

Handbuch: Mannschaftsverwaltung

Mannschaften, Spieler, Spieltage und Verfügbarkeiten verwalten – inklusive Ein-Klick-Anlage von Event, Turnier und Live-Scoring

Für wen ist dieses Handbuch?

Dieses Handbuch richtet sich an **Clubleiter**, **Mannschaftskapitäne** (inklusive Vertretung) und **Mannschaftsspieler**, die die Mannschaftsverwaltung nutzen – entweder im WordPress-Adminbereich unter „Golf Live Scoring → Mannschaften“ oder auf einer Frontend-Seite mit dem Shortcode [golf_club_management].

Nicht behandelt werden hier die Turnierverwaltung durch Turnierleiter, die Ergebniserfassung durch Spieler und das Mitverfolgen der Dashboards – dafür gibt es die Handbücher *Admin-Bereich*, *Matchplay*, *Stroke Play* und *Dashboard/Beobachter*.

Ich bin ...	Das ist für mich wichtig
Clubleiter	Kapitel 2 – 8 vollständig. Du legst Mannschaften an und weist Kapitäne zu.
Kapitän / Vertreter	Kapitel 3 – 8. Du pflegst Spieler, Spieltage und startest das Live-Scoring.
Mannschaftsspieler	Kapitel 2 und 5.2 – du pflegst deine eigene Verfügbarkeit.

Stand: Plugin-Version 1.112 · August 2026

Inhalt

1. Überblick und Zugang

- Wo finde ich die Mannschaftsverwaltung?
- Die drei Arbeitsbereiche

2. Rollen und Berechtigungen

- Wer darf was?
- Wie erhalte ich Zugang?

3. Mannschaften anlegen

- Mannschaft erstellen
- Kapitäne und Vertreter zuweisen

4. Spieler verwalten

- Die drei Wege, einen Spieler anzulegen
- Spielerliste filtern
- Handicap, Geburtsdatum und Namen pflegen
- Spieler löschen

5. Spieltage und Verfügbarkeit

- Spieltag anlegen, ändern, löschen
- Verfügbarkeit pflegen
- Spieler für einen Spieltag auswählen

6. Ein-Klick: Event, Turnier und Live-Scoring

- Was der Button erzeugt
- Ablauf je Mannschaftsart
- Voraussetzungen

7. Erzeugte Inhalte verwalten

- Das Verwalten-Panel
- Spieler-Zugang und PDF-Downloads
- Live-Scoring ansehen
- Löschen und neu erzeugen

8. Häufige Fragen und Problemlösung

9. Glossar

Tipp zum Lesen: Die Kapitel bauen aufeinander auf – Mannschaft (3) → Spieler (4) → Spieltag (5) → Ein-Klick (6). Wer nur schnell eine Runde starten will, springt direkt zu Kapitel 6 und arbeitet die dort genannten Voraussetzungen ab.

1 Überblick und Zugang

Die Mannschaftenverwaltung bildet den Vereinsalltag ab: Wer spielt in welcher Mannschaft, wann sind die Spieltage, wer kann an welchem Termin – und mit einem einzigen Klick wird daraus ein fertig aufgesetztes Turnier mit Live-Scoring.

1.1 Wo finde ich die Mannschaftenverwaltung?

Es gibt zwei gleichwertige Zugänge mit identischem Funktionsumfang. Welchen du nutzt, hängt davon ab, was dein Club eingerichtet hat:

Zugang	Weg dorthin	Geeignet für
Adminbereich	Im WordPress-Menü links: „Golf Live Scoring“ → Mannschaften	Clubleiter und Kapitäne, die ohnehin im Adminbereich arbeiten
Frontend-Seite	Eine normale Seite eurer Website, auf der der Shortcode [golf_club_management] eingebunden ist	Alle – besonders Spieler, die keinen Adminzugang haben sollen

Du siehst den Menüpunkt nicht? Dann fehlt deinem Benutzerkonto die passende Berechtigung. Kapitel 2 erklärt, welche es gibt und wie du sie bekommst.

1.2 Die drei Arbeitsbereiche

Die Oberfläche ist in drei Registerkarten gegliedert. Ein Klick wechselt zwischen ihnen, ohne dass die Seite neu lädt:

Mannschaftenverwaltung

Mannschaften **Spieler** **Spieltage & Verfügbarkeit**

1 2 3

Neue Mannschaft anlegen

Mannschaftsname Art der Mannschaft

Mannschaft anlegen

Abbildung 1: Die drei Registerkarten der Mannschaftenverwaltung.

- 1 Mannschaften** – Mannschaften anlegen und Kapitäne zuweisen (Kapitel 3).
- 2 Spieler** – Kader pflegen: Spieler anlegen, Mannschaften zuordnen, Handicap und Geburtsdatum verwalten (Kapitel 4).
- 3 Spieltage & Verfügbarkeit** – Termine planen, Verfügbarkeiten abfragen, Aufstellung festlegen und das Live-Scoring erzeugen (Kapitel 5 – 7).

Alle Änderungen werden **sofort gespeichert** – es gibt keinen separaten „Alles speichern“-Knopf. Nach jeder Aktion erscheint eine kurze Bestätigung, und die Listen aktualisieren sich automatisch.

2 Rollen und Berechtigungen

Die Mannschaftsverwaltung kennt drei Rollen. Sie bestimmen, was du siehst und was du ändern darfst – auch innerhalb derselben Seite.

2.1 Wer darf was?

Aktion	Club-leiter	Kapitän	Spieler
Mannschaften anlegen und benennen	✓	–	–
Kapitäne und Vertreter zuweisen	✓	–	–
Alle Mannschaften sehen	✓	✓	✓ eigene
Spieler anlegen und Mannschaften zuordnen	✓	✓ eigene	–
Fremdes Handicap / Geburtsdatum ändern	✓	✓ eigene	–
Eigenes Handicap / Geburtsdatum ändern	✓	✓	✓
Spieler löschen	✓	✓ eigene	–
Spieltage anlegen, ändern, löschen	✓	✓ eigene	–
Eigene Verfügbarkeit eintragen	✓	✓	✓
Fremde Verfügbarkeit eintragen	✓	✓ eigene	–
Spieler für einen Spieltag auswählen	✓	✓ eigene	–
Ein-Klick: Event/Turnier/Live-Scoring anlegen	✓	✓ eigene	–
Erzeugte Turniere verwalten, PDFs laden	✓	✓ eigene	–

Spalten: **Kapitän** = Kapitän oder Vertreter · **Spieler** = reiner Mannschaftsspieler.

✓ erlaubt · ✓ **eigene** nur für die Mannschaften, in denen die Person Kapitän/Vertreter ist bzw. selbst spielt · – nicht möglich

Wichtig für Mannschaftsspieler

Als reiner Mannschaftsspieler siehst du in den Registerkarten „Spieler“ und „Spieltage“ ausschließlich die Spieler und Termine **deiner eigenen Mannschaft(en)** – nicht die des gesamten Vereins. Das ist Absicht und schützt die Daten der übrigen Mannschaften.

2.2 Wie erhalte ich Zugang?

Der Zugang hängt an der WordPress-Benutzerrolle. In der Regel musst du dich darum nicht selbst kümmern:

- **Clubleiter** wird einmalig von einem Website-Administrator vergeben (Rolle „Clubleiter“ bzw. Berechtigung `gls_club_leader`).
- **Kapitän** wirst du automatisch, sobald ein Clubleiter dich in der Registerkarte „Mannschaften“ als Kapitän oder Vertreter einträgt – die nötige Berechtigung wird dabei mit vergeben.
- **Mannschaftsspieler** wirst du automatisch, sobald dich jemand als Spieler anlegt oder dein bestehendes Konto mit einem Spieler verknüpft (Kapitel 4).

Wird ein neues Benutzerkonto für dich angelegt, erhältst du automatisch die übliche WordPress-Willkommensmail mit deinem Benutzernamen und einem Link, über den du dein eigenes Passwort setzt. Prüfe gegebenenfalls den Spam-Ordner.

3 Mannschaften anlegen

Eine Mannschaft ist die Klammer um Kader, Spieltage und Verfügbarkeiten. Sie wird einmal angelegt und bleibt dauerhaft bestehen.

3.1 Mannschaft erstellen

Öffne die Registerkarte **Mannschaften** und fülle das Formular oben aus. Nur Clubleiter sehen dieses Formular.

Registerkarte: Mannschaften

Neue Mannschaft anlegen

Mannschaftsname 1 Art der Mannschaft 2 **Mannschaft anlegen** 3

Die Art bestimmt später, was der Ein-Klick-Button erzeugt (siehe Kapitel 6).

Abbildung 2: Formular „Neue Mannschaft anlegen“.

- Mannschaftsname** – frei wählbar, erscheint später als Teamname im Live-Scoring, z. B. „AK30 Herren“ oder „DGL Damen 1“.
- Art der Mannschaft** – wählbar sind AK30, AK50, DGL und DGL Damen. Diese Auswahl entscheidet, welche Turnierform der Ein-Klick-Button später erzeugt.
- Mannschaft anlegen** – die Mannschaft erscheint sofort in der Liste darunter.

Kurzübersicht der Arten: **AK30** → Matchplay mit zwei Runden (Vierer + Einzel) · **AK50** → Matchplay, Einzel · **DGL** → Zählspiel, Herren-Abschlag · **DGL Damen** → Zählspiel, Damen-Abschlag. Ausführlich beschrieben in Kapitel 6.2.

3.2 Kapitäne und Vertreter zuweisen

Jede Mannschaft braucht mindestens einen Kapitän – er übernimmt danach die tägliche Arbeit (Kader, Spieltage, Aufstellung). Auch das können nur Clubleiter.

Kapitäne zuweisen

Mannschaft 1 WordPress-Nutzer (Kapitän oder Clubleiter) 1 ☐ Als Vertreter zuweisen 2

Zuweisen

Mannschaft	Art	Kapitäne	Vertreter
AK30 Herren	AK30	Thomas Berger	Anna Weiss

 3

Abbildung 3: Kapitän oder Vertreter zuweisen.

- WordPress-Nutzer** – zur Auswahl stehen nur Konten, die bereits die Rolle „Kapitän“ oder „Clubleiter“ haben. Fehlt jemand in der Liste, muss ein Administrator dem Konto zuerst diese Rolle geben.
- Als Vertreter zuweisen** – angehakt wird die Person Vertreter statt regulärer Kapitän. Vertreter haben **dieselben Rechte** wie der Kapitän; die Unterscheidung dient nur der Übersicht. Eine Person kann Kapitän der einen und Vertreter einer anderen Mannschaft sein.
- Übersicht** – die Liste zeigt alle Mannschaften mit ihrer Art und den zugewiesenen Personen.

4 Spieler verwalten

In der Registerkarte **Spieler** pflegst du den Kader. Ein Spieler kann mehreren Mannschaften angehören; eine davon ist seine Hauptmannschaft.

4.1 Die drei Wege, einen Spieler anzulegen

Je nachdem, ob der Spieler ein Benutzerkonto auf eurer Website haben soll, wählst du einen von drei Wegen. Alle drei Formulare stehen nebeneinander in der Registerkarte.

Weg	Wann verwenden?	Was passiert?
Benutzer mit Login anlegen	Der Spieler soll sich selbst einloggen und Handicap sowie Verfügbarkeit pflegen können.	Legt ein echtes WordPress-Konto mit der Rolle „Mannschaftsspieler“ an. Der Spieler bekommt automatisch eine E-Mail mit Benutzernamen und Link zum Passwort-Setzen.
Bestehenden Nutzer hinzufügen	Die Person hat schon ein Konto – etwa als Kapitän einer anderen Mannschaft oder als Redakteur eurer Website.	Verknüpft das vorhandene Konto. Name und E-Mail werden übernommen, die bestehende Rolle bleibt erhalten, die Spieler-Berechtigung kommt hinzu.
Temporären Spieler anlegen	Aushilfe, Gastspieler oder jemand, der (noch) kein Konto braucht.	Legt nur einen Datensatz mit Name, Handicap und optional Geburtsdatum an – ohne Benutzerkonto. Der Name bleibt hier jederzeit änderbar.

Spieler anlegen (Beispiel: Benutzer mit Login)

Benutzer mit Login anlegen
 Legt ein echtes WordPress-Benutzerkonto an (Rolle Mannschaftsspieler).

Vorname

Nachname

E-Mail-Adresse

1

Persönliches Handicap

2

Mannschaft (Hauptmannschaft)

3

Benutzer mit Login anlegen

Abbildung 4: Spieler mit eigenem Benutzerkonto anlegen.

- 1 E-Mail-Adresse** – Pflichtfeld, da an sie die Willkommensmail geht. Sie muss auf eurer Website noch nicht vergeben sein; sonst nutze den Weg „Bestehenden Nutzer hinzufügen“.
- 2 Persönliches Handicap** – mit einer Nachkommastelle, z. B. 18.4. Daraus berechnet das System später automatisch die Platzvorgabe für den jeweiligen Platz.
- 3 Hauptmannschaft** – die erste Zuordnung. Weitere Mannschaften kannst du später in der Spielerliste über „+ weitere Mannschaft ...“ ergänzen.

4.2 Spielerliste filtern

Sobald der Kader größer wird, hilft die Filterzeile über der Tabelle. Sie arbeitet sofort beim Tippen, ohne die Seite neu zu laden.

Spelerliste mit Filter

Suche

1

Mannschaft

Alle Mannschaften

▼

2

Filter zurücksetzen

3

Name	Mannschaft(en)	Handicap	Alter / Geburtsdatum
Max Mustermann	AK30 Herren	18.4	42 · 12.03.1984
Anna Musterfrau	DGL Damen	24.1	- kein Datum -

4

Abbildung 5: Filter der Spielerliste.

- Suche** – filtert nach Vor- und Nachname, während du tippst.
- Mannschaft** – zeigt nur Spieler der gewählten Mannschaft.
- Filter zurücksetzen** – stellt die vollständige Liste wieder her.
- Passt kein Spieler zum Filter, erscheint statt der Tabelle der Hinweis „Kein Spieler entspricht dem aktuellen Filter“.

4.3 Handicap, Geburtsdatum und Namen pflegen

Alle Felder der Spielerliste sind direkt in der Zeile bearbeitbar. Was du ändern darfst, hängt von deiner Rolle ab (siehe Kapitel 2):

- **Handicap** – ändert der Spieler selbst, sein Kapitän oder ein Clubleiter. Eine Nachkommastelle, z. B. 18.4.
- **Geburtsdatum** – gleiche Rechte wie beim Handicap. Ist es hinterlegt, zeigt die Liste zusätzlich das Alter, was bei Altersklassen-Mannschaften (AK30, AK50) hilft.
- **Name** – nur bei **temporären Spielern** direkt änderbar. Bei Spielern mit Benutzerkonto ist das WordPress-Profil die maßgebliche Quelle; ändere den Namen dort, damit beide Stellen nicht auseinanderlaufen.
- **Mannschaften** – über „+ weitere Mannschaft ...“ ergänzt du eine Zweitmannschaft; die Hauptmannschaft bleibt markiert.

4.4 Spieler löschen

Achtung: weitreichende Aktion

„Spieler löschen“ entfernt den Spieler **vollständig** aus der Mannschaftenverwaltung – inklusive aller Mannschaftenzuordnungen und bereits eingetragener Verfügbarkeiten.

Ist der Spieler mit einem Benutzerkonto verknüpft, wird **auch dieses Konto unwiderruflich aus WordPress gelöscht**. Ausnahme: Administratorkonten bleiben zum Schutz erhalten – dort wird nur die Spielerzuordnung entfernt.

Bereits gespielte Turniere sind nicht betroffen: Ergebnisse und Teilnehmerlisten abgeschlossener Runden bleiben vollständig erhalten.

Willst du einen Spieler nur aus **einer** Mannschaft nehmen, aber im Verein behalten? Dann entferne in der Spielerzeile lediglich die betreffende Mannschaftenzuordnung, statt den Spieler zu löschen.

5 Spieltage und Verfügbarkeit

Ein Spieltag ist ein Termin einer Mannschaft auf einem bestimmten Platz. Um ihn herum dreht sich die Planung: Wer kann? Wer spielt? Und schließlich: Runde starten.

5.1 Spieltag anlegen, ändern und löschen

Das Formular steht oben in der Registerkarte **Spieltage & Verfügbarkeit**. Kapitäne sehen dort nur ihre eigenen Mannschaften.

Neuen Spieltag anlegen

Mannschaft	Golfplatz	Datum	
AK30 Herren	Golfclub Musterstadt	24.05.2026	Spieltag anlegen

(neuen Platz anlegen) – Verknüpfung in die Platzverwaltung, falls der Platz noch fehlt

Ohne mindestens einen angelegten Golfplatz lässt sich kein Spieltag erstellen.

Abbildung 6: Spieltag anlegen.

- Golfplatz** – bestimmt Lochanzahl, Par, Stroke-Index und Abschlagsfarben der späteren Runde. Der Platz muss vorher in der Platzverwaltung angelegt sein.
- Fehlt ein Platz, führt der Link „(neuen Platz anlegen)“ direkt dorthin – allerdings nur für Benutzer mit Platzverwaltungsrechten.

Über den Link (**bearbeiten**) in der Spalte eines Spieltags änderst du nachträglich Platz und Datum oder löschst den Termin.

Ein Spieltag kann **nicht** gelöscht werden, solange über ihn bereits ein Turnier erzeugt wurde (Kapitel 6). Lösche in diesem Fall zuerst im Verwalten-Panel das erzeugte Event bzw. Turnier – danach ist der Spieltag wieder frei.

5.2 Verfügbarkeit pflegen

Für jede Mannschaft entsteht eine Übersicht: Zeilen sind die Kaderspieler, Spalten die Spieltage. Jede Zelle hat zwei Häkchen.

Verfügbarkeitsübersicht: AK30 Herren				
AK30 Herren				
Spieler	24.05.2026 Golfclub Musterstadt (bearbeiten)		07.06.2026 Golfpark Beispiel (bearbeiten)	
	1			
Max Mustermann	2	☒ verfügbar ☒ ausgewählt 3	☒ verfügbar ☐ ausgewählt	
Peter Beispiel		☐ verfügbar ☐ ausgewählt	☒ verfügbar ☒ ausgewählt	
Klaus Gast (temporär)		☒ verfügbar ☐ ausgewählt	☐ verfügbar ☐ ausgewählt	
Verfügbar	2 / 3		2 / 3	
Ausgewählt	1		1	

Abbildung 7: Verfügbarkeitsübersicht einer Mannschaft.

- Spaltenkopf** – Datum und Platz des Spieltags, darunter der Link „(bearbeiten)“ und – je nach Stand – der Ein-Klick-Button oder der Hinweis „✓ Turnier angelegt“ mit dem Link „(verwalten)“.
- verfügbar** – trägt jeder Spieler für sich selbst ein; Kapitäne und Clubleiter können es auch für andere setzen. Solange niemand etwas einträgt, gilt der Termin als unbeantwortet.
- ausgewählt** – die Aufstellung. Nur Kapitäne und Clubleiter setzen dieses Häkchen. **Genau diese Spieler landen später im erzeugten Turnier** (Kapitel 6).
- Summenzeilen** – „Verfügbar 2 / 3“ heißt: zwei von drei Kaderspielern haben zugesagt. Darunter die Anzahl der bereits ausgewählten Spieler.

Jedes Häkchen wird sofort gespeichert. Klappt etwas nicht (z. B. wegen fehlender Berechtigung), springt das Häkchen automatisch zurück und eine Meldung erklärt den Grund.

6 Ein-Klick: Event, Turnier und Live-Scoring

Das Herzstück: Aus einem geplanten Spieltag mit ausgewählten Spielern entsteht per Knopfdruck eine vollständig eingerichtete Runde – ohne dass du im Turnierbereich irgendetwas von Hand anlegen musst.

6.1 Voraussetzungen

Bevor der Button funktioniert, müssen drei Dinge erledigt sein:

- Der **Spieltag** ist angelegt und einem Platz zugeordnet (Kapitel 5.1).
- Im Kader stehen Spieler mit **persönlichem Handicap** (Kapitel 4).
- Die Spieler, die spielen sollen, sind für diesen Spieltag als **„ausgewählt“** markiert (Kapitel 5.2). Nur sie kommen in die Runde.

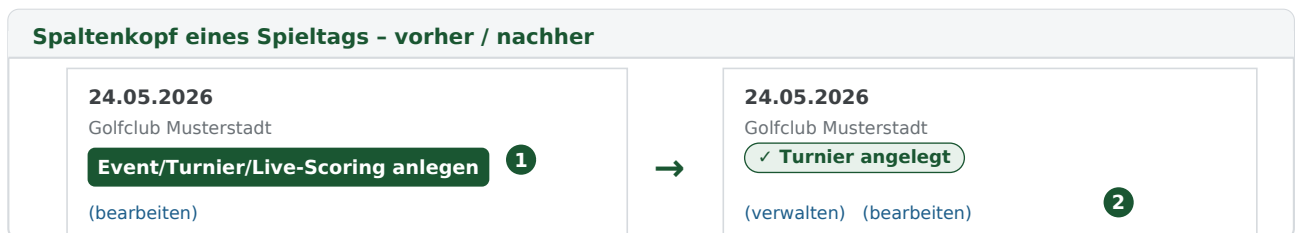


Abbildung 8: Der Spaltenkopf vor und nach dem Ein-Klick.

- 1 Vor dem Klick steht im Spaltenkopf der Button **„Event/Turnier/Live-Scoring anlegen“**.
- 2 Danach ersetzt ihn die Markierung **„✓ Turnier angelegt“** samt neuem Link **(verwalten)**, über den du alles Erzeugte erreichst (Kapitel 7).

6.2 Was der Button erzeugt

In einem Schritt entstehen – abgestimmt auf die Art der Mannschaft – Event, Turnier(e), Teams, Spielgruppen und die fertigen Zugangsdaten für die Spieler:

Art	Turniere	Gruppenaufbau	Teams
AK30	Zwei Runden im selben Event: „Runde 1 – 4er“ (Vierer) und „Runde 2 – einzel“	Vierer: je zwei eigene Spieler nach Handicap gepaart, dazu zwei Platzhalter-Gegner. Einzel: ein eigener Spieler je Match gegen einen Platzhalter.	Genau zwei Teams für den ganzen Spieltag: eure Mannschaft und „Team-Gegner“
AK50	Eine Runde: Einzel	Ein eigener Spieler je Match gegen einen Platzhalter-Gegner.	Wie AK30: zwei Teams
DGL / DGL Damen	Ein Zählspiel-Turnier	Je ausgewähltem Spieler ein eigener Flight, sortiert nach Handicap.	— (keine Teams beim Zählspiel)

Was automatisch mit übernommen wird

- **Abschlagsfarbe** – bei DGL Damen der erste Damen-Abschlag des Platzes, sonst der erste Herren-Abschlag.
- **Platzvorgabe** – aus persönlichem Handicap, Slope und Course Rating des Platzes automatisch berechnet.
- **Benutzerkonten** – hat ein Spieler ein verknüpftes Konto, bleibt die Verknüpfung erhalten. Er kann sich also wie gewohnt einloggen und muss den Gastzugang nicht nutzen.
- **Zugangslink und Login-Kürzel** – für jeden Spieler sofort einsatzbereit (Kapitel 7.2).

Die **Platzhalter-Gegner** („Spieler Gegner1“ usw.) sind Absicht: Beim Matchplay braucht jedes Match eine Gegenseite. Trage die echten Namen der gegnerischen Mannschaft am Spieltag einfach im Verwalten-Panel oder als Kapitän direkt in der Erfassung nach.

7 Erzeugte Inhalte verwalten

Nach dem Ein-Klick führt der Link **(verwalten)** im Spaltenkopf zu einem Bereich, in dem du alles Erzeugte nachbearbeitest – ohne den Turnierbereich im Adminmenü zu öffnen.

So verhält sich die Ansicht

Sobald du **(verwalten)** oder **(bearbeiten)** öffnest, blendet die Seite die gesamte Verfügbarkeitsübersicht aus und zeigt **nur noch den geöffneten Bereich**. Das hält die Ansicht übersichtlich. Über den Link „← **Schließen**“ oben im Bereich kehrst du zur vollständigen Übersicht zurück.

7.1 Das Verwalten-Panel

Verwalten: AK30 Herren Spieltag 24.05.2026

← Schließen 1

Event

Speichern
Event löschen

2

Turnier: Runde 1 - 4er

Turniername

Datum

Speichern

Spieler-Zugang

3

PDF: Zugang
PDF: Zugang + Teilnehmerliste

4

[Live-Scoring ansehen](#)

5

Matches / Spielgruppen

Match	Startzeit	Startloch	Spieler
Match 1	09:00	1	Mustermann, Beispiel + 2 Gegner

6

Abbildung 9: Verwalten-Panel eines per Ein-Klick erzeugten Spieltags.

- 1 ← Schließen** – zurück zur Verfügbarkeitsübersicht aller Mannschaften.
- 2 Event** – Name änderbar. „Event löschen“ entfernt nur die Klammer; die Turniere bleiben als eigenständige Turniere bestehen.
- 3 Spieler-Zugang** – der Login-Link für alle Spieler dieses Turniers. Ein Klick ins Feld markiert ihn zum Kopieren.
- 4 PDF-Downloads** – zwei fertige Aushänge, siehe Abschnitt 7.2.
- 5 Live-Scoring ansehen** – blendet das echte Dashboard direkt hier ein, siehe Abschnitt 7.3.
- 6 Matches / Spielgruppen** – Name, Startzeit und Startloch je Gruppe änderbar; einzelne Spieler entfernbar, leere Gruppen löschar. Bei AK30 erscheinen beide Runden untereinander.

7.2 Spieler-Zugang und PDF-Downloads

Damit die Spieler am Spieltag ihre Ergebnisse selbst erfassen können, brauchen sie den Zugangslink. Zwei fertige PDFs nehmen dir die Vorbereitung ab:

Schaltfläche	Inhalt des PDFs	Typische Verwendung
PDF: Zugang	Turniername, Zugangslink in großer Schrift, QR-Code zum Abscannen und eine kurze Anleitung zum Einloggen	Aushang am Starterhäuschen oder im Umkleidebereich

Schaltfläche	Inhalt des PDFs	Typische Verwendung
PDF: Zugang + Teilnehmerliste	Zusätzlich eine Liste aller Teilnehmer mit Startzeit, Name und persönlichem Login-Kürzel – bei vielen Spielern über mehrere Seiten	Unterlage für Kapitän und Starter; jeder Spieler findet sein Kürzel

So loggen sich die Spieler ein

Die Spieler öffnen den Link (oder scannen den QR-Code) und geben zwei Dinge ein: ihre **Startzeit** und ihr **Login-Kürzel**. Das Kürzel besteht aus dem ersten Buchstaben des Vornamens plus dem vollständigen Nachnamen, klein geschrieben – aus „Max Mustermann“ wird also mmustermann. Ein Benutzerkonto ist dafür nicht nötig.

Kapitäne melden sich stattdessen mit der Startzeit **00:00** und ihrer E-Mail-Adresse an. Sie können dann alle Matches des Turniers erfassen – bei AK30 mit einem einzigen Login für beide Runden.

7.3 Live-Scoring ansehen

Der Link „**Live-Scoring ansehen**“ (mit Diagramm-Symbol) zeigt das laufende Turnier direkt im Verwalten-Panel – du musst also nicht auf eine separate Dashboard-Seite wechseln. Welche Ansicht erscheint, richtet sich nach der Turnierform:

Situation	Angezeigte Ansicht
Matchplay-Turnier (eine Runde)	Match-Übersicht mit Stand je Match und Teampunkten
AK30 mit zwei Runden (Event-Ebene)	Team-Scoreboard über beide Runden zusammen
Zählspiel-Turnier	Leaderboard mit Brutto, Netto und Stableford-Punkten
Zählspiel-Event mit mehreren Runden	Kombinierte Gesamtwertung über alle Runden

Die Ansicht aktualisiert sich selbstständig alle paar Sekunden, solange sie geöffnet ist. Schließt du das Panel, stoppt die Aktualisierung automatisch.

7.4 Löschen und neu erzeugen

Hat sich der Kader kurzfristig geändert oder wurde zu früh geklickt, kannst du die erzeugten Inhalte gefahrlos entfernen und neu aufsetzen:

- **Turnier löschen** – entfernt das Turnier samt Gruppen und bereits erfassten Ergebnissen dieser Runde.
- **Event löschen** – löst nur die Klammer auf; die Turniere bleiben eigenständig bestehen.
- Sind alle vom Spieltag erzeugten Inhalte gelöscht, erscheint im Spaltenkopf wieder der **Ein-Klick-Button**. Passe dann die Auswahl an und erzeuge die Runde erneut.

Bereits erfasste Ergebnisse einer laufenden Runde gehen beim Löschen des Turniers verloren. Prüfe deshalb vor dem Löschen, ob schon gespielt wurde.

8 Häufige Fragen und Problemlösung

Frage	Antwort
Ich sehe den Menüpunkt „Mannschaften“ nicht.	Deinem Konto fehlt die Berechtigung. Bitte einen Clubleiter, dich als Kapitän einzutragen, oder einen Administrator, dir die passende Rolle zu geben (Kapitel 2.2).
Der Ein-Klick-Button fehlt im Spaltenkopf.	Entweder wurde für diesen Spieltag bereits ein Turnier erzeugt – dann steht dort „✓ Turnier angelegt“ mit dem Link „(verwalten)“ – oder du bist kein Kapitän bzw. Clubleiter dieser Mannschaft.
Im erzeugten Turnier fehlen Spieler.	Es kommen ausschließlich Spieler in die Runde, die für diesen Spieltag als „ ausgewählt “ markiert sind. Prüfe die Häkchen und erzeuge die Runde gegebenenfalls neu (Kapitel 7.4).
Ich kann den Spieltag nicht löschen.	Das ist gesperrt, solange über ihn ein Turnier erzeugt wurde. Lösche zuerst im Verwalten-Panel Turnier und Event; danach ist der Spieltag wieder frei.
Der Name eines Spielers lässt sich nicht ändern.	Bei Spielern mit Benutzerkonto ist das WordPress-Profil maßgeblich – ändere den Namen dort. Nur bei temporären Spielern ist er direkt in der Liste editierbar (Kapitel 4.3).
Ein neu angelegter Spieler hat keine E-Mail bekommen.	Prüfe zunächst den Spam-Ordner. Kommt gar nichts an, liegt es meist am E-Mail-Versand der Website insgesamt – das sollte ein Administrator prüfen.
Als Mannschaftsspieler sehe ich nur wenige Spieler.	Das ist so vorgesehen: Reine Mannschaftsspieler sehen ausschließlich Spieler und Spieltage ihrer eigenen Mannschaft(en).
Die gegnerische Mannschaft heißt „Team-Gegner“.	Das ist der automatisch erzeugte Platzhalter. Benenne das Team im Turnierbereich um oder trage die echten Spielernamen im Verwalten-Panel nach (Kapitel 6.2).
Wer trägt am Spieltag die Ergebnisse ein?	Die Spieler selbst über den Zugangslink – oder der Kapitän über seinen Login mit Startzeit 00:00 und E-Mail-Adresse. Details dazu stehen in den Handbüchern <i>Matchplay</i> und <i>Stroke Play</i> .
Kann ein Spieler in mehreren Mannschaften stehen?	Ja. Ergänze in der Spielerzeile über „+ weitere Mannschaft ...“ beliebig viele Zuordnungen; eine davon bleibt die Hauptmannschaft.

9 Glossar

Begriff	Bedeutung
Clubleiter	Rolle mit vollem Zugriff auf alle Mannschaften; legt Mannschaften an und weist Kapitäne zu.
Kapitän / Vertreter	Verantwortlich für eine oder mehrere Mannschaften. Vertreter haben dieselben Rechte wie Kapitäne.
Mannschaftsspieler	Rolle mit Zugriff auf die eigene Mannschaft; pflegt vor allem die eigene Verfügbarkeit.
Temporärer Spieler	Spieler ohne eigenes Benutzerkonto – z. B. Gastspieler. Sein Name bleibt in der Liste jederzeit änderbar.
Hauptmannschaft	Die primäre Mannschaftszuordnung eines Spielers, wenn er mehreren Mannschaften angehört.
Spieltag	Termin einer Mannschaft auf einem bestimmten Platz – Grundlage für Verfügbarkeiten und die Ein-Klick-Anlage.
Verfügbar	Zusage eines Spielers für einen Spieltag.
Ausgewählt	Aufstellung durch den Kapitän. Nur ausgewählte Spieler kommen in die erzeugte Runde.
Event	Klammer um mehrere Turniere, z. B. beide AK30-Runden eines Spieltags, für eine gemeinsame Gesamtwertung.
Turnier	Eine einzelne Runde mit Gruppen, Startzeiten und Ergebniserfassung.
Match / Spielgruppe	Beim Matchplay die Paarung zweier Seiten; beim Zählspiel ein Flight.
Persönliches Handicap	Das Handicap des Spielers mit einer Nachkommastelle, z. B. 18.4.
Platzvorgabe	Die daraus für den konkreten Platz berechnete Vorgabe (ganze Zahl) – im Dashboard als „V:“ angezeigt.
Login-Kürzel	Persönliches Kennwort für den Gastzugang: erster Buchstabe des Vornamens plus vollständiger Nachname, klein geschrieben.
Zugangslink	Turnierspezifische Adresse, über die sich Spieler ohne Benutzerkonto anmelden – auch als QR-Code im PDF enthalten.
Vierer (4er)	Matchplay-Form, bei der zwei Spieler gemeinsam gegen zwei Gegner antreten.
Einzel	Matchplay-Form: ein Spieler gegen einen Gegner.
Zählspiel (Stroke Play)	Turnierform, bei der die Schläge gezählt werden – Grundlage für Brutto-, Netto- und Stableford-Wertung.

Weitere Handbücher

Admin-Bereich – Turniere, Events, Plätze, Gruppen und Teams manuell verwalten.

Matchplay – Ergebniserfassung durch Spieler und Kapitäne im Matchplay.

Stroke Play – Ergebniserfassung im Zählspiel inklusive elektronischer Scorekarte.

Dashboard / Beobachter – Live-Ergebnisse mitverfolgen.

Alle Handbücher findest du auf der Seite **Nutzungshandbücher** eurer Website.