

Aðgangur að skráningarkerfi Tournament Software

Að búa til prófíl

Til að geta skráð sig í mót í gegnum mótaforritið Tournament Software þarf að búa til prófíl fyrir leikmanninn. Það þarf aðeins að gera í fyrsta skiptið sem leikmaðurinn skráir sig í mót.

Farið er á vefinn www.tournamentsoftware.com

Valinn er blár hnappur **Sign up** hægra megin á síðunni.

Búið er til aðgangsorð (login name) og athugað hvort það sé laust (**check availability**). Ef það er ekki laust þarf að finna annað aðgangsorð sem er laust.

Búa til lykilorð (password) sem er slegið inn tvisvar til staðfestingar.

Að þessu loknu eru settar inn upplýsingar um leikmanninn: Nafn, kyn, fæðingardagur og ár og heimilisfang.

Slegið inn netfang (email) leikmannsins. Sendur verður póstur til staðfestingar á netfangið og þarf að smella á hlekkinn í póstinum innan 24 klst. til að virkja prófílinn.

Eftir að búið er að smella á hlekkinn kemur annar póstur til staðfestingar um að hægt sé að fara inn og nota reikninginn.

Að skrá sig í mót (online entry)

Farið á vefinn www.tournamentsoftware.com

Valinn er appelsínugulur hnappur **Login** hægra megin á síðunni.

Aðgangsorð og lykilorð slegið inn.

Þá er komið inn á síðu þar sem hægt er að skrá sig í mót en líka að sjá þau mót sem keppandinn hefur tekið þátt í. Annaðhvort er hægt að velja **Find tournament** eða **Tournaments with online entry**.

Síðan er valið það mót sem á að skrá sig í. T.d. Kjartansmótið 2013. Þá kemur upp upplýsingasíða um mótið, dagsetningu, staðsetningu og flokka.

Veljið **Click here to enter online**. Þá koma upp tveir möguleikar:

Online entry with your current account (nafn leikmannsins) og **Online entry with a different account**.

Í langflestum tilvikum vilja leikmenn skrá sig inn á þeim reikningi sem þeir eru skráðir inn á og velja því **Online entry with your current account (nafn leikmannsins)**.

Þá kemur upp 5 skrefa ferill til skráningar í mótið.

1. Reglur mótsins. Ef einhverjar sérstakar reglur gilda um mótið. Veljið svo **Next**

2. Upplýsingar um leikmanninn (personal details). Tekið úr prófíl leikmannsins en hægt er að leiðrétta þær upplýsingar ef þær eru ekki réttar eða bæta við, t.d. félagi. Veljið svo **Next**

3. Skráning. Upplýsingar um þá flokka sem eru í boði á mótinu, og hvaða reglur gilda um skráningu.

Veljið flokk eða flokka úr felliglugganum. Neðar á síðunni er hægt að gefa til kynna ef leikmaðurinn er ekki laus allan þann tíma sem mótið fer fram. Ekki er nauðsynlegt að fylla það út. Mótsstjórn móts er í sjálfsvald sett hvort tekið er tillit til slíkra athugasemda.

4. Athugasemdir (extra item and remarks). Ekki er nauðsynlegt að fylla út.

5. Skráning staðfest (verify entry). Neðar á síðunni má sjá mótsgjöld fyrir skráninguna. Veljið **Submit** til að senda skráninguna inn.