

Handbuch: Scramble & Vierer

Ergebnisse im Team-Format am Smartphone erfassen

Was du brauchst, bevor du startest

Zum Erfassen benötigst du den **persönlichen Anmeldelink** deines Turniers – du bekommst ihn vom Turnierleiter, als QR-Code am Aushang oder von deinem Kapitän. Diesen Link kannst du nicht erraten oder selbst erzeugen.

Bei Scramble und Vierer trägt **ein beliebiges Mitglied deines Teams** das gemeinsame Ergebnis ein – anders als beim Zählspiel gibt es keine Einzel-Schlagzahlen je Person.

Hast du ein Benutzerkonto auf der Club-Website und bist damit angemeldet, erkennt dich das System automatisch – dann entfällt der Anmeldeschritt.

Ich möchte ...	Das ist für mich wichtig
... schnell loslegen	Kapitel 1 und 3 genügen für die reine Ergebniserfassung
... den Stand sehen	Kapitel 4 – Dashboard und Loch-Details
... den Unterschied Scramble/Vierer verstehen	Kapitel 2.3

Stand: Plugin-Version 3.4.1 · August 2026

Inhalt

1. Anmelden

- Über den Link anmelden
- Mit Benutzerkonto

2. Die Erfassungsseite im Überblick

- Kopfbereich
- Loch, Par und Zeitlimit
- Scramble oder Vierer – was ist der Unterschied?

3. Ergebnis eintragen

- Team-Ergebnis für ein Loch erfassen
- Speichern und weiterblättern
- Offline-Modus (nur in der App)

4. Dashboard und Loch-Details

5. Abmelden und Sicherheit

Tipp: Alles wird sofort gespeichert – einen „Speichern“-Knopf gibt es bewusst nicht. Auch wenn dein Akku leer wird, ist das bis dahin eingetragene Ergebnis sicher.

1 Anmelden

1.1 Über den Link anmelden

Öffne den Zugangslink oder scanne den QR-Code auf dem Aushang. Je nach Turnier wirst du direkt zur Erfassung weitergeleitet oder gibst kurz deinen Namenscode ein.

1.2 Mit Benutzerkonto

Bist du bereits über ein Benutzerkonto auf der Club-Website angemeldet und diesem Konto ist ein Spieler zugeordnet (z. B. über die Mannschaftsverwaltung, siehe eigenes Handbuch), erkennt dich das System sofort. Du landest ohne Eingabe direkt auf der Erfassungsseite.

2 Die Erfassungsseite im Überblick

2.1 Kopfbereich

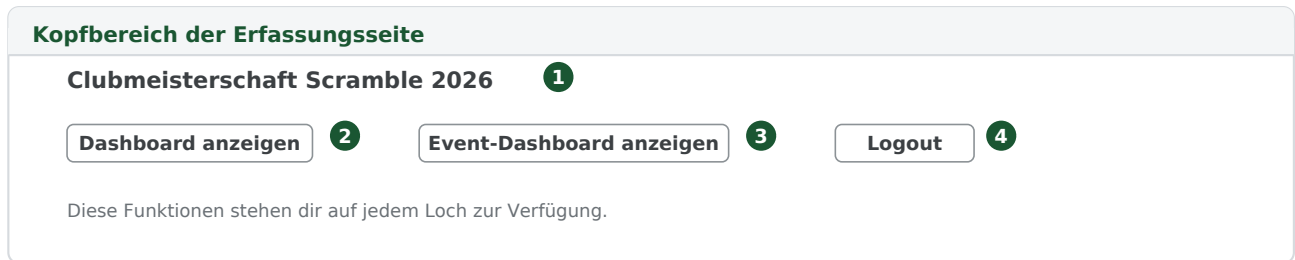


Abbildung 1: Die Funktionen im Kopfbereich.

- 1 Turniername** – so weißt du immer, in welchem Turnier du erfasst.
- 2 Dashboard anzeigen** – die Live-Rangliste aller Teams des Turniers (Kapitel 4).
- 3 Event-Dashboard anzeigen** – kombinierter Stand über mehrere Runden; erscheint nur, wenn dein Turnier zu einem Event gehört.
- 4 Logout** – meldet dich vollständig ab (Kapitel 5).

Eine elektronische Scorekarte zum Unterschreiben gibt es bei Scramble und Vierer nicht – das gemeinsame Team-Ergebnis wird direkt vom Server geführt, eine individuelle Unterschrift je Spieler ist bei einem Team-Ergebnis nicht vorgesehen.

2.2 Loch, Par und Zeitlimit

Darunter siehst du den Fortschritt, das aktuelle Loch und – falls hinterlegt – bis wann es gespielt sein sollte.

- **Fortschritt:** wie viele der Löcher bereits ein Team-Ergebnis haben.
- **Aktuelles Loch** mit Par und – sofern eurem Team eine Abschlagsfarbe zugeordnet ist – der Länge in Metern. Mit „← Zurück“ und „Weiter →“ wechselst du das Loch.
- **Zeitlimit:** grün heißt, ihr liegt in der Zeit, rot heißt, die Zeit ist überschritten. Blendet der Turnierleiter die Zeiten aus, verschwindet die Anzeige automatisch – auch während ihr spielt.

2.3 Scramble oder Vierer – was ist der Unterschied?

Beide Formate erfassen ein **einziges gemeinsames Ergebnis pro Loch** für das ganze Team – die Erfassungsseite sieht in beiden Fällen identisch aus. Der Unterschied liegt in der Spielweise auf dem Platz und in der Berechnung der Team-Vorgabe:

	Scramble	Vierer (klassischer Foursomes)
Teamgröße	2 bis 4 Spieler	genau 2 Spieler
Spielweise	Alle schlagen ab, das Team wählt den besten Ball, alle spielen von dort weiter	Beide Partner teilen sich EINEN Ball und schlagen abwechselnd
Team-Vorgabe	Wählbare Methode (gestaffelt nach Teamgröße, Durchschnitt oder Prozentsatz vom niedrigsten Handicap) – vom Turnierleiter festgelegt	Feste DGV-Formel: Course Handicaps beider Partner addiert, durch zwei geteilt

Welches der beiden Formate für euer Turnier gilt, entscheidet der Turnierleiter bei der Anlage – als Team seht ihr auf der Erfassungsseite in jedem Fall nur ein einziges Eingabefeld je Loch.

3 Ergebnis eintragen

3.1 Team-Ergebnis für ein Loch erfassen

Anders als beim Zählspiel trägst du nur **eine einzige Zahl** pro Loch ein – das gemeinsame Ergebnis des ganzen Teams. Ein beliebiges Mitglied kann eintragen, es gibt keine Zuordnung zu einer einzelnen Person.

Abbildung 2: Team-Ergebnis eines Lochs eintragen.

- 1 Lochkopf** mit Nummer, Par und – bei zugeordneter Abschlagsfarbe – der Länge.
- 2 Team-Ergebnis** – tippe die Zahl ein oder nutze die Plus-/Minus-Tasten. Auf dem Smartphone erscheint automatisch die Zifferntastatur.
- 3 Eingabefeld** – gilt für das ganze Team, nicht für eine einzelne Person.
- 4 „Zuletzt erfasst von“** zeigt, welches Teammitglied den aktuellen Wert zuletzt eingetragen hat – praktisch, falls sich mehrere Personen die Erfassung teilen.

3.2 Speichern und weiterblättern

Jede Eingabe wird automatisch gespeichert – ein Speichern-Knopf ist nicht nötig. Mit „Weiter →“ geht es zum nächsten Loch.

3.3 Offline-Modus (nur in der App)

Auf manchen Plätzen ist der Mobilfunkempfang lückenhaft. In der **iOS- und Android-App** spielt das für die Erfassung selbst keine Rolle: Lochwechsel und Team-Ergebnis funktionieren auch ganz ohne Verbindung normal weiter. Ein rotes Banner mit einem Info-Symbol zeigt dir den Offline-Zustand an.

- **Dashboard** ist währenddessen ausgegraut, da es aktuelle Serverdaten braucht – es funktioniert automatisch wieder, sobald die Verbindung zurück ist.
- **Automatische Übertragung:** sobald wieder eine Verbindung besteht, lädt die App das zwischenzeitlich eingegebene Team-Ergebnis von selbst hoch.
- **Falls ein anderes Teammitglied zwischenzeitlich etwas eingetragen hat:** sollte für ein Loch inzwischen ein anderer Wert auf dem Server stehen, fragt dich die App beim Verbindungsaufbau, welcher Wert gelten soll – nichts wird automatisch überschrieben.

Die Web-Erfassungsseite im Browser kennt diesen Offline-Modus nicht – für lückenhaften Empfang auf dem Platz ist daher die App die zuverlässigere Wahl.

4 Dashboard und Loch-Details

Über „Dashboard anzeigen“ siehst du die live sortierte Rangliste aller Teams des Turniers.

Turnier-Dashboard (Scramble)				
Clubmeisterschaft Scramble 2026 · 24.05.2026				
Pos	Team	Thru	Netto	+/-Par
1	Weber / Meier / Fischer	9	35	-3
2	Klein / Bauer	9	37	-1
3	Schulz / Wagner / Neumann / Braun	8	36	0

Ein Tipp auf eine Zeile öffnet die Loch-für-Loch-Details des Teams.

Abbildung 3: Live-Rangliste eines Scramble-Turniers.

- 1 Jede Zeile ist ein **Team**, benannt nach seinen Mitgliedern – statt einer einzelnen Person wie beim Zählspiel.
- 2 Die Wertungs-Spalte zeigt je nach Turniereinstellung Netto-Schläge (niedriger = besser, wie hier) oder Stableford-Punkte (höher = besser).
- 3 Die Rangliste sortiert sich automatisch neu, sobald irgendwo ein Ergebnis eintrifft – ein Neuladen ist nie nötig.

Die Loch-für-Loch-Details funktionieren wie beim Zählspiel (siehe Handbuch *Stroke Play & Stableford*) – nur mit einer einzigen Ergebniszeile für das ganze Team statt je Spieler.

5 Abmelden und Sicherheit

Über „Logout“ im Kopfbereich meldest du dich ab – dein Gerät ist danach von der Erfassung vollständig abgemeldet.

- Auch der „Zurück“-Knopf des Browsers bringt niemanden mehr in die Erfassung – es ist eine erneute Anmeldung über den Link nötig.
- Das schützt davor, dass jemand über dein Gerät versehentlich Ergebnisse für euer Team einträgt.
- Das eingetragene Team-Ergebnis bleibt nach dem Abmelden selbstverständlich gespeichert.

Weitere Handbücher

Dashboards – Ergebnisse mitverfolgen, alle Ansichten im Detail.

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

Matchplay – Ergebniserfassung im Matchplay-Modus.

Mannschaftsverwaltung – Mannschaften, Spieltage und Verfügbarkeiten.

Admin-Bereich – für Turnierleiter.