

Handbuch: Matchplay

Loch-Ergebnisse im Matchplay am Smartphone erfassen – als Spieler oder als Kapitän

Was du brauchst, bevor du startest

Zum Erfassen benötigst du den **persönlichen Anmeldelink** deines Turniers – vom Turnierleiter, als QR-Code am Aushang oder von deinem Kapitän. Für jedes Turnier gilt ein eigener Link; ein Link aus einem früheren Turnier funktioniert nicht mehr.

Kapitäne melden sich anders an als Spieler und können alle Matches ihres Turniers erfassen – siehe Kapitel 5.

Ich möchte ...	Das ist für mich wichtig
... mein Match erfassen	Kapitel 1 bis 3
... den Stand verfolgen	Kapitel 4 – Dashboard und Loch-Details
... als Kapitän arbeiten	Kapitel 5 – alle Matches auf einen Blick

Stand: Plugin-Version 3.4.1 · August 2026

Inhalt

1. Anmelden

Als Spieler

Als Kapitän

2. Die Erfassungsseite im Überblick

Kopfbereich

Loch, Par und Zeitlimit

Hinweise vom Turnierleiter

3. Loch-Ergebnisse eintragen

Die drei Schaltflächen

Korrigieren und weiterblättern

Automatischer Wiedereinstieg

4. Dashboard und Loch-Details

Match-Übersicht

Laufender Spielstand je Loch

5. Als Kapitän erfassen

6. Abmelden und Sicherheit

Tipp: Im Matchplay trägst du keine Schlagzahlen ein, sondern nur, wer das Loch gewonnen hat. Ein Tipp genügt – gespeichert wird sofort.

1 Anmelden

1.1 Als Spieler

Öffne den Link auf deinem Smartphone oder scanne den QR-Code. Du landest direkt auf der Anmeldeseite deines Matches.

Anmeldung

AK30 Herren Runde 2 – Einzel

Startzeit deiner Gruppe

1

Namenscode

2

Beispiel: Thomas Meier, Startzeit 08:00 Uhr

Anmelden

Abbildung 1: Anmeldung als Spieler.

- 1 **Startzeit** deines Matches laut Startliste.
- 2 **Namenscode:** erster Buchstabe des Vornamens plus vollständiger Nachname, klein geschrieben – aus „Thomas Meier“ wird tmeier.

1.2 Als Kapitän

Kapitäne melden sich mit der Startzeit **00:00** und ihrer **E-Mail-Adresse** statt eines Namenscodes an. Damit erhältst du Zugriff auf **alle Matches** des Turniers – bei Mannschaften mit zwei Runden (z. B. AK30 mit Vierer und Einzel) sogar mit einem einzigen Login für beide Runden. Details in Kapitel 5.

2 Die Erfassungsseite im Überblick

2.1 Kopfbereich

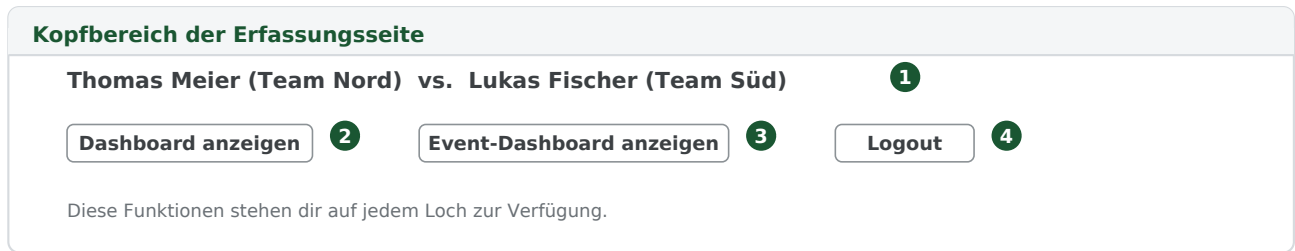


Abbildung 2: Die Funktionen im Kopfbereich.

- 1 Match-Titel** – zeigt jederzeit, wer gegen wen spielt, inklusive Mannschaften.
- 2 Dashboard anzeigen** – Live-Ansicht deines Matches und aller weiteren Matches (Kapitel 4).
- 3 Event-Dashboard anzeigen** – Gesamtstand beider Mannschaften über das ganze Event; erscheint nur bei Turnieren, die zu einem Event gehören.
- 4 Logout** – meldet dich vollständig ab (Kapitel 6).

2.2 Loch, Par und Zeitlimit

- **Fortschritt:** wie viele Löcher bereits ein Ergebnis haben.
- **Aktuelles Loch** mit Par und – bei zugeordneter Abschlagsfarbe – der Länge. Mit „← Zurück“ und „Weiter →“ wechselst du das Loch.
- **Zeitlimit:** grün heißt in der Zeit, rot heißt überschritten. Blendet der Turnierleiter die Zeiten aus, verschwindet die Anzeige automatisch.

2.3 Hinweise vom Turnierleiter

Meldung	Bedeutung
Zeitverwarnung	Der Referee hat euch wegen zu langsamem Spiel verwarnt; hinter den Namen erscheint „(verwarnt)“. Wird sie aufgehoben, verschwindet der Hinweis von selbst.
Wetter- oder Abbruch-Hinweis	Ein auffälliges Banner meldet z. B. Gewittergefahr oder den Abbruch. Folge den Anweisungen der Turnierleitung.
Turnier gesperrt	Nach Rundenende kann der Turnierleiter oder Kapitän das Turnier sperren – die Schaltflächen verschwinden, bereits erfasste Ergebnisse bleiben erhalten.

3 Loch-Ergebnisse eintragen

3.1 Die drei Schaltflächen

Im Matchplay zählt nicht die Schlagzahl, sondern wer das Loch gewonnen hat. Drei große Schaltflächen stehen bereit – beschriftet mit den **echten Namen** beider Seiten.

Ergebniserfassung - Loch 1

Loch 1 · Par 4 · 382 m

Team Nord gewinnt **1** Geteilt **2** Team Süd gewinnt **3**

Gespeichert.

[Ergebnis zurücksetzen](#) **4**

Abbildung 3: Ergebnis eines Lochs eintragen.

- 1 Erste Seite gewinnt** – sie hat auf diesem Loch weniger (Netto-)Schläge gebraucht. Der gewählte Button wird grün hervorgehoben.
- 2 Geteilt** – beide Seiten hatten dieselbe Schlagzahl (halbiertes Loch).
- 3 Zweite Seite gewinnt.**
- 4 Ergebnis zurücksetzen** – vertippt? Damit wird das Ergebnis dieses Lochs wieder gelöscht.

3.2 Korrigieren und weiterblättern

Ein Tipp speichert sofort – einen Speichern-Knopf gibt es nicht. Mit „Weiter →“ geht es zum nächsten Loch, der Fortschrittszähler zählt automatisch mit.

3.3 Automatischer Wiedereinstieg

Praktisch auf dem Platz

Wechselst du zwischendurch aufs Dashboard und kehrst über „**Zurück zur Erfassung**“ zurück – oder lädst die Seite neu –, landest du automatisch wieder am ersten Loch **ohne Ergebnis**, also genau dort, wo ihr steht.

Auch beim **Shotgun-Start** stimmt das: Startet ihr an Loch 10, wird ab Loch 10 weitergezählt (10, 11, ... 18, dann 1, 2, ...). Du wirst nicht fälschlich an den Rundenanfang zurückgeschickt.

Kein Offline-Puffer für Matchplay-Ergebnisse

Anders als bei Stroke Play/Stableford und Scramble/Vierer werden Matchplay-Ergebnisse derzeit **nicht** für die Offline-Nutzung zwischengespeichert – ein Tipp auf eine der drei Schaltflächen ohne Verbindung geht daher nicht durch. Achte bei lückenhaftem Mobilfunkempfang besonders darauf, erst wieder eine Verbindung abzuwarten, bevor du ein Lochergebnis einträgst.

4 Dashboard und Loch-Details

4.1 Match-Übersicht

Über „Dashboard anzeigen“ siehst du den Stand deines Matches und aller weiteren Matches des Turniers – live, ohne Neuladen. Die Statusangaben nutzen die international übliche englische Matchplay-Schreibweise:

Anzeige	Bedeutung
2 UP thru 7	Führung mit zwei Löchern Vorsprung nach 7 gespielten Löchern
All Square (thru 5)	Ausgeglichen nach 5 Löchern
wins 3&2	Entschieden: drei Löcher Vorsprung bei noch zwei zu spielenden Löchern
wins 2 UP	Nach allen 18 Löchern mit zwei Löchern Vorsprung gewonnen
Match halved	Unentschieden beendet

4.2 Laufender Spielstand je Loch

Neu in dieser Version

Die Detailansicht zeigt nicht mehr Pfeilsymbole je Loch, sondern in **einer Spalte je Loch den laufenden Spielstand** bis einschließlich dieses Lochs. Du siehst damit auf einen Blick den Verlauf des Matches statt nur einzelne Loch-Ergebnisse.

Loch-für-Loch-Details

Thomas Meier - Lukas Fischer
 Gelb · Herren

1UP	2UP	AS	1DN	–
1	2	3	4	5

2 won (Meier) / 1 halved / 1 won (Fischer)

Abbildung 4: Der Spielstand nach jedem Loch.

- 2UP = zwei Löcher Vorsprung, AS (All Square) = ausgeglichen, 1DN = ein Loch Rückstand – immer aus Sicht der zuerst genannten Seite. Grün = vorne, gelb = ausgeglichen, rot = hinten; ein Strich heißt: noch nicht gespielt.
- Darunter die Zusammenfassung mit gewonnenen, geteilten und verlorenen Löchern. Zwischen Loch 9 und 10 sowie am Ende stehen zusätzlich Summenkacheln.

Die Zählung startet immer am **Startloch der Gruppe**. Bei Shotgun-Start ab Loch 10 wird korrekt ab dort fortlaufend gezählt, auch wenn die Karte weiterhin von Loch 1 bis 18 dargestellt wird.

5 Als Kapitän erfassen

Mit dem Kapitäns-Login betreust du das gesamte Turnier statt nur eines Matches – ideal, wenn du für deine Mannschaft die Ergebnisse zentral pflegst.

Melde dich mit Startzeit **00:00** und deiner **E-Mail-Adresse** an (Kapitel 1.2). Danach stehen dir zusätzliche Funktionen zur Verfügung:

- **Alle Matches auf einen Blick** – eine Liste sämtlicher Matches des Turniers mit ihrem aktuellen Stand. Ein Tipp klappt die Ergebniserfassung des jeweiligen Matches auf.
- **Ergebnisse für jedes Match eintragen** – mit denselben drei Schaltflächen wie die Spieler (Kapitel 3).
- **Spielernamen deiner Mannschaft ändern** – praktisch, um automatisch erzeugte Platzhalter durch die echten Namen der Gegner zu ersetzen oder eine kurzfristige Umstellung abzubilden.
- **Turnier sperren und entsperren** – nach Rundenende sperrst du die Erfassung, damit nichts mehr versehentlich geändert wird.
- **Beide Runden mit einem Login** – bei Mannschaften mit zwei Runden an einem Spieltag (z. B. AK30 mit Vierer und Einzel) gilt deine Anmeldung für beide.

Die Kapitäns-E-Mail-Adresse hinterlegt der Turnierleiter bei den Teams. Klappt die Anmeldung nicht, lass dort die hinterlegte Adresse prüfen.

6 Abmelden und Sicherheit

Bist du fertig oder gibst das Gerät weiter, tippe oben auf „**Logout**“. Damit wirst du vollständig abgemeldet.

- Auch über den „Zurück“-Knopf des Browsers gelangt niemand mehr in die Erfassung – es ist eine erneute Anmeldung nötig.
- Das schützt davor, dass jemand über dein Gerät versehentlich Ergebnisse einträgt.
- Bereits erfasste Ergebnisse bleiben nach dem Abmelden gespeichert.

Weitere Handbücher

Dashboards – Ergebnisse mitverfolgen, alle Ansichten im Detail.

Stroke Play & Stableford – Ergebniserfassung im Zählspiel inklusive elektronischer Scorekarte.

Scramble & Vierer – Ergebniserfassung im Team-Format.

Mannschaftsverwaltung – Mannschaften, Spieltage und Verfügbarkeiten.

Admin-Bereich – für Turnierleiter.