

TIMBERTALLY

Organizer Playbook

**Daripada draft kejohanan
hingga keputusan rasmi.**

Bahasa Melayu • Edisi 2 • 1 Oct 2026

Panduan setup, public entry, bayaran, operasi lapangan, zone scoring dan verification. Nama menu serta butang dikekalkan dalam bahasa English seperti paparan sistem.

Mulakan dengan Quick Tournament Setup. Kemudian lengkapkan pendaftaran, flights dan kesiapsiagaan scorer sebelum pertandingan.

Kandungan

01 Bermula dengan TimberTally	3
02 Aliran kejohanan dari mula hingga tamat	4
03 Quick Tournament Setup	5
04 Persediaan dan setup kejohanan	6
05 Course dan fairway templates	7
06 Public entry dan approval penyertaan	8
07 Bayaran peserta dan Billplz	9
08 Peranan staf dan tahap akses	11
09 Operasi pada hari pertandingan	12
10 Zone scoring dan pending sync	13
11 Scoring, verification dan pembetulan	14
12 Leaderboard dan laporan PDF	15
13 Logo dan ciri pertandingan pilihan	16
14 Penyelesaian masalah biasa	17

Pilih bab mengikut tugas semasa. Ciri pilihan tidak perlu diaktifkan bagi semua kejohanan. Tetapan serta peraturan pertandingan anda perlu disemak sebelum operasi.

01 Bermula dengan TimberTally

Urutan mudah daripada draft kejohanan hingga keputusan rasmi.

TimberTally mengurus pendaftaran, flights, scoring dan keputusan kejohanan woodball. Nama butang dalam panduan ini dikekalkan dalam bahasa English supaya mudah dipadankan dengan paparan sistem.

Mulakan kejohanan pertama

- 1. Buka **Quick Tournament Setup**, atau gunakan setup kejohanan biasa.
- 2. Semak **Tournament Settings**, kategori, course, rounds dan sessions.
- 3. Pilih **Flight scoring** atau **Zone scoring** sebelum menyediakan operasi.
- 4. Tetapkan borang public entry, approval dan kaedah bayaran yang diperlukan.
- 5. Uji pendaftaran sebelum membuka serta berkongsi pautannya.
- 6. Urus entry, jana flights dan semak penempatan peserta.
- 7. Sediakan staf atau zone passes mengikut scoring mode.
- 8. Semak **Operations Summary**, jalankan scoring dan verification.
- 9. Semak leaderboard serta laporan sebelum mengumumkan keputusan rasmi.

Quick setup menghasilkan **draft**. Pendaftaran peserta, pembayaran, penempatan flights dan kesiapsiagaan scorer masih perlu diselesaikan selepas itu.

Istilah penting

Istilah	Maksud
Entry	Satu penyertaan pertandingan; bagi Doubles, satu entry mempunyai dua pemain.
Round	Pusingan pertandingan sesuatu kategori.
Course / Fairway	Course mengandungi fairways atau gates, masing-masing dengan Par dan maklumatnya.
Session	Slot pertandingan berdasarkan masa dan course.
Flight	Kumpulan entry yang bermain bersama.
Zone	Sekumpulan gates yang dikendalikan oleh scorer dalam Zone scoring.
Scorecard	Rekod skor pemain bagi satu round.
Verification	Semakan serta pengesahan scorecard sebelum keputusan rasmi.

Minimum / maximum entries per flight mengira entry, bukan jumlah pemain. Contohnya, empat entry Doubles melibatkan lapan pemain.

Panduan seterusnya

Baca Quick Tournament Setup, pendaftaran awam atau zone scoring mengikut tugas semasa.

ASAS / Organizer, Secretariat

02 Aliran kejohanan dari mula hingga tamat

Empat fasa utama serta perkara yang perlu selesai sebelum bergerak ke fasa berikutnya.

Gunakan empat fasa ini sebagai senarai semak. Tetap optional hanya perlu diaktifkan jika digunakan oleh kejohanan anda.

1. Sediakan draft

- Semak nama, venue, country, timezone, tarikh dan contact.
- Sahkan kategori, syarat umur, course, Par, rounds dan tie-break.
- Pilih scoring mode, maksimum pukulan dan kapasiti flights.
- Semak jadual sessions serta jumlah gates setiap peserta.

2. Buka pendaftaran

- Tentukan sama ada public entry memerlukan approval organizer.
- Pilih sama ada wakil diperlukan dan sama ada identity wajib, optional atau disembunyikan.
- Sediakan kaedah bayaran jika terdapat yuran: Manual bank-in, Billplz atau kedua-duanya.
- Uji borang serta jumlah yuran sebelum menekan **Open registration**.
- Pantau entry dan bayaran. Approval penyertaan dan status pembayaran ialah dua perkara berasingan.

3. Sediakan dan jalankan pertandingan

- Jana flights daripada entry yang layak ditempatkan.
- Semak setiap session, course, starting gate dan kapasiti flights.
- Dalam Flight scoring, semak assignment scorer kepada flights.
- Dalam Zone scoring, sediakan pass bagi setiap zone dan pastikan peranti scorer telah diaktifkan.
- Semak Operations Summary, check-in dan status Scoring Open.
- Pantau skor serta pending sync semasa permainan.

4. Sahkan dan umumkan keputusan

- Pastikan skor lengkap serta semua perubahan offline telah diterima server.
- Chief Scorer menyemak dan verify scorecards.
- Semak tie-break, status peserta dan keputusan kategori.
- Bezakan **Provisional** daripada **Official** semasa berkongsi leaderboard.
- Muat turun laporan yang diperlukan.

Close scoring tidak menggantikan verification. Keputusan provisional juga tidak bermaksud semua scorecards telah disahkan.

Baca hari pertandingan dan leaderboard serta laporan untuk langkah operasi.

PERSEDIAAN / Organizer

03 Quick Tournament Setup

Cipta draft dengan kategori, course, rounds dan sessions dalam satu wizard.

Gunakan **Quick Tournament Setup** untuk menyediakan asas kejohanan tanpa membuka setiap halaman secara berasingan.

Langkah wizard

1. **Tournament:** isi nama, venue dan contact. Semak Country, Timezone, Currency serta tarikh tempatan.
2. **Competition:** pilih scoring mode, kapasiti flights dan maksimum pukulan. Tambah kategori serta semak gender, umur, entry type, yuran dan tie-break.
3. **Course & Schedule:** pilih course template atau bina course sendiri. Semak gates, Par, rounds dan masa sessions.
4. **Review:** semak ringkasan sebelum mencipta draft.

Category code dijana secara automatik. Apabila menambah kategori, form baharu dibawa ke paparan supaya anda boleh terus mengisinya.

Nilai awal yang perlu disemak

- Minimum entries per flight: **4**.
- Maximum entries per flight: **5**.
- Maximum strokes: **Par x 2**.
- Tarikh mula: tujuh hari ke hadapan, **08:00 AM** mengikut timezone yang dipilih.
- Tarikh tamat: hari yang sama, **06:00 PM**.
- Masa awal Round 1 mengikuti tournament start.

Ini ialah nilai awal, bukannya syarat wajib. Semak semula masa selepas menukar timezone atau tarikh. Kejohanan beberapa hari memerlukan end date serta jadual rounds yang sesuai.

Semak jumlah permainan

Contoh: course **24 gates** dan **2 rounds** bermaksud **48 gates per participant**. Bandingkan ringkasan wizard dengan peraturan pertandingan sebelum mencipta draft.

Selepas draft dicipta

Semak kategori, course, rounds dan sessions pada halaman masing-masing. Kemudian sediakan public entry, bayaran, peserta dan flights. Wizard belum menjadikan kejohanan terus sedia dimainkan.

Untuk kategori atau jadual yang lebih kompleks, teruskan melalui halaman setup biasa selepas draft dicipta.

04 Persediaan dan setup kejohanan

Semak settings, kategori, umur, maksimum pukulan dan kapasiti flights.

Lengkapkan struktur pertandingan sebelum membuka pendaftaran atau menghasilkan scorecards.

Tournament Settings

Semak country, timezone, currency, tarikh dan contact. Di **Capacity & Scoring**, pilih scoring mode, minimum / maximum entries per flight dan maximum score multiplier.

Maksimum pukulan dikira menggunakan **Par x multiplier kejohanan**. Jika multiplier ialah 3, Par 3 mempunyai maksimum 9 pukulan dan Par 5 mempunyai maksimum 15. Scorecard fizikal menggunakan bilangan kotak yang sepadan. Jangan anggap semua kejohanan menggunakan multiplier yang sama.

Categories

1. Isi nama kategori, entry type, gender, syarat umur dan jumlah permainan.
2. Semak nota kelayakan pada kad kategori.
3. Category code dijana sistem; organizer tidak perlu membinanya sendiri.
4. Gunakan **Duplicate** untuk menyalin kategori yang hampir sama. Salinan bermula sebagai draft / disabled; semak nama serta semua syarat sebelum mengaktifkannya.

Had umur

- **By birth year**: umur dikira mengikut tahun lahir berbanding tahun rujukan kategori.
- **By date of birth**: umur dinilai pada tarikh rujukan yang ditetapkan.

Semak minimum, maksimum serta tahun / tarikh rujukan. Contohnya, umur 13–15 berdasarkan tahun 2026 bermaksud tahun lahir 2011–2013. Pastikan kaedah ini menepati peraturan pertandingan.

Course, rounds dan sessions

Semak susunan gates, Par, jarak dan Gate-in-one sebelum memilih course bagi session. Gunakan course template jika sesuai.

Semak jumlah gates dan tie-break setiap kategori. Jika acara Team menggunakan skor acara lain melalui **Score Source**, jangan tambah round permainan tambahan semata-mata untuk mendapatkan keputusan Team.

Tetapkan yuran serta borang pendaftaran. Logo dan stages ialah ciri pilihan; baca ciri pilihan jika diperlukan.

Selepas flights atau scorecards digunakan, semak kesan perubahan struktur dengan pegawai pertandingan terlebih dahulu.

PERSEDIAAN / Organizer, Platform Admin

05 Course dan fairway templates

Guna salinan template yang boleh diedit tanpa mengisi setiap gate dari kosong.

Course template mempercepat setup, tetapi organizer tetap perlu memastikan layout sesuai dengan course sebenar pada hari pertandingan.

Menggunakan template

1. Buka halaman **Courses & Fairways** dan pilihan course template, atau pilih template dalam Quick Tournament Setup.
2. Cari nama / lokasi dan gunakan filter yang tersedia.
3. Semak bilangan gates, jumlah Par, maklumat sumber serta status pengesahan.
4. Pilih template dan semak nama course, Par, jarak serta Gate-in-one setiap gate.
5. Simpan course untuk kejohanan anda.

Course yang dicipta ialah **salinan sendiri yang boleh diedit**. Perubahan pada template asal tidak mengubah course kejohanan yang telah disalin. Perubahan pada salinan organizer juga tidak mengubah template asal.

Jika maklumat course berbeza

Laraskan salinan mengikut pengukuran dan setup sebenar. Jarak yang belum diketahui tidak patut diisi dengan angka rekaan. Template generic ialah titik permulaan; ia bukan pengesahan layout rasmi sesuatu venue.

Untuk Platform Admin

- Cipta template baharu atau salin course organizer yang sudah tersedia untuk dijadikan template.
- Semak gates, Par, jarak, sumber dan status pengesahan sebelum publish.
- Simpan sebagai **Draft** ketika maklumat belum lengkap.
- Hanya template yang **Published** tersedia untuk dipilih organizer.
- Gunakan butiran lanjut pada kad untuk menyemak maklumat tanpa memenuhi senarai utama.

Menyalin course daripada kejohanan terdahulu tidak menjamin layout masih sama. Minta pengesahan organizer / pengendali venue sebelum melabel maklumat sebagai verified.

Baca persediaan kejohanan untuk memilih course dalam rounds dan sessions.

PENDAFTARAN & BAYARAN / Organizer, Secretariat

06 Public entry dan approval penyertaan

Permudahkan borang peserta dengan tetapan wakil, identity, contact dan approval.

Buka tetapan **Public Entry** dalam halaman registration channels. Sesuaikan borang dengan cara peserta mendaftar, kemudian uji sebagai peserta sebelum membuka pendaftaran.

Tetapan borang

- **Representative:** aktifkan jika pendaftaran memerlukan wakil / pengurus. Biarkan disabled jika peserta mengurus pendaftaran sendiri.
- **Identity:** pilih required, optional atau hidden mengikut keperluan kejohanan.
- **Contact:** email dan phone boleh diisi pada form player. Bagi Doubles, Player 1 menjadi contact awal; semak contact yang dipilih untuk menerima maklumat pendaftaran.

Pastikan maklumat yang diwajibkan memang diperlukan. Jangan minta identity hanya kerana ia tersedia dalam sistem.

Approval required atau not required

Tetapan	Selepas borang yang sah dihantar
Required	Urusetia menyemak sebelum meluluskan penyertaan.
Not required	Penyertaan diluluskan secara automatik apabila semakan sistem dipenuhi.

Semakan kelayakan dan kapasiti masih terpakai. Menukar tetapan approval tidak meluluskan semula semua pendaftaran pending yang sedia ada.

Approved bukan bermaksud Paid. Pantau status penyertaan dan status bayaran secara berasingan, walaupun Billplz digunakan.

Bayaran peserta

Jika Manual bank-in dan Billplz kedua-duanya tersedia, peserta memilih **satu kaedah** pada halaman bayaran. Mereka tidak perlu membayar melalui kedua-duanya.

Peserta yang tiada online banking boleh memilih Manual bank-in, termasuk deposit tunai melalui mesin bank, kemudian menyerahkan bukti bayaran mengikut arahan organizer.

Pautan pembayaran / status pendaftaran adalah peribadi. Peserta perlu menyimpannya dan tidak berkongsi secara terbuka.

Sebelum Open registration

Uji kategori, umur, contact, jumlah yuran, pilihan kaedah bayaran dan arahan kepada peserta. Semak tarikh buka / tutup serta maklumat kejohanan yang akan dipaparkan.

Baca bayaran dan Billplz untuk menyediakan kaedah bayaran.

PENDAFTARAN & BAYARAN / Organizer, Secretariat

07 Bayaran peserta dan Billplz

Sediakan Manual bank-in, sambungkan Billplz dan semak transaksi berkaitan entry.

Organizer boleh menyediakan Manual bank-in, Billplz atau kedua-duanya. Jika kedua-duanya tersedia, **peserta memilih satu kaedah bayaran**.

Manual bank-in

Lengkapkan maklumat bank serta payment instructions pada bahagian manual payment di Tournament Settings. Peserta membuat transfer atau deposit tunai dan menyerahkan bukti. Urusetia menyemak bayaran sebelum menandakan pembayaran diterima.

Sambungkan Billplz

1. Sediakan akaun Billplz serta Collection untuk menerima yuran kejohanan.
2. Buka **Organization Settings** → **Billplz** dan buka form setup.
3. Isi **API Secret Key**, **Collection ID** dan **X Signature Key** daripada akaun Billplz anda.
4. Tekan **Test connection** dan baca status yang dipaparkan.
5. Tekan butang simpan untuk menyimpan sambungan.
6. Aktifkan Billplz sebagai kaedah bayaran pada kejohanan yang berkaitan.

Setup semasa menggunakan **Live**. Bayaran peserta melibatkan wang sebenar. Tiada pilihan sandbox dalam form organizer semasa.

Bagaimana membaca input yang telah disimpan

Collection ID boleh dipaparkan semula. Input rahsia boleh kelihatan kosong dengan indikator **Saved securely** kerana nilai tidak didedahkan. Biarkan kosong untuk mengekalkan rahsia yang telah disimpan; isi hanya apabila mahu menggantikannya.

Jangan kongsi API Secret Key atau X Signature Key dalam screenshot, chat sokongan atau pautan peserta.

Apa yang Test connection semak?

Ujian menyemak akses API dan Collection, tanpa mencipta bayaran. Ia **tidak menyimpan** nilai baharu dan tidak membuktikan X Signature Key yang diisi betul. Simpan sambungan selepas berjaya; konfigurasi signature diperlukan supaya pengesahan bayaran boleh diterima dengan betul.

Sambungan menggunakan Collection untuk pilihan **personal FPX**, tanpa B2B. Gunakan Collection khusus TimberTally kerana setup sambungan turut menyelaraskan kaedah bayaran Collection tersebut.

07 Bayaran peserta dan Billplz — sambungan

Aliran peserta

1. Peserta membuka pautan bayaran peribadi dan menyemak entry serta jumlah.
2. Pilih Manual bank-in atau Online payment jika kedua-duanya disediakan.
3. Untuk Billplz, pilih bank yang tersedia dan lengkapkan arahan bank.
4. Kembali ke halaman status untuk menyemak pengesahan bayaran.

Billplz digunakan untuk yuran **MYR**. Kaedah bayaran perlu disediakan pada kejohanan walaupun organization sudah mempunyai sambungan.

Jangan buat bayaran kedua jika bayaran pertama belum jelas. Bukti manual pending atau bill online yang masih aktif boleh menghalang pertukaran kaedah; organizer perlu menyemak transaksi dahulu.

Menyemak transaksi

Di bahagian Billplz organization, cari transaksi dan buka butiran. Semak nama pembayar, contact, kejohanan, entry / kategori, jumlah, Bill ID serta masa dan status. Padankan dengan entry yang berkenaan, bukan nama kejohanan sahaja.

Mematikan Billplz menghentikan checkout baharu; pengesahan bagi bayaran terdahulu masih perlu diproses. Rekod ujian lama, jika ada, bukan bukti bayaran sebenar.

Jika status belum dikemas kini, rujuk penyelesaian masalah sebelum meminta peserta membayar semula.

OPERASI / Organizer, Tournament Director

08 Peranan staf dan tahap akses

Bahagikan tugas serta semak coverage mengikut Flight scoring atau Zone scoring.

Berikan akses mengikut tugas sebenar. Organizer perlu memastikan staf tahu session, course dan skop tugas sebelum pertandingan bermula.

Peranan utama

Peranan	Tugas utama
Organizer / Tournament Director	Setup dan penyelarasan keseluruhan kejohanan.
Secretariat	Pendaftaran, entry, bayaran dan urusan peserta.
Chief Scorer	Semakan skor, verification dan pembetulan yang dibenarkan.
Scorer	Merekod skor untuk flight atau zone yang ditugaskan.
Marshal / Course Official	Operasi lapangan mengikut tanggungjawab yang diberikan.

Gunakan **Staff & Access** untuk mengurus staf, role dan assignment yang berkaitan. Semak akaun yang dipilih supaya akses tidak diberi kepada orang yang salah.

Coverage mengikut scoring mode

- **Flight scoring:** coverage bergantung pada flights dan assignment scorer.
- **Zone scoring:** coverage bergantung pada zones bagi session dan peranti scorer yang diaktifkan.

Contoh: 12 flights mungkin memerlukan 12 scorer dalam flight assignment, tetapi course 12 gates dengan 3 gates per zone mempunyai 4 zones. Rancang staf mengikut session dan keperluan sebenar; ini bukan jaminan bilangan staf keseluruhan kejohanan.

Akses Zone scoring

Zone pass mengandungi akses peribadi dan PIN. Scorer mengaktifkan akses dengan nama serta PIN 6 digit. Satu peranti memegang satu active zone pada satu masa.

Semak **Scorer readiness** untuk mengetahui siapa telah aktif. Sebelum **Release zone** atau menjana semula passes, pastikan semua pending scores pada peranti lama telah disync. Queue pada akses yang telah ditarik balik akan ditolak.

Zone signs untuk paparan awam berbeza daripada zone access passes. Jangan pamerkan PIN scorer pada papan umum.

Baca zone scoring untuk aliran di padang.

OPERASI / Tournament Director, Secretariat

09 Operasi pada hari pertandingan

Semak Operations Summary, flights, scorer readiness dan persediaan scoring.

Gunakan **Operations Summary** sebagai semakan akhir sebelum peserta mula bermain.

Semakan awal

- Scoring mode yang betul dipaparkan bersama maklumat kejohanan.
- Maximum score multiplier dan minimum / maximum entries per flight menepati peraturan.
- Kategori, course, rounds dan sessions telah lengkap.
- Entry yang perlu bermain telah ditempatkan dalam flights.
- Course serta starting gate setiap flight betul.
- Coverage scorer disemak berdasarkan mode yang digunakan.

Jika terdapat perkara belum lengkap, buka halaman berkaitan dan selesaikannya sebelum meneruskan.

Flights dan check-in

Semak senarai peserta, kapasiti dan jadual session. Urus check-in mengikut proses kejohanan. Sediakan scorecards fizikal jika digunakan dan pastikan pemain tahu starting gate serta urutan permainan.

Flight scoring

Pastikan scorer mempunyai akses kepada flights yang diberikan. Buka scoring bagi session yang betul, pantau penghantaran scorecards dan serahkan kepada Chief Scorer untuk verification.

Zone scoring

1. Semak session dan gates per zone.
2. Sediakan zone passes serta peranti scorer.
3. Semak **Scorer readiness** sebelum permainan.
4. Cetak zone signs dan scorecards dengan flight QR jika digunakan.
5. Pantau kemajuan flights serta pending sync.

Di senarai flight scorer, kiraan selesai seperti **7/12** merujuk kepada kemajuan senarai berkenaan. Ia tidak menggantikan verification keseluruhan kejohanan. Gunakan **Refresh flight list** selepas perubahan pada server dan **Sync pending scores** untuk perubahan yang belum diselaraskan.

Selepas permainan

Sahkan tiada queue offline tertinggal, semak scorecards bersama Chief Scorer dan jalankan verification. Elakkan memadam session, course atau flight yang sudah mempunyai skor.

Baca scoring dan verification serta leaderboard dan laporan.

SCORING / Organizer, Scorer

10 Zone scoring dan pending sync

Aktifkan scorer, scan flight QR dan selaraskan skor ketika sambungan kembali tersedia.

Dalam Zone scoring, scorer menjaga gates tertentu dan mengisi skor setiap flight yang tiba. Flight scoring menggunakan assignment flight; kedua-dua mode mempunyai aliran operasi berbeza.

Setup organizer

1. Pilih **Zone scoring** di **Tournament Settings → Capacity & Scoring** dan tetapkan gates per zone.
2. Sediakan flights serta pilih session pada halaman **Zone Scoring**.
3. Tekan **Generate zone passes**.
4. Gunakan **Print access passes** dan serahkan pass secara peribadi kepada scorer yang bertugas.
5. Gunakan **Download zone signs** untuk mencetak nombor zone di padang.
6. Semak **Scorer readiness** selepas scorer mengaktifkan peranti.

Zone access pass ialah akses staf dengan PIN. Zone sign ialah papan nombor untuk paparan awam. Jangan gunakan pass sebagai papan umum.

Aliran scorer

1. Scan zone pass, isi nama dan PIN 6 digit untuk mengaktifkan akses.
2. Scan flight QR yang sudah disertakan pada scorecard fizikal, atau pilih flight dalam senarai yang tersedia.
3. Semak nama scorer, zone, flight dan gates yang dibenarkan.
4. Isi skor gates yang benar-benar telah dimainkan dan semak jumlah.
5. Tekan **Save** dan semak status selepas simpan.

Ikuti starting gate dan last gate flight. Jika permainan melintasi penghujung course dan kembali ke gate awal, sesetengah gates dalam zone hanya dilengkapkan apabila flight kembali. Jangan isi gate yang belum dimainkan sebagai sudah selesai.

Confirm remaining Par, jika tersedia, hanya digunakan selepas memastikan gates yang berkenaan memang mendapat Par. Ia bukan cara mengisi skor yang belum diketahui.

Online, offline dan pending sync

- Perubahan pada form belum semestinya tersimpan pada server.
- **Pending sync** bermaksud perubahan masih menunggu penyelarasan; ia bukan pengesahan server sudah menerima skor.
- Apabila sambungan tersedia, tekan **Sync pending scores** dan pastikan status selesai. Kemudian **Refresh flight list**.
- Jika status masih pending, buka flight, semak skor dan mesej yang dipaparkan; jangan anggap Save sudah berjaya.

Jangan clear browser data, bertukar peranti atau menarik balik akses sebelum queue selesai. Perubahan offline disimpan pada peranti yang digunakan; peranti lain tidak mempunyai queue tersebut.

Menukar scorer atau peranti

Sync dahulu pada peranti lama. Organizer kemudian boleh menggunakan **Release zone** dan mengaktifkan scorer baharu. **Regenerate & revoke access** menukar semua PIN bagi session dan menarik balik akses peranti yang telah aktif.

Skor yang lengkap masih perlu melalui verification sebelum keputusan rasmi.

SCORING / Scorer, Chief Scorer

11 Scoring, verification dan pembetulan

Rekod, semak, sahkan dan betulkan scorecards sebelum keputusan rasmi.

Scorer merekod skor, manakala Chief Scorer membuat semakan terakhir. Dalam Zone scoring, selesaikan pengisian serta sync setiap zone sebelum menilai kelengkapan scorecard.

Aliran scorecard

Status	Tindakan
Draft / In Progress	Isi dan semak skor melalui akses yang dibenarkan.
Submitted for Verification	Scorer tidak boleh mengubah skor; Chief Scorer membuat semakan.
Verified & Locked	Scorecard dikunci setelah disahkan.
Unlocked for Correction	Pegawai yang dibenarkan membetulkan skor dan verify semula.

Tugas Scorer dalam Flight scoring

1. Pastikan session berada pada **Scoring Open**.
2. Buka flight yang ditugaskan dan **Gate Scoring**.
3. Masukkan skor, semak gates, penalti dan jumlah pemain.
4. Lengkapkan tandatangan jika diwajibkan oleh tetapan.
5. Tekan **Submit flight for verification** selepas semakan selesai.

Untuk pengisian mengikut zone, ikut panduan Zone scoring. Status selesai dalam senarai zone tidak bermaksud scorecard telah Verified & Locked.

Tugas Chief Scorer

1. Semak scorecards yang dihantar.
2. Bandingkan dengan scorecard fizikal atau pengesahan pemain yang digunakan.
3. Semak semua gates, penalti, status DNF / WD jika ada, jumlah serta tandatangan.
4. Betulkan kesilapan melalui akses yang dibenarkan.
5. Tekan **Verify and lock** selepas semuanya disahkan.

Jika skor berubah selepas tandatangan diberikan, semak keperluan pengesahan semula. Jangan anggap tandatangan lama mengesahkan jumlah yang telah berubah.

Pembetulan selepas verification

Dapatkan pengesahan pegawai bertanggungjawab, gunakan **Unlock for correction**, betulkan skor dan semak semula jumlah. Kemudian **Verify and lock** sekali lagi serta semak kesannya pada leaderboard.

Sebelum keputusan rasmi

Pastikan semua scorecards yang perlu dikira telah lengkap, queue offline selesai, pembetulan ditutup dan verification selesai. Semak tie-break serta status peserta.

Close scoring menghentikan kemasukan skor; ia tidak menggantikan **Verify and lock**. Baca leaderboard dan laporan sebelum menerbitkan keputusan.

KEPUTUSAN & LAPORAN / Organizer, Chief Scorer

12 Leaderboard dan laporan PDF

Bezakan Provisional daripada Official serta cetak scorecards dan zone signs.

Leaderboard provisional membantu pemantauan. Keputusan rasmi memerlukan scorecards yang disahkan.

Provisional dan Official

- **Provisional** menunjukkan keputusan sementara mengikut asas paparan yang dipilih.
- **Official** menggunakan scorecards yang telah verified.

Untuk provisional, tetapan boleh menggunakan **Completed scorecard / submitted** atau **Every saved gate (live progress)**. Dalam live progress, peserta yang belum menghabiskan bilangan gates sama tidak patut dibandingkan berdasarkan jumlah pukulan sahaja; semak gates completed bersama skor.

Jangan mengumumkan pemenang semata-mata kerana peserta berada di atas leaderboard live. Semak semua rounds, verification dan tie-break yang digunakan kategori.

Paparan kepada penonton

Gunakan public leaderboard atau TV leaderboard mengikut keperluan. Semak kategori serta jenis keputusan yang sedang dipaparkan. Paparan yang dikemas kini secara automatik masih bergantung pada skor yang telah diterima server; pending sync pada peranti scorer belum termasuk.

Scorecards fizikal

Di **Reports**, pilih laporan scorecards serta session / flight yang berkaitan. Semak preview dan PDF sebelum mencetak banyak salinan.

- Gate kekal dalam susunan nombor standard; pemain bermula pada starting gate dan meneruskan hingga last gate.
- Heading serta border zone membantu membaca pembahagian gates dalam Zone scoring.
- Bilangan kotak strok mengikut **Par x maximum score multiplier** kejohanan. Par 5 x 3 menghasilkan kotak 1-15.
- Flight QR digunakan untuk membuka flight melalui akses zone scorer yang telah diaktifkan.

Pastikan QR dicetak jelas dan tidak dipotong oleh printer margins.

Zone signs dan access passes

Download zone signs menghasilkan nombor zone untuk dipamerkan di padang. **Print access passes** menghasilkan akses peribadi untuk staf. Simpan pass yang mengandungi PIN secara terkawal.

Jika PDF masih diproses, tunggu hasil muat turun. Jika download failed, rujuk penyelesaian masalah dan elakkan menghantar permintaan berulang-ulang.

KEPUTUSAN & LAPORAN / Organizer, Tournament Director

13 Logo dan ciri pertandingan pilihan

Gunakan organizer / sponsor logos dan ciri lanjutan apabila kejohanan memerlukan.

Asas kejohanan boleh disediakan tanpa mengaktifkan semua ciri tambahan. Gunakan ciri pilihan apabila ia membantu operasi atau paparan kejohanan anda.

Organizer, sponsor dan partner logos

Tambah logo melalui pengurusan logo kejohanan dan pilih jenis organizer, sponsor atau partner yang sesuai. Semak susunan serta preview pada paparan / dokumen yang menyokong logo.

Gunakan imej jelas dengan ruang sekeliling yang mencukupi. Semak hasil PDF sebelum mencetak; logo terlalu kecil atau mempunyai latar yang tidak sesuai boleh sukar dibaca.

Stages dan qualification

Gunakan tetapan stages apabila pertandingan mempunyai beberapa peringkat, contohnya qualification dan peringkat seterusnya. Semak kategori, rounds serta peraturan advancement sebelum menggunakan keputusan untuk kelayakan.

Untuk pertandingan biasa yang hanya mempunyai rounds, tidak perlu menambah stages semata-mata kerana ciri itu tersedia.

Ranking Series

Gunakan Ranking Series jika organization mahu mengumpulkan keputusan beberapa kejohanan dalam satu siri. Semak kejohanan yang termasuk, peraturan points dan penerbitan standings.

Kedudukan ranking series berbeza daripada leaderboard satu kejohanan. Pastikan peserta tahu paparan yang sedang dirujuk.

Jika peraturan tidak sepadan

Bandingkan peraturan rasmi dengan pilihan sistem sebelum membuka pendaftaran. Jangan gunakan label atau preset yang kelihatan hampir sama tanpa menyemak kaedah kiraan.

Untuk setup asas, kembali ke persediaan kejohanan.

SOKONGAN / Organizer, Secretariat, Scorer

14 Penyelesaian masalah biasa

Semak pendaftaran, Billplz, pending sync, leaderboard dan muat turun PDF.

Semak mesej sistem dan halaman berkaitan sebelum mengulangi tindakan. Jika masalah berterusan, catat masa serta kejohanan / session / entry yang terlibat.

Public entry tidak tersedia

Semak status pendaftaran, tarikh buka / tutup, kategori yang aktif dan tetapan public entry. Pastikan settings disimpan sebelum menekan **Open registration**. Uji pautan sebagai peserta.

Entry approved tetapi bayaran belum paid

Approval entry dan pengesahan bayaran adalah berasingan. Untuk Manual bank-in, semak bukti serta rekod bank. Untuk Billplz, semak transaksi dan Bill ID. Jangan meminta bayaran kedua sebelum bayaran pertama diperiksa.

Pilihan Manual bank-in / Billplz tidak muncul

Semak kaedah yang diaktifkan pada kejohanan, maklumat bank untuk manual dan sambungan Billplz organization. Billplz memerlukan currency MYR. Jika kedua-duanya disediakan, peserta memilih satu kaedah.

Billplz Test connection gagal

Semak API Secret Key dan Collection ID milik akaun Live yang sama. Baca status ujian. Input rahsia kosong dengan **Saved securely** bermaksud nilai disimpan secara tersembunyi, bukan semestinya belum diisi. Test connection tidak menyimpan perubahan; simpan selepas ujian berjaya.

Online payment berjaya tetapi status belum berubah

Simpan Bill ID dan bukti transaksi. Semak halaman status semula serta butiran transaksi organizer. Jika masih belum dikemas kini, hubungi organizer / sokongan untuk semakan pengesahan bayaran. Jangan bayar sekali lagi.

14 Penyelesaian masalah — sambungan

Flight masih Pending sync

Gunakan peranti dan browser asal. Pastikan sambungan tersedia, tekan **Sync pending scores**, semak mesej, kemudian **Refresh flight list**. Buka flight untuk menyemak skor jika perlu.

Jangan clear browser data atau release akses ketika queue masih ada. Jika akses telah revoked atau session ditutup, hubungi organizer; queue tidak boleh dianggap diterima server.

Tidak boleh mengubah skor

Semak session Scoring Open, flight / zone yang ditugaskan dan status scorecard. Submitted dan Verified mempunyai sekatan. Chief Scorer perlu menggunakan aliran pembetulan yang dibenarkan; jangan cipta scorecard kedua untuk menggantikan yang dikunci.

Coverage atau leaderboard kelihatan tidak betul

Semak scoring mode terlebih dahulu. Zone coverage bukan bilangan flights. Untuk leaderboard, semak kategori, rounds, Provisional / Official, asas live progress dan verification. Skor pada queue offline belum termasuk sehingga sync berjaya.

PDF download failed

Tunggu permintaan selesai dan cuba sekali lagi selepas menyemak status. Jika pilihan filter tersedia, cuba session atau kumpulan flight yang lebih kecil. Elakkan menekan download berkali-kali ketika server masih memproses.

Jika error berulang, beri sokongan jenis laporan, filter, anggaran bilangan flights dan masa kejadian. Organizer tidak perlu mengubah tetapan server untuk menyelesaikan sendiri.

Maklumat untuk sokongan

Sertakan nama kejohanan, langkah yang dibuat, mesej penuh dan screenshot yang tidak mendedahkan maklumat sensitif. Jangan sertakan password, API keys, PIN scorer atau pautan pembayaran peribadi.