

Manual — Cup-tävling i Bangolf.app

Innehåll

1. [Översikt](#)
 2. [Skapa en Cup-tävling](#)
 3. [Kvalspel](#)
 4. [Starta slutspelet](#)
 5. [Slutspelet \(bracket\)](#)
 6. [Mobilscoreing — Spelarens vy](#)
 7. [Admin — Bracket-trädet](#)
 8. [Sudden Death](#)
 9. [Resultaträttning \(Reopen\)](#)
 10. [Avsluta cupen](#)
 11. [Publika resultat](#)
-

1. Översikt

En Cup-tävling i Bangolf.app består av två faser:

1. **Kvalspel** — Alla spelare spelar ett antal varv (vanligtvis 2). De bästa seedas in i slutspelet.
2. **Slutspel (bracket)** — Utslagsspel i ett cupträd med 16 eller 32 spelare. Varje match är 18 hål. Vinnaren går vidare, förloraren åker ut.

Slutspelet avslutas med en **final** och en **bronsmatch**.

2. Skapa en Cup-tävling

Steg 1: Logga in

Gå till **bangolf.app/admin-login.html** och logga in med ditt admin-konto.

Steg 2: Skapa tävling

1. Klicka **Skapa tävling** i admin-panelen
2. Fyll i grunduppgifterna:
 - **Namn** — t.ex. "Klubbmästerskapet 2026"
 - **Datum**
 - **Bana** — välj den bana som ska spelas
 - **Format** — välj **Cup**

Steg 3: Cup-inställningar

När du väljer Cup-format visas extra inställningar:

Inställning	Beskrivning
Antal kvalvarv	Hur många varv som spelas i kvalfasen (standard: 2)
Slutspelsstorlek	16 eller 32 spelare i cupträdet
Tillåt Sudden Death direkt från telefon	Se Sudden Death

Steg 4: Spara

Klicka **Skapa**. Tävlingen skapas med en **tävlingskod** (t.ex. **ABCD-1234**) och en **PIN-kod** (4 siffror). Dessa behövs för mobilscoring.

Steg 5: Lägg till spelare

1. Gå till tävlingens admin-sida
2. Under fliken **Spelare** — lägg till spelare från din klubbs spelarlista eller via efteranmälan
3. **Godkänn** alla spelare som ska delta

Steg 6: Lotta grupper

1. Gå till fliken **Verktyg**
2. Klicka **Lotta grupper**
3. Spelarna fördelas i grupper för kvalspelet

Steg 7: Dela med spelarna

Ge spelarna:

- **Tävlingskoden** (visas i admin)
- **PIN-koden** (visas i admin)
- Länk till **bangolf.app/mobile.html**

3. Kvalspel

Kvalspelet fungerar som en vanlig tävling:

1. Spelarna öppnar **bangolf.app/mobile.html** på sin telefon
2. Anger tävlingskod och PIN
3. Väljer sin grupp
4. Spelar och registrerar slag håll för håll

Varje grupp har en telefon som registrerar alla spelares resultat. Poängen sparas automatiskt och visas live i admin och på resultatsidan.

I admin under kvalspelet

- Fliken **Resultat** visar live-leaderboard
- Fliken **Verktyg** visar status och enheter
- Du kan följa alla gruppers framsteg i realtid

4. Starta slutspelet

När alla kvalvarv är spelade:

1. Gå till fliken **Verktyg** i admin
2. Klicka **Starta Slutspel**
3. Systemet seedar automatiskt de bästa spelarna (16 eller 32 beroende på inställning) in i cupträdet baserat på kvalresultaten

Seedningen innebär att bästa spelaren (#1) möter sämsta (#16 eller #32) i första rundan, näst bästa (#2) möter näst sämsta, osv. Detta ger de bästa spelarna enklast väg till finalen.

Obs: Starta Slutspel kan inte ånras. Se till att alla kvalresultat är korrekta först.

5. Slutspelet (bracket)

Rundor i ett 16-spelarsträd

Runda	Antal matcher	Namn
Runda 1	8 matcher	Åttondelsfinal
Runda 2	4 matcher	Kvartsfinal
Runda 3	2 matcher	Semifinal
Runda 4	2 matcher	Final + Bronsmatch

Rundor i ett 32-spelarsträd

Runda	Antal matcher	Namn
Runda 1	16 matcher	Sextondedelsfinal
Runda 2	8 matcher	Åttondelsfinal
Runda 3	4 matcher	Kvartsfinal
Runda 4	2 matcher	Semifinal
Runda 5	2 matcher	Final + Bronsmatch

Hur en runda spelas

1. Varje match består av **två spelare** som spelar **18 hål**
2. Spelaren med **lägst totalslag** vinner matchen
3. Vid **lika** krävs Sudden Death (se [avsnitt 8](#))
4. **Vinnaren** avancerar automatiskt till nästa runda
5. I semifinalerna går vinnarna till **finalen** och förlorarna till **bronsmatchen**

Automatisk hantering

Systemet hanterar mycket automatiskt:

- När en match är klar placeras vinnaren automatiskt i nästa runda
 - När alla matcher i en runda är klara avancerar tävlingen automatiskt till nästa runda
 - Bronsmatchen och finalen skapas automatiskt när båda semifinalerna är klara
-

6. Mobilscoring — Spelarens vy

Ansluta till en match

1. Öppna **bangolf.app/mobile.html** på telefonen
2. Ange tävlingskod och PIN
3. Du ser en lista med **tillgängliga matcher** i den aktuella rundan (t.ex. "Match 1", "Match 2")
4. Välj den match du ska spela/registrera för
5. Matchen låses till din telefon

Registrera slag

- Du ser **spelarnamn**, **aktuellt hål** och **rundans namn** (t.ex. "Hål 1, Kvartsfinal")
- Tryck på rätt **slagknapp** (1–7+) för att registrera spelarens slag
- Systemet byter automatiskt till nästa spelare och nästa hål
- Poängen skickas direkt till servern (fungerar även offline — köas och skickas när uppkopplingen återkommer)

Protokoll

- Tryck på **menyknappen** (☰) för att se protokollet med alla registrerade slag
- Protokollet visar en tabell med alla hål och båda spelarnas resultat
- Längst ner visas totalpoäng för rundan

När rundan är klar

- **Om en spelare vinner:** Meddelandet "*Kvartsfinal klar — Lämna in telefonen*" visas (grönt)
- **Om det är lika:** Se [Sudden Death](#)

Ändra resultat

Om du registrerat fel slag:

1. Tryck på **menyknappen** (☰)
 2. Välj **Ändra resultat**
 3. Välj vilken **spelare** du vill ändra
 4. Välj **hål** (hål med registrerat resultat är markerade)
 5. Välj nytt **antal slag**
 6. Tryck **Spara ändring**
 7. En blå bekräftelse visas: "*Hål X ändrat till Y slag*"
-

7. Admin — Bracket-trädet

Fliken "Slutspelsträd"

När slutspelet startat visas en ny flik **Slutspelesträd** i admin. Här ser du hela cupträdet med:

- **Alla matcher** organiserade per runda
- **Spelarnamn** och **seedningsnummer** (t.ex. [1], [2])
- **Poäng** för pågående och avslutade matcher
- **Linjer** som kopplar samman feedermatcher med nästa runda

Live-uppdateringar

Bracket-trädet uppdateras i **realtid** via Socket.io:

- **Pågående poäng:** När en spelare registrerar ett slag på telefonen uppdateras poängen direkt i matchrutan — utan att hela sidan laddas om
- **Match avslutad:** När en match avslutas uppdateras hela trädet automatiskt. Vinnaren dyker upp i nästa runda.
- **Sudden Death:** Om en match går till SD visas detta i matchrutan

Poängfärger

Totalpoängen i varje matchruta färgas baserat på hur bra resultatet är:

- **Blå** — Utmärkt (≤ 29)
- **Grön** — Bra (30–35)
- **Röd** — Över par (36–39)
- **Svart** — Högt (40+)

Potentiella motståndare (seeds)

I framtida rundor där matcherna ännu inte är avgjorda visas **potentiella motståndare** med grå text, t.ex.:

[4] eller [5]

Detta innebär att vinnaren av matchen mellan seed 4 och seed 5 kommer spela här. Systemet löser detta rekursivt — om det finns flera utslagna rundor visas alla möjliga seeds.

Pennan (✎)

Bredvid varje **avslutad match** visas en **penna-ikon** (✎). Denna används för att [återöppna matchen för resultaträttning](#).

Pennan döljs automatiskt när nästa rundas match börjar poängsättas (dvs. det är för sent att ändra).

Knappar i Verktyg-fliken

Knapp	Beskrivning
Kontrollera matchresultat	Visar alla matcher i aktuell runda med status (vunnen/oavgjord/pågård)
Avancera vinnare	Manuellt avancera vinnare till nästa runda (behövs normalt inte — sker automatiskt)

Knapp	Beskrivning
Avsluta Cup	Avsluta hela cupen och registrera placeringar

Auto-SD (checkbox)

I Verktyg-fliken finns en checkbox:

Tillåt Sudden Death direkt från telefon

- **Aktiverad:** Spelarna kan starta Sudden Death själva vid oavgjort (se [avsnitt 8](#))
- **Avaktiverad:** Telefonen visar "Oavgjord — Lämna in telefonen" och tävlingsledaren startar SD manuellt

Du kan ändra denna inställning när som helst under tävlingen.

8. Sudden Death

Sudden Death (SD) används för att avgöra matcher som slutar lika efter 18 hål.

Alternativ 1: Auto-SD (rekommenderat)

Om "**Tillåt Sudden Death direkt från telefon**" är aktiverat:

1. Spelarna spelar 18 hål → matchen slutar lika
2. Telefonen visar: "*Kvartsfinal oavgjord (34–34)*" och en knapp **Starta Sudden Death**
3. Spelarna trycker på knappen
4. Telefonen omdirigeras automatiskt till Sudden Death-sidan
5. Spelarna spelar hål för hål tills en vinner
6. När SD är avgjord avslutas matchen automatiskt och vinnaren avancerar

Alternativ 2: Manuell SD

Om Auto-SD är avaktiverat:

1. Matchen slutar lika → telefonen visar "*Oavgjord — Lämna in telefonen*"
2. Tävlingsledaren ser i admin att matchen är oavgjord
3. I **Verktyg** → **Kontrollera matchresultat** visas matchen som oavgjord med en knapp **Starta Sudden Death**
4. Tävlingsledaren klickar → SD-gruppen skapas
5. Spelarna tar en ny telefon, ansluter, och ser SD-gruppen i grupplistan
6. Spelar SD tills en vinner

I admin under Sudden Death

- Matchens status i bracket-trädet ändras till "**SD**"
- När SD är avgjord kan admin klicka **Avgör SD** i Kontrollera matchresultat
- Vinnaren avancerar automatiskt

9. Resultaträttning (Reopen)

Om ett resultat behöver rättas efter att en match avslutats:

I admin

1. Gå till fliken **Slutspelsträd**
2. Klicka på **pennan** (✎) bredvid den match som behöver rättas
3. Bekräfta att du vill återöppna matchen
4. Matchen sätts tillbaka till aktiv status
5. Om vinnaren redan placerats i nästa runda tas den placeringen bort

Obs: Pennan syns bara om nästa rundas match inte redan börjat spelas.

På telefonen

1. Öppna mobilscoringen och anslut med tävlingskod + PIN
2. Den återöppnade matchen visas i grupplistan
3. Välj matchen — **protokollet** visas direkt med alla befintliga resultat
4. Tryck på **menyknappen** (☰) → **Ändra resultat**
5. Ändra de hål som behöver rättas
6. En blå bekräftelse visas efter varje sparad ändring
7. Gå tillbaka till protokollet — du ser de uppdaterade resultaten
8. När alla rättningar är klara, tryck på den blå knappen **Bekräfta och avsluta match**
9. Matchen avslutas och vinnaren avancerar till nästa runda

Viktigt att veta

- Under rättning **auto-avslutas inte matchen** — du kan ändra så många hål du vill utan att matchen stängs
- Först när du trycker "**Bekräfta och avsluta match**" avgörs matchen
- Om resultaten efter rättningen blir **lika** visas istället Sudden Death-alternativet
- Om matchen hade en **Sudden Death** tidigare tas den bort vid reopen — en ny SD skapas vid behov

10. Avsluta cupen

När finalen och bronsmatchen är klara:

1. Gå till **Verktyg**-fliken
2. Klicka **Avsluta Cup**
3. Systemet registrerar slutplaceringar:
 - 🏆 **1:a** — Finalvinnaren
 - 🥈 **2:a** — Finalförloraren
 - 🥉 **3:a** — Bronsmatchvinnaren
 - **4:a** — Bronsmatchförloraren
 - Övriga placeringar baseras på vilken runda spelaren slogs ut och deras seedning

11. Publika resultat

Tävlingens resultat kan följas live av vem som helst:

URL

```
bangolf.app/live/XXXX-1234
```

(ersätt med din tävlingskod)

Flikar på resultatsidan

Flik	Beskrivning
Kval	Kvalresultat med leaderboard
Cupträd	Visuellt bracket-träd med alla matcher
Placeringar	Slutplaceringar (visas när cupen avslutats)

Live-uppdateringar

Resultatsidan uppdateras automatiskt i realtid:

- Poäng uppdateras när slag registreras
- Bracket-trädet uppdateras när matcher avslutas
- Potentiella motståndare (seeds) visas i framtida rundor

Snabbreferens

Tävlingsledarens checklista

1. Skapa tävling med format **Cup**
2. Välj antal kvalvarv och slutspelsstorlek (16/32)
3. Lägg till och godkänn spelare
4. Lotta grupper
5. Dela tävlingskod och PIN med spelarna
6. Kvalspelet spelas
7. Klicka **Starta Slutspel** när kvalet är klart
8. Bracket-rundorna spelas (övervakas via Slutspelsträd-fliken)
9. Hantera eventuella Sudden Death-matcher
10. Klicka **Avsluta Cup** efter finalen

Spelarens checklista

1. Öppna **bangolf.app/mobile.html**
2. Ange tävlingskod och PIN
3. Välj din match
4. Spela och registrera slag
5. Vid oavgjort: starta Sudden Death (om aktiverat) eller lämna in telefonen
6. Lämna in telefonen när matchen är klar

Felsökning

Problem	Lösning
Ingen match visas på telefonen	Kontrollera att slutspelet är startat och att du är i rätt runda
Fel resultat registrerat	Använd menyknappen → Ändra resultat på telefonen, eller pennan i admin
Matchen avslutas inte	Kontrollera att alla 18 hål är registrerade för båda spelarna
Sudden Death startar inte	Kontrollera att Auto-SD är aktiverat, eller starta manuellt i admin
Vinnare avancerar inte	Klicka "Kontrollera matchresultat" → "Avancera vinnare" i admin
Bracket-trädet uppdateras inte	Ladda om sidan (F5)