AFHANGEN MET QR-CODE

				.ul 🤅	• 61	
T.V. Assendelft						
Baan reserve	ren		Wedstrij	den		
١	Woensdag	g 10 api	ril	>		
20:00	21:00	J	22:00)	12	
Baan 1						
		R			0	
Baan 2						
43 43	0	ЭŻ,			0	
Baan 3						
					0	
Baan 4		5-2				
		×.			9	
Baan 5		60				
(20)		.345,				
Baan 6		@Z				
Baan 7	-	(eng)				
	0	R			0	
= 0	6	1	200		000	
Home Spelen	Clu	ib	Maatjes	Ν	leer	

21:35

baan 7

♀Led 母Kunstgras ♥Buiten

Stap 4

v	Voensdag	10 apr	il	>	
0:00 21	1:00 NU		22:00		ľ
Baan 1		(bal)			
Baan 2					
8 8	0.	3X			
Baan 3		62			
Baan 4	-				
		3K			
Baan 5		(and)			
Baan 6		jä õ,			
Baan 7 Ved Asmas	hcourt	🖸 Buit	en		×
I Scan de QR-coo © 21:45 → 25min	de op de	club o	m te re	servere	en

.ul 🕆 🕼

31

Stap 5

8

- **1** Ga naar het afhangbord in het clubhuis.
- 2 Open de KNLTB ClubApp op je mobiele telefoon.
- **3** Klik onderin op 'Spelen' en daarna op 'Baan reserveren'.
- 4 Klik op het QR-icoon (groen vierkantje) van de baan die je wil afhangen.
- 5 Klik op 'Aanmelden', er opent nu een QR-code scanner in de app.
- 6 Scan de QR-code linksonder op het afhangbord.
- 7 Zoek en selecteer de spelers die je wil toevoegen door op de plus-knop te drukken achter 'Speler toevoegen'. Als je alle spelers hebt toegevoegd druk je op 'Gereed'



T.V. Assendelft

Baan reserveren

Stap 7

In de clubapp kun je maatjes toevoegen, ofwel mensen selecteren waarmee je regelmatig speelt. Deze maatjes verschijnen in beeld wanneer je spelers gaat toevoegen tijdens het reserveren (stap 7 hierboven). Je hoeft dan niet meer de zoekfunctie te gebruiken.

Maatjes toevoegen doe je als volgt:

- Klik in de Clubapp op de button''Maatjes", onderin je scherm;
- Klik vervolgens op het vergrootglas rechtsboven;
- Zoek de speler die je als maatje wil toevoegen, en klik op zijn/haar naam;
- Nu verschijnt zijn/haar profiel, klik op het sterretje rechtsboven;
- Deze persoon is nu toegevoegd als maatje.

en vervolgens op de oranje button 'Speler toevoegen'.

Klik op 'Reserveren' om je baankeuze te bevestigen. De baan is afgehangen!



TENNIS Vereniging Assendelft