

Spillerscoreindtastning (indtastning af scores MED markørunderskrift)

1. Startliste og kode

Tilmeldingsfristen til ugens tirsdagsturnering slutter mandag kl. 12, derefter oprettes en startliste og alle tilmeldte spillere modtager en email med en unik 7-cifret kode.

E-mailen spillerne modtager, vil indeholde nedenstående information:

Hej Spiller_Player A,

I turneringen PlayerScoring - MARKØR/MARKER er startlisten for runde 1 den 26-10-2022 blevet offentliggjort.

Du har en starttid kl. 09:00.

Du starter på hul 1 på banen Blå/Blå.

Indtast scores her: <https://test-s.golfbox.dk/5127971>

Kode: 512 79 71

Ved hjælp af koden kan spilleren komme ind på en indtastningsside, hvor spilleren vælger hvem vedkommende er markør for. Når alle spillere i bolden har en markør, kan man starte med at taste scores. (Se vejledning længere nede på siden)

Indtastning af scores

Alle spillere kan indtaste deres score under runden, og samtidig også indtaste scoren for den/de spillere som man er markør for. Hvis man gør det **SÅ SKAL ALLE GØRE DET** - ellers fungerer det ikke!

Der kan også bare føres et fysisk scorekort under runden, og så kan man taste ind efter runden sammen med den/de spillere man er markør for.

2. Sådan får du adgang til indtastningssiden:

Har du modtaget en e-mail med scoreindtastningskoden:

For spillere som KAN tilgå deres mail fra deres smartphone:

- Klik blot på linket til scoreindtastning i mailen - så er du i gang.

Hvis du IKKE har modtaget en e-mail med scoreindtastningskoden - eller ikke kan tilgå din mail fra mobilen:

- Din scoreindtastningskode vil fremgå af dit scorekort ellers kan du få den oplyst på den liste, som vil ligge ved skærmene i klublokalet som vi plejer
- Åben en Internet browser på din smartphone og gå ind på siden "s.golfbox.dk/login"
- Tast din unikke 7-cifrede spillerindtastningskode

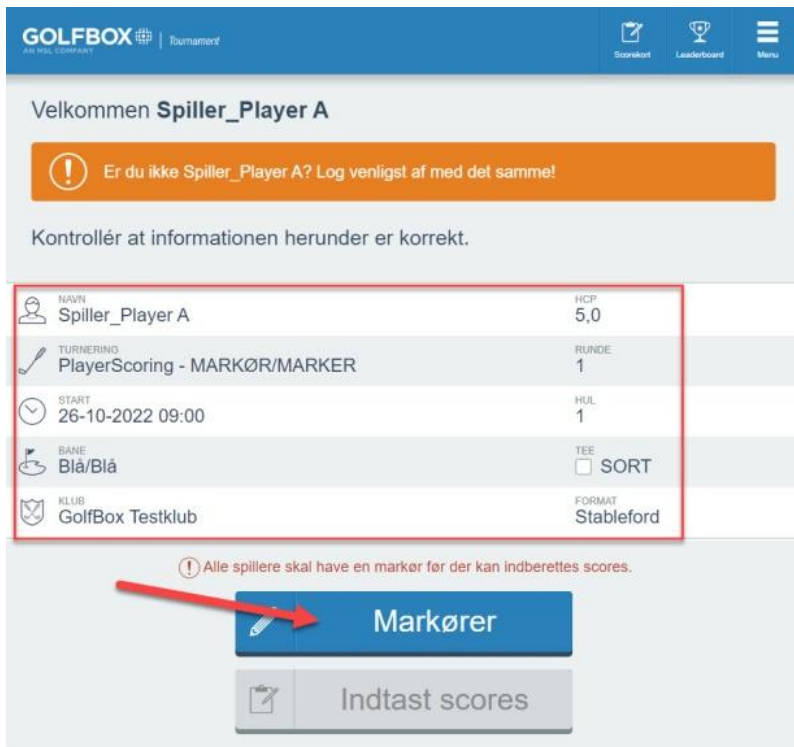
3. Krav til internetforbindelse (Vigtigt)

For at komme ind på indtastningssiden er det nødvendigt at spilleren har forbindelse til Internettet på vedkommendes smartphone. Når først indtastningssiden er åbnet op, sker der ikke noget ved at internetforbindelse mistes. Indtastede scores vil i så fald blive lagret, og sendt afsted så snart internetforbindelsen genetableres på enheden.

Scores kan dog kun sendes når der er internetforbindelse.

4. Sådan vælger du markør og taster din score ind:

Når du er kommet ind på indtastningssiden ved at følge ovenstående fremgangsmåde, vil det første billede se således ud:

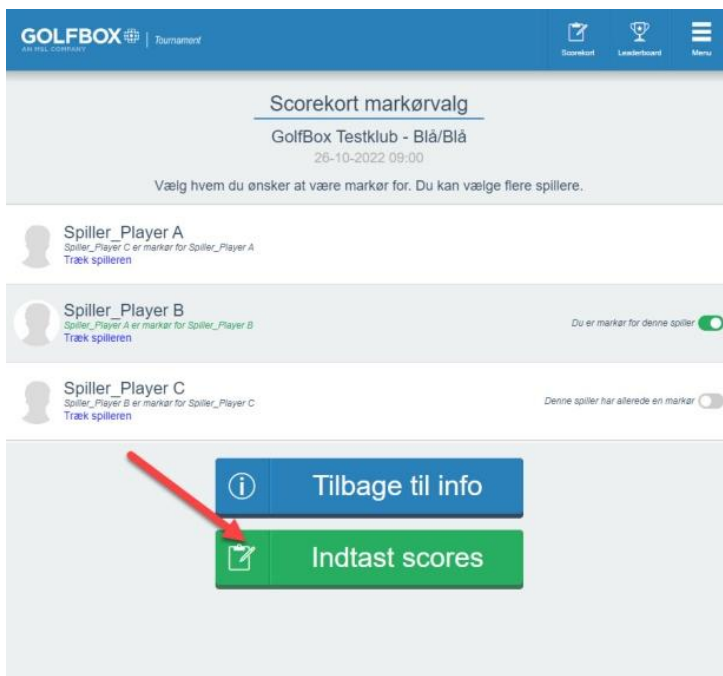


The screenshot shows the GOLFBOX tournament interface. At the top, there's a blue header with the GOLFBOX logo and navigation icons for Scorekort, Leaderboard, and Menu. Below the header, it says 'Velkommen Spiller_Player A'. A warning message in an orange box asks if the user is Spiller_Player A and to log out if not. Below that, it says 'Kontrollér at informationen herunder er korrekt.' A table of information is highlighted with a red box:

NAVN	Spiller_Player A	HCP	5.0
TURNERING	PlayerScoring - MARKØR/MARKER	RUNDE	1
START	26-10-2022 09:00	HUL	1
BANE	Blå/Blå	TEE	<input type="checkbox"/> SORT
KLUB	GolfBox Testklub	FORMAT	Stableford

Below the table, a message says 'Alle spillere skal have en markør før der kan indberettes scores.' A red arrow points to a blue 'Markører' button. Below it is a grey 'Indtast scores' button.

Her skal du kontrollere at alle informationer er korrekte og derefter klikke på MARKØRER, hvor du kan vælge hvem du er markør for, samt se overblik over andres markører. Når alle spillere har fået en markør, bliver knappen INDTAST SCORES aktiv.

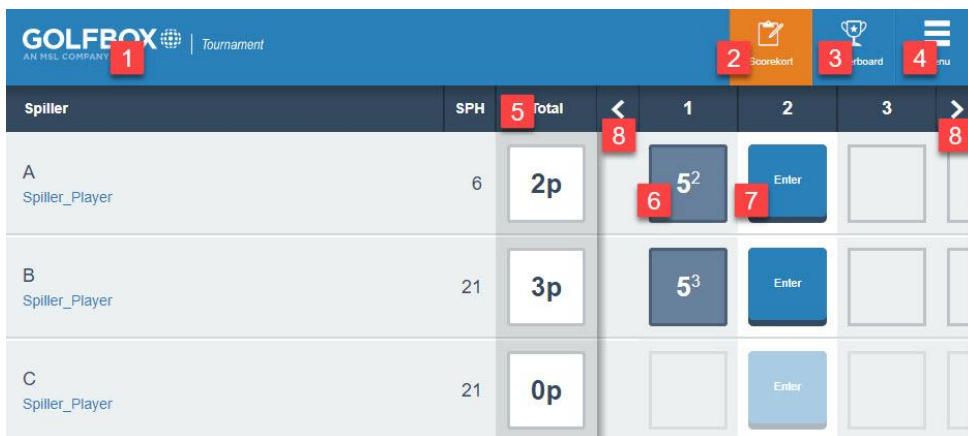


The screenshot shows the 'Scorekort markørvalg' page. It has a blue header with the GOLFBOX logo and navigation icons. Below the header, it says 'Scorekort markørvalg' and 'GolfBox Testklub - Blå/Blå' with the date '26-10-2022 09:00'. A message says 'Vælg hvem du ønsker at være markør for. Du kan vælge flere spillere.' Below this, there are three player selection options:

- Spiller_Player A: Spiller_Player C er markør for Spiller_Player A. Træk spilleren.
- Spiller_Player B: Spiller_Player A er markør for Spiller_Player B. Træk spilleren. Du er markør for denne spiller .
- Spiller_Player C: Spiller_Player B er markør for Spiller_Player C. Træk spilleren. Denne spiller har allerede en markør .

At the bottom, there are two buttons: a blue 'Tilbage til info' button and a green 'Indtast scores' button. A red arrow points to the 'Indtast scores' button.

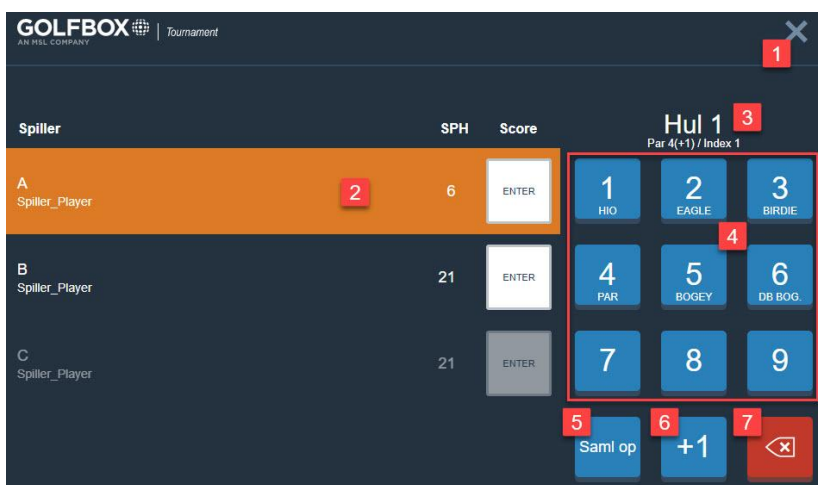
Når man klikker på INDTAST SCORES kommer man til indtastningssiden og kan starte indtastning af scores. Indtastningen åbnes automatisk op på det hul du skal starte på jfr. startlisten, så er det gunstart og du starter på hul 3, er hul 3 allerede valgt som starthul og hullerne 1 og 2 kommer dermed til sidst.



5. Guide til de forskellige knapper på skærmen

1. Hop tilbage til Velkomst forsiden
2. Siden hvor scores indtastes
3. Leaderboard for alle spillerne i turneringen
4. Menu
5. Total score for spilleren, enten point eller score i forhold til par
6. Allerede indtastet slagscore og point på det enkelte hul. Klik på scoren for at ændre.
7. Hvis knappen viser ENTER, er der endnu ikke indtastet en slagscore på hullet. Klik på den for at indtaste slagscoren på det pågældende hul for spiller og markør
8. På pilene < og > kan du spole huller frem og tilbage. Du kan også "swipe" med fingeren til højre og venstre for samme funktion.

Når du klikker på et hul for at taste en slagscore ind, kommer du til dette billede:



6. Guide til de forskellige knapper på skærmen

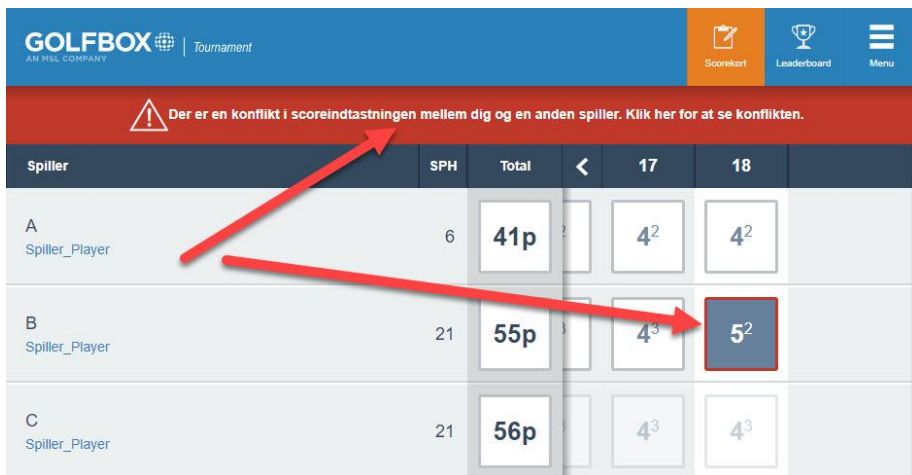
1. Hop tilbage til scorekortet
2. Den orange markering viser at systemet er klar til at modtage en slagscore for den markerede spiller. Klik på en af de blå knapper til højre i billedet for at taste en score
3. Information om hullet - Hulnummer, Par (+ ekstra slag spilleren har på hullet) og Index
4. Slagscoren 1 til 9 med indikation af hvad der er birdie, par, bogey mv.
5. I stableford er det muligt at samle op. Der er en knap til at angive dette (vises ikke i slagspil)
6. Denne knap kan bruges til at rette scoren 1 op. Det skal bruges hvis scoren er 10 eller derover. Er scoren eks. 12 skal du vælge 9 og rette scoren tre gange ved at taste på +1 hver af de tre gange
7. Slet scoren for den markerede spiller

HUSK... Det er altid slagscoren på det enkelte hul (**antal brugte slag**) der skal tages ind - IKKE dine stableford point. Disse udregnes automatisk!

BEMÆRK... Når du går i gang med at taste scores ind, kan du med fordel vende telefonen på den lange led for at se flere informationer.

7. Forskel på indtastet score mellem spiller og markør:

Hvis en spiller og spillerens markør taster en forskellig score på et hul, kommer der en besked om at der er en konflikt, både på spillerens og markørens enhed. Når man klikker ind på scoren som konflikter, kan man se hhv. spillerens og markørens indtastede score. Spilleren skal nu enten vælge at ændre scoren til den score som markøren har tastet, hvis denne er korrekt, eller bede markøren ændre scoren hvis det er spillerens score som er korrekt. Så snart scoren stemmer igen, fjernes konflikten.



The screenshot shows a tournament scorecard for GOLFBOX. At the top, there is a red warning banner that reads: "Der er en konflikt i scoreindtastningen mellem dig og en anden spiller. Klik her for at se konflikten." Below this is a table with columns for "Spiller", "SPH", "Total", and hole numbers "17" and "18".

Spiller	SPH	Total	17	18
A Spiller_Player	6	41p	4 ²	4 ²
B Spiller_Player	21	55p	4 ³	5 ²
C Spiller_Player	21	56p	4 ³	4 ³

Red arrows point from the warning banner to the conflict area in the table, and from the conflict area to the next screenshot.



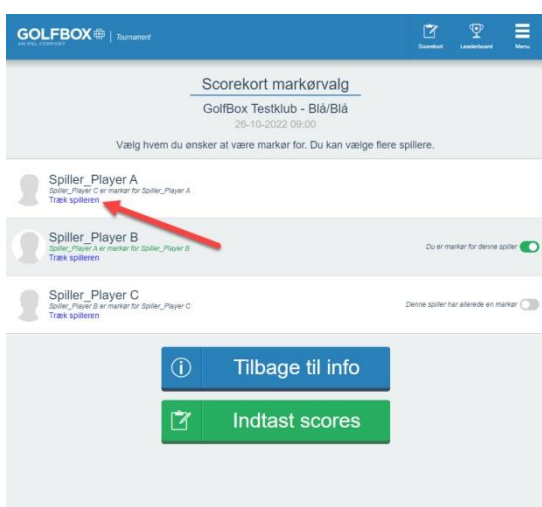
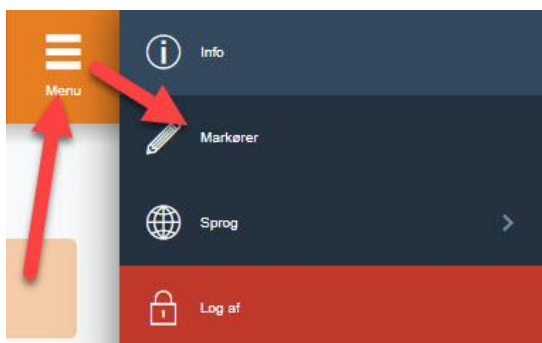
This screenshot shows a detailed view of the conflict on Hole 18. The header includes the GOLFBOX logo and "Tournament". The title is "Spiller_Player B" and the hole information is "HUL 18 Par 4(+1) / Index 18". The main message states: "Denne spiller har tastet en anden score på hul 18. Kontakt spilleren for at løse dette." Below this, there are two columns: "SPILLER" with a score of 4³ and "DIN" with a score of 5².

BEMÆRK... For at kunne underskrive scorekortet efter runden, kræver det, at **der ikke** er nogen uafklarede konflikter mellem spillerens og markørens scores.

8. Ændring af markør under runden:

Det sker at en spiller trækker sig fra runden af diverse årsager. Det gøres i menuen under MARKØRER, hvor spilleren kan trække sig.

Sker dette, skal spilleren, som den trukne spiller var markør for, have en ny markør. Det gøres ved at den nye markør klikker ind i menuen og går til MARKØRER, og vælger at være markør for spilleren som nu mangler en markør.

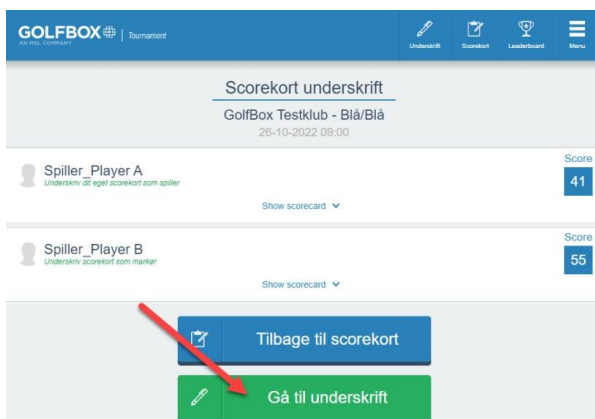


BEMÆRK... En spiller kan godt være markør for flere spillere.

9. Afslutning af runden/indtastning:

Indtastede scores sendes til leaderboardet så snart de er tastet ind, forudsat at der er korrekt mobil dækning. Ellers sendes de når dækning opnås. Det betyder også at der ikke findes nogen SEND knap i systemet, da scores sendes automatisk i takt med de taster ind.

Når alle scores er tastet ind, og der er enighed, og dermed ingen konflikter, kan spillerne nu underskrive scorekortene elektronisk og dermed færdiggøre runden, og turneringsadministratoren vil efterfølgende kunne se status og data på underskrift.



GOLFBOX | Tournament

Underskrift | Scorekort | Ledelsebord | Menu

Scorekort underskrift
GolfBox Testklub - Blå/Blå
28-10-2022 09:00

Spiller Player A Underskriv 22 eget scorekort som spiller	Score 41
Spiller Player B Underskriv 22 scorekort som partner	Score 55

Skriv din underskrift

Spiller A

Nulstil

Tilbage

Indsend underskrift

GolfBox AIS - Søndervej 24F - 8000 Silkeborg - DANMARK Copyright © GolfBox AIS © 2016

GOLFBOX | Tournament

AN MSL COMPANY

Indsendelse af underskrift er succesfuld.

Tilbage til info