

Handbuch: Admin-Bereich

Turniere, Events, Plätze, Gruppen, Teams, Spieler-Zugang, Referee und Datensicherung verwalten

Für wen ist dieses Handbuch?

Dieses Handbuch richtet sich an **Turnierleiter und Administratoren** mit Zugriff auf den WordPress-Adminbereich (Berechtigung `manage_golf_tournaments`, für Plätze und Datensicherung zusätzlich `manage_options`).

Die **Mannschaftsverwaltung** (Mannschaften, Kader, Spieltage, Verfügbarkeiten und die Ein-Klick-Anlage von Runden) ist bewusst nicht Teil dieses Handbuchs – dafür gibt es das eigene Handbuch *Mannschaftsverwaltung*.

Für Spielerinnen, Spieler und Zuschauer gibt es die Handbücher *Stroke Play*, *Matchplay* und *Dashboards*.

Ich möchte ...	Das ist für mich wichtig
... ein Turnier aufsetzen	Kapitel 1 bis 5 in dieser Reihenfolge
... Spieler auf den Platz bringen	Kapitel 6 – Zugangslink, QR-Code und PDFs
... die Runde begleiten	Kapitel 7 und 8 – Korrekturen, Referee, Dashboards
... Daten sichern	Kapitel 9 – Backup und Wiederherstellung

Stand: Plugin-Version 1.112 · August 2026

Inhalt

1. Turniere

- Neues Turnier anlegen
- Turnier-Optionen während der Runde
- Vorhandene Turniere verwalten

2. Events

3. Plätze

- Grunddaten
- Löcher, Abschlagsfarben, Slope und Course Rating
- Sammel-Anlage per Text oder Tabelle
- Export und Import

4. Gruppen und Teilnehmer

- Spielgruppe anlegen
- Spieler zuordnen und verwalten

5. Teams (Matchplay)

6. Spieler-Zugang

- Link und QR-Code
- Die beiden PDF-Varianten

7. Scores bearbeiten

8. Live-Dashboards und Referee

- Dashboards im Adminbereich
- Referee: Zeiten und Alarme

9. Backup und Wiederherstellung

10. Checkliste: Turnier aufsetzen

Reihenfolge: Platz → Turnier (→ Event) → Gruppen → Spieler → Zugang verteilen. Die Checkliste in Kapitel 10 fasst das als Kurzübersicht zusammen.

1 Turniere

1.1 Neues Turnier anlegen

Unter „**Golf Live Scoring** → **Turniere**“ legst du ein Turnier an. Ein Platz muss dafür bereits existieren (Kapitel 3).

Neues Turnier anlegen

Turniername	Sommerturnier Stroke Play 2026		1
Platz	Golfclub Musterstadt (18 Löcher)	▼	2
Spielformat	Stroke Play (Zählspiel)	▼	3
Matchplay-Variante	Einzel	▼	4
Turnierdatum	24.05.2026	Minuten je Loch	14
			5
Event (optional)	- kein Event -	▼	6

Turnier anlegen

Abbildung 1: Formular „Neues Turnier anlegen“.

- 1 Turniername** – erscheint für die Spieler auf der Erfassungsseite.
- 2 Platz** – bestimmt Lochanzahl, Par, Stroke-Index und die verfügbaren Abschlagsfarben.
- 3 Spielformat** – Stroke Play (Zählspiel), Stableford oder Matchplay. Es entscheidet, welche Erfassungsseite die Spieler später sehen.
- 4 Matchplay-Variante** – nur bei Matchplay sichtbar: Einzel, Foursomes (Vierer) oder Four-Ball. Sie bestimmt, wie viele Spieler eine Gruppe aufnimmt.
- 5 Minuten je Loch** – optional. Daraus berechnet das System die Soll-Zeiten je Loch, die Spieler und Referee sehen (Kapitel 8.2).
- 6 Event** – optionale Zuordnung für eine kombinierte Wertung über mehrere Runden (Kapitel 2).

1.2 Turnier-Optionen während der Runde

In der Turnierliste stehen je Turnier mehrere Schalter zur Verfügung, die sich auch **während** der laufenden Runde umlegen lassen – die Spieler bekommen die Änderung ohne Neuladen mit:

Option	Wirkung
Zeiten ausblenden	Blendet die Soll-Zeiten je Loch bei allen Spielern aus – hilfreich, wenn die Zeitvorgabe an einem Tag nicht gelten soll.
Turnier sperren	Die Eingabefelder verschwinden bei allen Spielern; niemand kann mehr etwas ändern. Bereits erfasste Ergebnisse bleiben erhalten. Du selbst kannst über „Scores bearbeiten“ weiterhin korrigieren (Kapitel 7).
E-Scorecard aktivieren	Schaltet die elektronische Scorekarte frei: Spieler wählen einen Zähler, unterschreiben am Bildschirm und reichen die Karte ein. Sie geht dann an die beim Platz hinterlegte Club-E-Mail-Adresse (Kapitel 3.1).
Kopieren	Legt ein neues Turnier mit denselben Einstellungen an – praktisch für Turnierserien.
Archivieren	Umkehrbar: Das Turnier verschwindet aus den Auswahllisten, bleibt aber vollständig erhalten.
Löschen	Unwiderruflich, samt Gruppen und Ergebnissen.

1.3 Vorhandene Turniere verwalten

Die Liste zeigt alle Turniere mit Format, Datum und Status (Aktiv oder Archiviert). Über „Bearbeiten“ änderst du sämtliche Angaben aus Abschnitt 1.1 nachträglich.

2 Events

Ein Event bündelt mehrere Turniere zu einer Serie mit gemeinsamer Gesamtwertung – etwa eine mehrtägige Clubmeisterschaft oder beide Runden eines Mannschafts-Spieltags.

- **Anlegen:** Name plus Format. Das Format entscheidet, ob später ein kombiniertes Ranking (Zählspiel/Stableford) oder ein Team-Scoreboard (Matchplay) erscheint.
- **Zuordnung:** Turniere werden dem Event über das **Turnier-Formular** zugeordnet (Kapitel 1.1), nicht auf der Event-Seite.
- **Teams verwalten** erscheint nur bei Matchplay-Events (Kapitel 5).
- **Löschen** ist unwiderruflich – die zugehörigen Turniere bleiben dabei als eigenständige Turniere erhalten.

Ein Event lohnt sich auch bei nur zwei Runden: Die Spieler sehen dann zusätzlich den kombinierten Gesamtstand, ohne dass du etwas nachrechnen musst.

3 Plätze

Der Platz ist die Grundlage jedes Turniers: Er liefert Par, Stroke-Index, Abschlagsfarben und – für die automatische Platzvorgabe – Slope und Course Rating.

3.1 Grunddaten

- **Platzname** und **Lochanzahl** (9 oder 18) legen den Rahmen fest; die Lochtabelle passt sich automatisch an.
- **Club-E-Mail-Adresse** – an diese Adresse werden eingereichte elektronische Scorekarten geschickt (siehe E-Scorecard, Kapitel 1.2). Ohne Eintrag kann keine Karte zugestellt werden.

3.2 Löcher, Abschlagsfarben, Slope und Course Rating

Die zentrale Tabelle enthält je Loch Par und Stroke-Index, dahinter bis zu **zwölf Abschlagsfarben** als eigene Spalten – jede mit Farbe, Geschlecht, Slope Rating, Course Rating und einer eigenen Länge je Loch.

Platz bearbeiten

Abschlagsfarbe	Gelb	Rot	Kopieren →
Geschlecht (H/D)	H	D	
Slope Rating (SR)	128.5	124.0	
Course Rating (CR)	71.5	73.2	

Loch	Par	Stroke-Index	Länge Gelb (m)	Länge Rot (m)
1	4	7	382	341
2	3	15	168	142
3	5	3	486	437

+ Abschlagsfarbe hinzufügen

Abbildung 2: Abschlagsfarben mit Ratings und Loch-Längen.

- Farbe** (Freitext, z. B. „Gelb“) und **Geschlecht** als Spaltenkopf.
- Slope Rating und Course Rating** – beide mit **einer Nachkommastelle** (z. B. 128.5 und 71.5). Nur wenn beide Werte hinterlegt sind, kann das System die Platzvorgabe eines Spielers automatisch aus seinem Handicap berechnen.
- „**Kopieren →**“ überträgt Farbe, Geschlecht, Ratings und alle Loch-Längen in die nächste freie Spalte – praktisch, um eine ähnliche Farbe anzulegen und nur wenige Werte anzupassen.
- Länge je Loch** für diese Abschlagsfarbe in Metern (optional, wird den Spielern am Loch angezeigt).
- „**+ Abschlagsfarbe hinzufügen**“ blendet weitere der bis zu zwölf möglichen Spalten ein.

So entsteht die Platzvorgabe

Aus dem persönlichen Handicap des Spielers, dem Slope und Course Rating seiner Abschlagsfarbe sowie dem Gesamt-Par errechnet das System die Platzvorgabe automatisch. Sie erscheint überall als (V: 11) hinter dem Namen. Fehlt eines der Ratings, bleibt die Vorgabe leer – es wird bewusst keine irreführende Null angezeigt.

3.3 Sammel-Anlage per Text oder Tabelle

Weg	Wofür geeignet
Text-Sammel-Upload	Schnell für Par und Stroke-Index – deckt aber keine Abschlagsfarben ab.
Excel-/OpenOffice-Upload	Liest eine komplette Datei inklusive aller Abschlagsfarben, Ratings und Längen ein. Am einfachsten: einen vorhandenen Platz exportieren, als Vorlage anpassen und wieder hochladen.

3.4 Export und Import

Jeder Platz lässt sich als Excel-Datei exportieren und im selben Format wieder einlesen.

Vollständiger Export

Die Exportdatei enthält am Anfang eine Zeile mit **Platzname und Club-E-Mail-Adresse**, darunter die Kopfzeilen für Farbe, Geschlecht, Slope und Course Rating und schließlich alle Löcher. Beim Wiedereinlesen werden diese Angaben automatisch übernommen – ein Export-Import-Zyklus verliert also keine Einstellung mehr.

Ältere Exportdateien ohne diese Zeile funktionieren unverändert weiter.

Hinweis: Ein Import legt immer einen **neuen** Platz an und überschreibt nie einen bestehenden. Gibst du im Formular einen Namen an, hat dieser Vorrang vor dem Namen aus der Datei.

4 Gruppen und Teilnehmer

Hier entstehen die Spielgruppen (beim Matchplay: die Matches) und ihre Besetzung. Alle Aktionen speichern im Hintergrund – die Seite springt nicht mehr nach oben.

4.1 Spielgruppe anlegen

Wähle oben das Turnier; alle Bereiche darunter beziehen sich darauf. Bei Matchplay heißt der Bereich „Neues Match anlegen“ und erwartet 2 Spieler (Einzel) bzw. 4 (Foursomes/Four-Ball).

- **Gruppenname / Flight** – frei wählbar, z. B. „Flight 1“ oder „Match 3“.
- **Startzeit** – Grundlage für die Anmeldung der Spieler und für die Zeitberechnung.
- **Startloch** – für einen **Shotgun-Start** mit mehreren gleichzeitigen Startpunkten. Die Erfassungsseite zählt dann korrekt ab diesem Loch weiter.

4.2 Spieler zuordnen und verwalten

Gruppe mit Spielern

Flight 1 · 08:00 Uhr · Startloch 1
(bearbeiten)
1

Name	Handicap	Vorgabe	Abschlag	Aktion
Sophie Weber	12.4	11	2 Rot · D	verschieben · 3 enen
Thomas Meier	18.4	17	Gelb · H	verschieben · entfernen

Spieler hinzufügen

4

5 Konto verknüpfen: Name wird automatisch übernommen.

Abbildung 3: Gruppe mit Spielerliste und Zuordnungsformular.

- Gruppendaten** – über „(bearbeiten)“ änderst du Name, Startzeit und Startloch oder löschst die Gruppe (nur wenn sie leer ist).
- Handicap und Vorgabe** – trage das persönliche Handicap mit einer Nachkommastelle ein; die Platzvorgabe berechnet sich daraus automatisch und aktualisiert sich, sobald du Handicap oder Abschlagsfarbe änderst.
- Verschieben oder entfernen** – Spieler in eine andere Gruppe umhängen oder ganz herausnehmen.
- Abschlagsfarbe** – erscheint nur, wenn der Platz Abschlagsfarben hat; die Auswahl ist nach Geschlecht gefiltert.
- WordPress-Konto verknüpfen** (optional) – der Spieler kann sich dann mit seinem Konto anmelden statt über Startzeit und Namenscode.

Auch die Gruppen lassen sich als Excel-Datei exportieren und importieren – praktisch, um eine Startliste aus der Clubsoftware zu übernehmen. Für die vollständige Sicherung aller Daten nutze dagegen das Backup (Kapitel 9).

5 Teams (Matchplay)

Nur für Matchplay: Hier werden die beiden gegeneinander antretenden Mannschaften benannt – und die Kapitäne hinterlegt.

- **Event oder Turnier auswählen** – gehört das Turnier zu einem Event, gelten die Teams für das ganze Event (also z. B. für beide Runden eines Spieltags).
- **Team-Name** – erscheint überall: in der Spielerzuordnung, auf den Erfassungs-Buttons („Team Nord gewinnt“) und im Team-Scoreboard.
- **Team-Farbe** – für die grafische Darstellung im Scoreboard.
- **Kapitansdaten** – Vor- und Nachname sowie **E-Mail-Adresse**. Mit dieser Adresse und der Startzeit **00:00** meldet sich der Kapitän an und kann alle Matches erfassen (Handbuch *Matchplay*, Kapitel 5).

Die Zuordnung „wer ist Seite A“ wird beim **ersten gespeicherten Loch-Ergebnis** eines Matches dauerhaft festgehalten. Benennst du Teams später um, bleiben bereits erfasste Ergebnisse dadurch korrekt zugeordnet.

6 Spieler-Zugang

Für jedes Turnier gibt es einen eigenen, gesicherten Anmeldelink. Damit melden sich Spieler ohne WordPress-Konto mit Startzeit und Namenscode an.

6.1 Link und QR-Code

- **Turnier auswählen** – der Link gilt immer nur für dieses eine Turnier. Ein Link aus einem früheren Turnier funktioniert nicht mehr.
- **Anmelde-Link** zum Kopieren, Versenden oder Verlinken.
- **QR-Code** zum Ausdrucken oder Aushängen direkt am Platz.

6.2 Die beiden PDF-Varianten

Schaltfläche	Inhalt	Typische Verwendung
PDF generieren	Turniername, Anmeldelink in großer Schrift, QR-Code und eine kurze Anleitung	Aushang am Starterhäuschen oder im Clubhaus
PDF mit Teilnehmerliste	Zusätzlich eine Liste aller Teilnehmer mit Startzeit, Name und persönlichem Namenscode – bei vielen Spielern über mehrere Seiten	Unterlage für Starter und Turnierleitung; jeder findet sein Kürzel

Der **Namenscode** eines Spielers besteht aus dem ersten Buchstaben des Vornamens und dem vollständigen Nachnamen, klein geschrieben – aus „Sophie Weber“ wird sweber. Du musst ihn nirgends festlegen; er entsteht automatisch aus dem eingetragenen Namen.

7 Scores bearbeiten

Eine Rastertabelle mit allen Spielern und allen Löchern eines Turniers auf einen Blick – unabhängig von der Gruppenzugehörigkeit.

- **Zählspiel:** Lochnummer mit Par darüber, darunter je Spieler die Schlagzahl. Eingaben speichern automatisch; „x“ löscht einen Wert wieder.
- **Matchplay:** statt Schlagzahlen ein Raster mit drei Schaltflächen je Loch (Team A gewinnt / geteilt / Team B gewinnt) und der Möglichkeit, ein Ergebnis zurückzusetzen.
- **Auch bei gesperrtem Turnier nutzbar** – die Sperre gilt für Spieler, nicht für dich. So korrigierst du nach der Runde in Ruhe.

8 Live-Dashboards und Referee

8.1 Dashboards im Adminbereich

Dieselbe Live-Ansicht wie auf der öffentlichen Seite, direkt im Adminbereich – inklusive der Shortcodes zum Einbetten auf beliebigen WordPress-Seiten:

Shortcode	Zeigt
[golf_overview]	Übersicht aller aktiven Events und Turniere mit Direktauswahl
[golf_dashboard tournament_id=N]	Leaderboard eines Zählspiel-Turniers
[golf_event_dashboard event_id=N]	Kombinierte Wertung über mehrere Runden
[golf_leaderboard tournament_id=N]	Schlanke Rangliste zum Einbetten
[golf_scoring tournament_id=N]	Erfassungsseite für angemeldete Spieler
[golf_referee_dashboard]	Referee-Ansicht im Frontend

8.2 Referee: Zeiten und Alarme

Die Referee-Seite zeigt für jede Gruppe die Soll-Zeit (bis wann das aktuelle Loch gespielt sein sollte) im Vergleich zum tatsächlichen Stand. Sie steht für Turniere zur Verfügung, für die eine Zeit je Loch hinterlegt ist (Kapitel 1.1).

- **Aktuelle Uhrzeit** zum direkten Vergleich mit den Soll-Zeiten.
- **Soll-Zeit je Gruppe** – rot bedeutet überschritten, grün bedeutet im Zeitplan.
- **Verwarnen / Verwarnung aufheben** – die Verwarnung erscheint **sofort** auf der Erfassungsseite der betroffenen Gruppe, ohne dass jemand neu laden muss.
- **Wetter- und Abbruch-Alarm** – ein turnierweiter Hinweis (z. B. Gewittergefahr oder Spielabbruch) erscheint bei allen Spielern als auffälliges Banner. Ebenso lässt sich das Turnier von hier aus sperren.

Auch als Streckenposten ohne vollen Turnierleiter-Zugang nutzbar: Dafür gibt es eine eigene Berechtigung, die ausschließlich die Referee-Ansicht freischaltet.

9 Backup und Wiederherstellung

Unter „Golf Live Scoring → Backup“ sicherst du sämtliche Daten des Plugins in einer einzigen Datei – und spielst sie bei Bedarf wieder ein.

9.1 Sicherung erstellen

Ein Klick auf **Export** lädt eine Datei herunter, die alle Plätze, Turniere, Events, Gruppen, Teilnehmer, Ergebnisse, Unterschriften sowie sämtliche Mannschaftsdaten enthält. Bewahre sie sicher auf – sie enthält personenbezogene Daten.

9.2 Sicherung einspielen

Achtung: ersetzt den kompletten Datenbestand

Beim Einspielen werden **alle vorhandenen Daten des Plugins gelöscht** und durch den Inhalt der Datei ersetzt. Das lässt sich nicht rückgängig machen – erstelle vorher sicherheitshalber einen aktuellen Export.

Aus diesem Grund musst du den Vorgang zweifach bestätigen.

Nach dem Einspielen richtet das System die Zugriffsrechte automatisch wieder ein: Wiederhergestellte Mannschaftsspieler und Kapitäne erhalten die zugehörigen Berechtigungen erneut, ohne dass du sie einzeln nachpflegen musst.

Eine Ausnahme: Die Rolle **Clubleiter** lässt sich aus den Daten nicht ableiten. Prüfe nach einer Wiederherstellung, ob die Clubleiter in der WordPress-Benutzerverwaltung noch ihre Rolle haben.

Checkliste: Turnier aufsetzen

Schritt	Was zu tun ist	Kapitel
1	Platz anlegen oder prüfen – inklusive Abschlagsfarben mit Slope und Course Rating, damit Platzvorgaben berechnet werden	3
2	Club-E-Mail am Platz hinterlegen, falls die elektronische Scorekarte genutzt werden soll	3.1
3	Turnier anlegen: Format, Datum, optional Minuten je Loch und Event	1.1
4	Bei Matchplay: Teams benennen und Kapitänsdaten inklusive E-Mail eintragen	5
5	Gruppen bzw. Matches mit Startzeit und Startloch anlegen	4.1
6	Spieler zuordnen: Name, Handicap, Abschlagsfarbe – Vorgabe entsteht automatisch	4.2
7	Zugangs-PDF erzeugen und aushängen, Teilnehmerliste für den Starter drucken	6.2
8	Während der Runde: Referee-Ansicht beobachten, bei Bedarf verwarnen oder Wetter-Alarm setzen	8.2
9	Nach der Runde: Turnier sperren, Ergebnisse prüfen und korrigieren	1.2 / 7
10	Sicherung erstellen	9.1

Weitere Handbücher

Mannschaftsverwaltung – Mannschaften, Kader, Spieltage, Verfügbarkeiten und die Ein-Klick-Anlage kompletter Runden.

Stroke Play – Ergebniserfassung im Zählspiel inklusive elektronischer Scorekarte.

Matchplay – Ergebniserfassung im Matchplay, auch als Kapitän.

Dashboards – Ergebnisse mitverfolgen.