherm of ieder geval de verhoudingen. Anders zal de afbeelding in de breedte of hoogte opgerekt worden, wat een ongewenst resultaat teweeg zal brengen. Binnenkort kunt u deze zelf uploaden, nu kunt u ze mailen naar mij o.v.v. het tafelnummer
2. Standen, moyennes, speelschema van KNBB competities welke gespeeld worden in de betreffende lokaliteit tonen. Code 8882 ENTER.
3. Met name te gebruiken bij voorwedstrijden of finales. Als bij een evenement is aangegeven dat de stand getoond moet worden bij inactiviteit. Zodra het betreffende evenement is geladen, wordt bij inactiviteit de stand geladen. Punt 1 en 2 worden dan tijdelijk overruled.

Met code 8889 kan inactiviteit uitgeschakeld worden behalve als punt 3 van kracht is.

Met een willekeurige toets komt het scorebord weer terug. Met de code 888 ENTER kan bovenstaande direct in werking gesteld worden.

13. Ondersteuning

Ondersteuning uitsluitend via e-mail, **NOOIT** telefonisch. Bij overtreding, zal licentie-intrekking het gevolg zijn. Heractivering, na betaling van 1x de jaarlicentie.

Beantwoording van e-mails is doorgaans op werkdagen (ma t/m vr) tussen 9:00 en 17:00 uur binnen 24 uur. Dit geldt voor het behandelen van vragen, storingen, suggesties. Er kan van afgeweken worden, echter dat bepaald de maker zelf.

Vragen welke in deze handleiding of op de website staan of in een door u ontvangen email reeds zijn beantwoord, worden niet in behandeling genomen.

De meest recente versie van deze handleiding staat op de website onder 'Downloads' of 'Informatie'.

Er kan geen enkel recht ontleent worden aan de inhoud van de website. Het kan voorkomen dat data niet reproduceerbaar meer is, door calamiteiten van welke aard ook. Daarom is het gebruik van dynamische onderdelen, zoals 'live' en 'historie' op de site en uw eigen website voor eigen risico.

14. Internetstoringen

Ondanks dat het systeem eist dat er een onberispelijke internetverbinding in de lokaliteit moet zijn, worden vanaf juni 2017 internetstoringen afgevangen.

Door de bal heen verschijnt ☒ in de kleuren geel of rood. Indien geel dan is de website biljartscorebordlicentie.nl uit de 'lucht' (hier draait dus ook uw scorebord op), rood dan is er wat mis met **UW** internetverbinding. Als er een code ingevoerd wordt welke betrekking heeft op een database actie op de internetserver dan wordt de verbinding gecontroleerd, zoals '000', '666', '777', '888', '999' ed. Er verschijnt een foutmelding in het rood op het scorebord, welke betrekking heeft op de code bijv. 666 ENTER, fout: "Internetstoring, afdrucken tellijst niet mogelijk, DRUK OP EEN TOETS".

Als het icoontje er staat, dan wordt iedere 15 seconden de verbinding gecontroleerd. Het storing-icoontje verdwijnt vanzelf als alles weer in orde is.

'000' ENTER wordt apart behandeld. Indien er een storing is, dan wordt de partij offline bewaard, totdat de storing verholpen is, dan wordt de partij in de historie alsnog verwerkt. Vooralsnog wordt er slechts één partij bewaard. In die tijd dient de storing verholpen te zijn. Haal echter in dit geval nooit de stroom eraf, want dan gaan de gegevens verloren.

Indien de storing van lange duur is en het betreft een Biljartpoint wedstrijd. Vul de uitslag dan daar in en druk een uitslagformulier af. Of handmatig dat kan ook natuurlijk.

Als ☒ (rood) is. Dan is het **100%** zeker dat het een storing bij **U** in de lokaliteit is. Er worden nl. twee internetpagina's gecontroleerd op bereikbaarheid. Biljartscorebordlicentie.nl en een externe website. Die zijn in principe altijd in de 'lucht'. Mocht er onverhoopt toch één uit de 'lucht' zijn, dan is er nog een tweede externe website die gecheckt wordt. Dit geeft de 100% garantie dat de storing niet afkomstig is van het scorebord.

15. Tarieven

Prijzen excl. 21% BTW per jaar met factuur, ongeacht het aantal tafels in de lokaliteit, looptijd van 1 Januari t/m 31 december evenredig verrekend. Als bijv. ingangsdatum 15 juli is dan hoeft slechts evenredig voor de rest van het jaar betaald te worden op hele maanden naar beneden afgerond. In dit geval van Juli t/m December.

Vanaf € 75,00 met standaard logo van de maker: AS-IT-IS, deze is vrij dit logo te vervangen door die van een ander bedrijf, totdat de licentiehouder zelf een logo plaatst of afkoopt.

- **Er zijn 2 soorten logo's. Bij de speler, welke niet aan de beurt is wordt het getoond op de plek van de foto:**
 - Standaard logo, wordt altijd getoond, als er geen lokaliteits-, teamlogo of foto van toepassing is.
 - Eigen logo, wordt altijd getoond, daar waar geen standaard logo of foto van toepassing is.
- **Meerprijzen:**
 - € 40, zonder logo, spelersfoto wordt getoond (standaard logo afgekocht).
 - € 100, lokaliteitslogo, met blokkade*.

Logo's worden, zowel in de lokaliteit als op 'live' scoreborden getoond. Ook op websites van derden, waar 'live' scoreborden actief zijn.

Voor alle logo's geldt wie het eerst komt het eerst maalt, ook al heeft het betreffende logo niets met de lokaliteit of team te maken.

- **In de licentie is opgenomen:**
 - Onderhoud en verbetering van de programmatuur en website.
 - Onderhoud van officiële team- en spelersnamen.
 - Onderhoud van spelersnamen via bondsnummer.
 - Scoreborden 'live'.
 - Historie gespeelde wedstrijden.

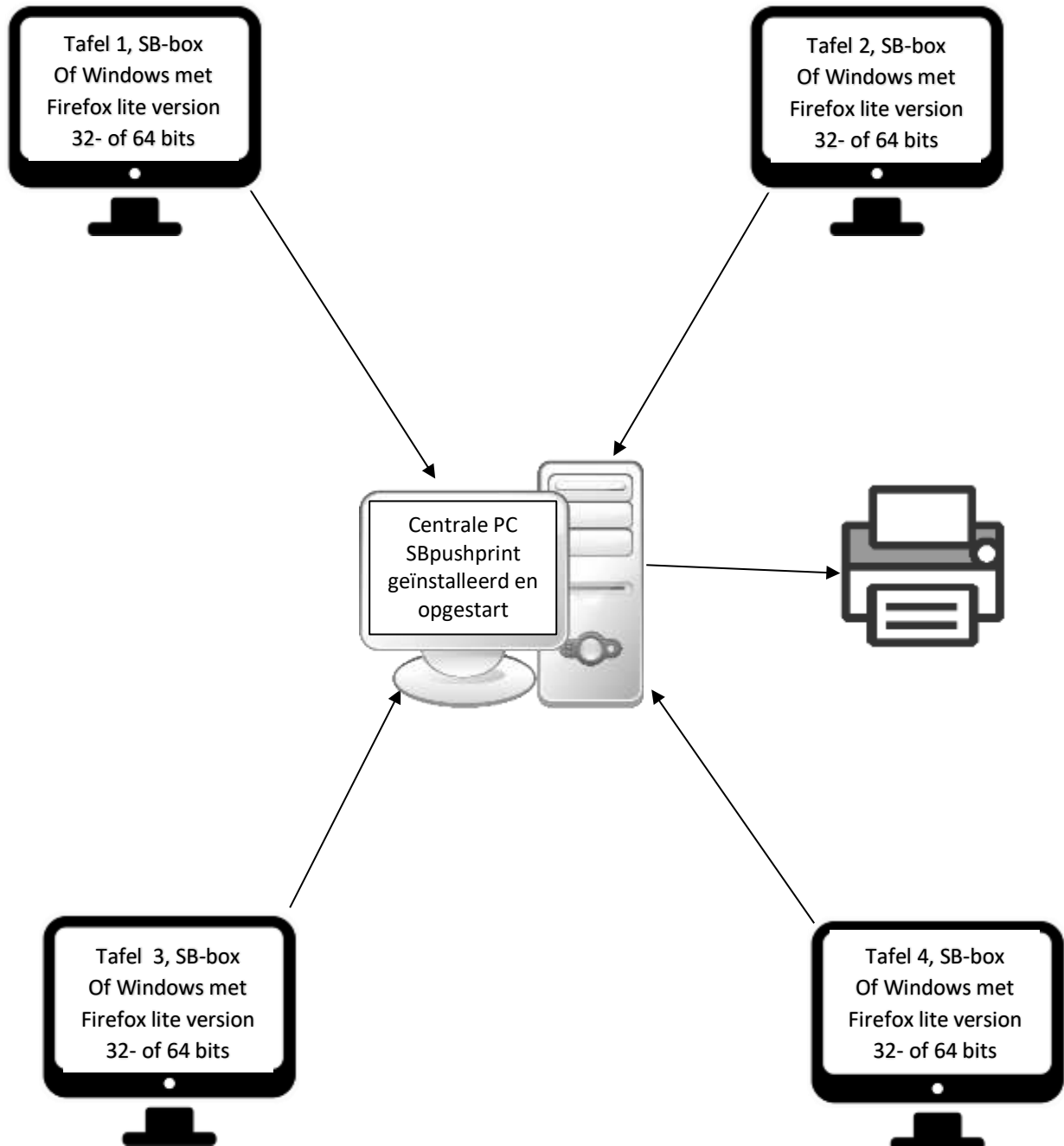
16. Facturering licentie

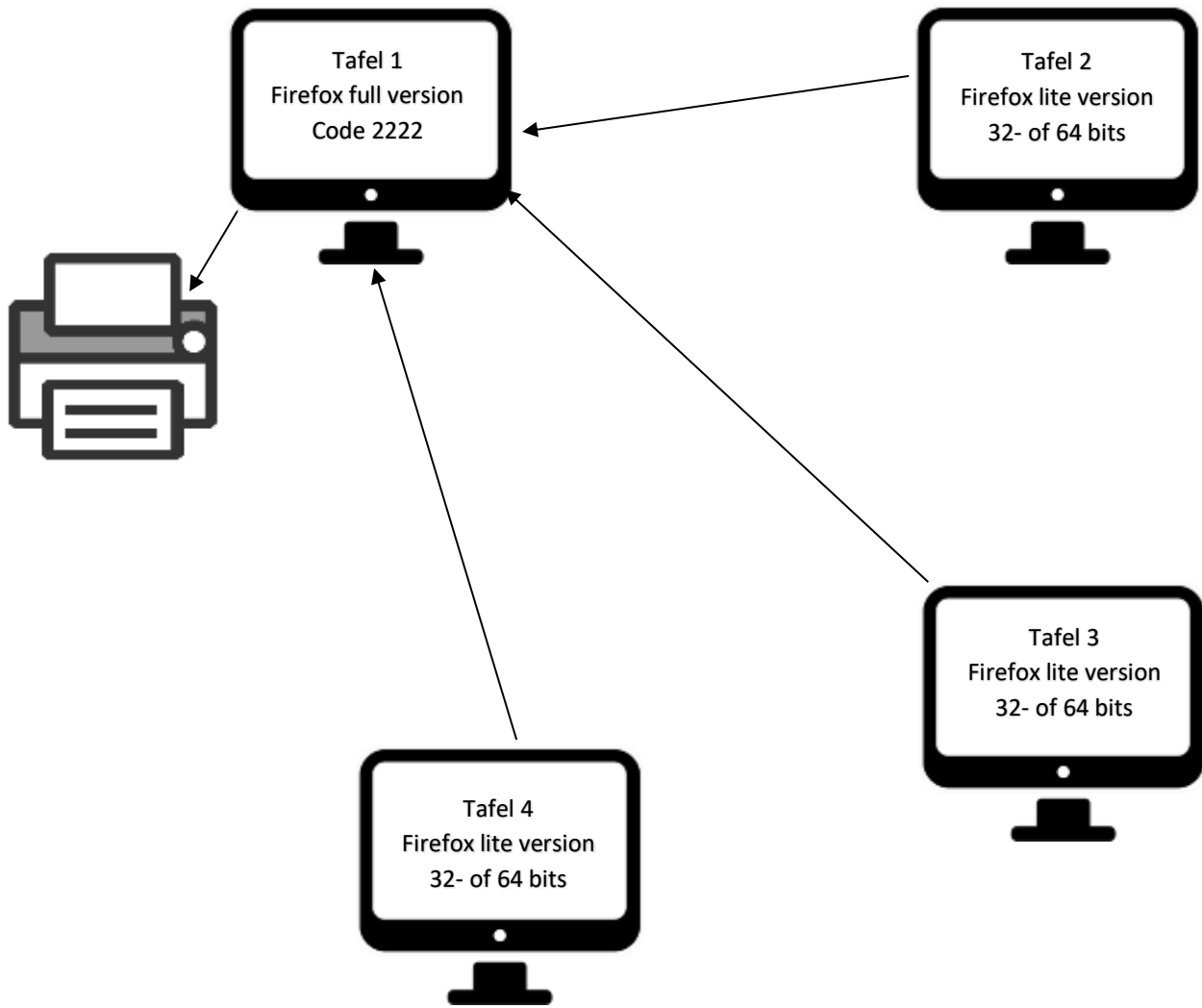
- Een licentie loopt tot en met 31 december van het lopende jaar.
- De factuur voor het nieuwe jaar wordt 1 december per email toegezonden met een betalingsconditie van 30 dagen, er worden geen herinneringen verzonden (zie volgend punt).
- Bij het niet tijdig voldoen van het factuurbedrag wordt de licentie als beëindigd beschouwd. Het bedrag dient voor 1 januari van het nieuwe licentiejaar ontvangen te zijn.
 - Een eventuele heraansluiting brengt 25% van het licentietarief aan kosten met zich mee, na ontvangst van het oorspronkelijke factuurbedrag + kosten wordt de licentie weer geactiveerd.
 - Een spoed heraansluiting brengt 50% van het licentietarief aan kosten met zich mee, de licentie wordt z.s.m. geactiveerd, echter het oorspronkelijke factuurbedrag + kosten dienen binnen 3 werkdagen ontvangen te zijn, anders wordt er wederom afgesloten.

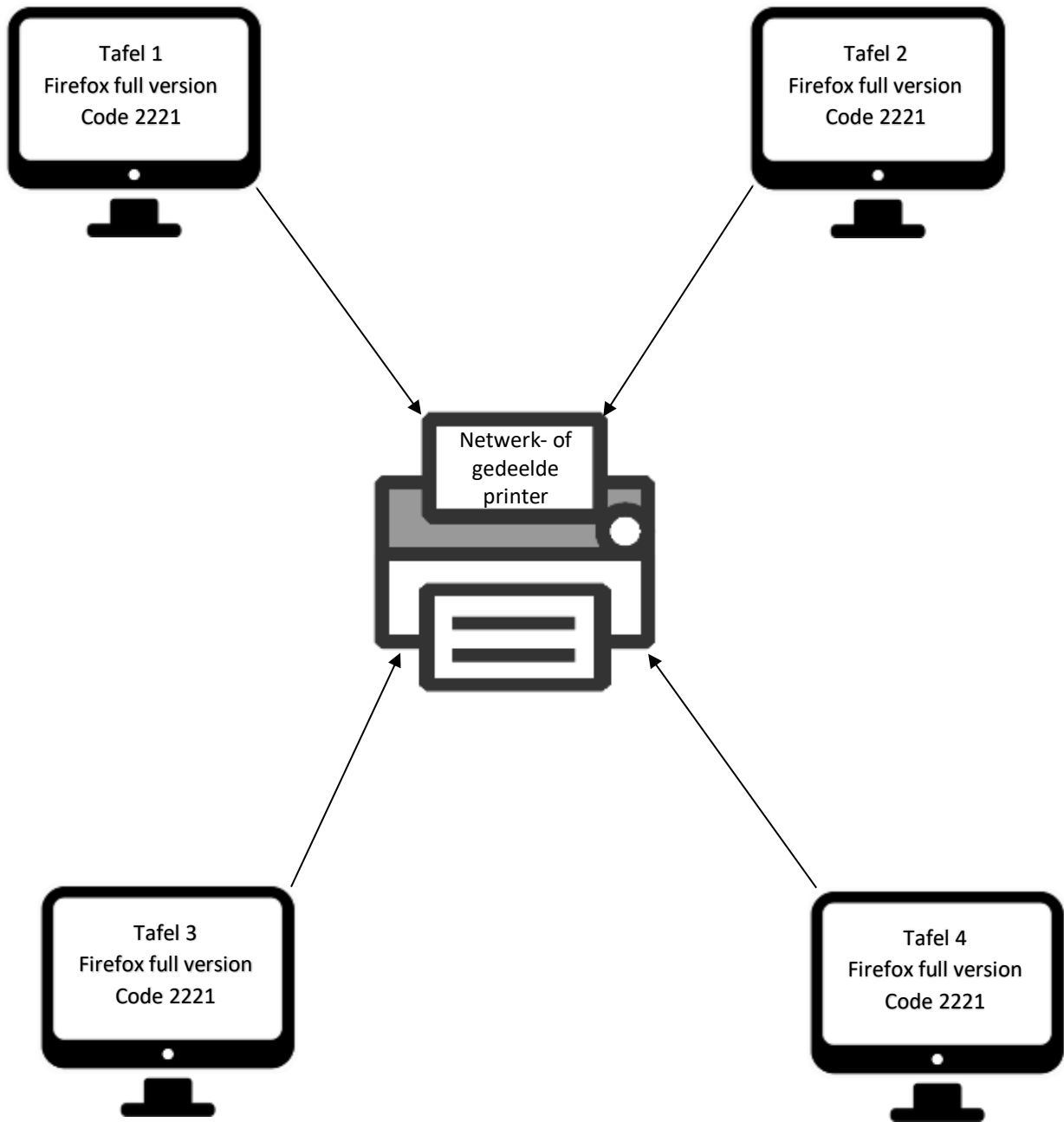
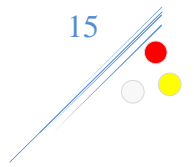


17. Installatie- en printopstellingen (afbeeldingen)

Diverse installatie en print-opstellingen met 4 tafels als voorbeeld (zie ook hoofdstuk 4.1).







Al het afdrukken uitschakelen!

