

Registrera scorer digitalt i Golfbox

#### Innehåll

Öppna Golfbox	.1
Kontrollera uppgifterna och välj markör	.2
Registrera scorer	.2
Spelare o markör har olika antal slag	.3
Se resultatet i realtid	.4
Signering av scorekort	.4
Registrering av 10 slag	.6
Bläddra bland scoren på de olika hålen	.8

# Öppna Golfbox

Starta Golfbox genom att klicka på länken i meddelandet om starttid som du fått, du kommer direkt in eftersom den personliga koden finns i mailet.

Scorekod, Damslag, 2025-06-05 kl. 13:00 Sog Svenska Golfförbundet <noreply.sgf@golfbox.dk> Till Lena Eriksson-Nothér Hej Lena Eriksson-Nothér, Damslag - Rond 1 den 2025-06-05

För in score här: <mark>https://s.golfbox.dk/9831561</mark> Kod: 983 15 61

This is an auto-generated mail from Svenska Golfförbundet.



### Kontrollera uppgifterna och välj markör

När du klickat på länken kommer nedanstående bild upp på skärmen. Kontrollera att uppgifterna stämmer. Välj sedan markör.

Välkommen Johan Hillblom		Markörval
Ar du inte Johan Hillbloi logga ut omedelbart!	n? vänligen	A91 Johans GK - Avan 2023-12-31 09:00 välj vem du vill vara markör för Du kan välja flera spelare
Kontrollera att informationen är k	orrekt.	Johan Hillblom Karluton Kass & markér för Johan Hilblom Avbrust
Johan Hillblom	3,5	
Demo digitala scorekort 2023	ROND 1	Kurt Kvärtsholm Johan Häbblen är manker för Kurt You are marker Kvartaholn för this player
2023-12-31 09:00	HAL 1	Avbruft
BANA B Avan	<sup>TEE</sup> 58	Karl-Anton Kass Kurt Krantsholm är marklör för Karl-Anton Kass redan en marklör
A91 Johans GK	SPELFORM	Avbruit Avbruit
🖋 Markö	r	(j) tillbaka till info

Därefter klickar spelaren på knappen "Markör" och väljer vilken spelare som denna ska föra scoren åt. Alla måste ha en markör. Är ni fyra i bollen kommer ni överens parvis. Om ni är tre i bollen blir det cirkulärt. Dvs ettan är markör till tvåan som är markör till trean som är markör till ettan.

När båda spelarna i en tvåboll har markerat varandra som markörer blir knappen registrerade scorer grön. Om det är tre spelare som är markörer åt varandra måste alla ha markör innan knappen tänds. Genom att trycka på knappen registrerade scorer startar man scoreinmatning.

#### Registrera scorer

Till vänstersyns spelarens namn följt av SHCP, totalt för ronden och till sist vilket hål spelaren befinner sig på. Genom att trycka på "Enter" kommer spelaren vidare och kan ange sin egen eller någon annans score på hålet.



Spelaren knappar in resultatet genom att klicka på siffrorna och resultatet lagras lokalt på spelarens mobiltelefon. Systemet försöker regelbundet att synkronisera och skicka in scorer.

### Spelare o markör har olika antal slag

Skulle olika resultat ha rapporterats in så kommer systemet att påkalla uppmärksamhet från spelarna med en varningstext i rött eller ett rött utropstecken. Trycker spelaren på varningstexten eller utropstecknet så ser spelaren information om konflikten i de inrapporterade scorerna för det aktuella hålet och kan välja rätt score.



När konflikten är löst möts spelaren av följande ruta och genom att klicka på stäng kommer man tillbaka till scoreinmatningen.



#### Se resultatet i realtid

Spelaren har möjlighet att följa resultaten för samtliga spelare i tävlingen i realtid genom att trycka på pokalen uppe till höger.

Colpo	IOX NENT		B	<b>₹</b> =
Plac Namn		SCORE 1 Till par	HAN	Total
1	Ha S	-1	F	71
2	,	Par	F	72
з	H, Yiva	+1	F	73
	ister		09:00	
			09:00	
	iny		09:10	
	t		09:10	
	s		09:30	
	n		09:30	
	lotta		09:30	

#### Signering av scorekort

När resultatinmatningen är komplett och alla eventuella konflikter hanterade så får spelarna möjlighet att signera. Följ stegen och kontrollera scoren både din egen och den du varit markör åt en sista gång innan spelaren klickar på "Gå till signatur"



Spelaren signerar scorekortet genom att skriva sin signatur på skärmen. Du kan behöva vända på telefonen för att se rutan du skriver på. Inget Bank-ID eller digitalt ID behövs utan det är ett helt fritt fält. Därefter klickar spelaren på "Skicka in signatur". Scoren blir markerad som signerad i GIT Tävling och varken spelare eller markör har möjlighet att ändra scoren efter detta steg. Scorekortet anses nu vara inlämnat.

WATTHOLMA GK
Skriv din signatur
Test
Rensa
< Tillbaka
✓ Skicka in signatur

#### Registrering av 10 slag

OBS! Knappen märkt "+1" används om någon mot förmodan har 10 slag på ett hål. Då väljer man 9 slag och därefter +1. När resultaten på hål 18 registrerats, visas





				×
Spelare	SHCP Resultat	∎ Par	5 / Index	x 12
Eriksson-Nothér Lena	31 <b>5</b> <sup>4</sup>	<b>1</b> ню	2 Albatr.	3 EAGLE
Ericson Pelle	9 <b>10</b> 0	4 BIRDIE	5 par	6 BOGEY
Arnemo Marianne	24 <b>5</b> <sup>3</sup>	<b>7</b> db bog,	8	9
		Tagit upp	+1	×

Tips: Om man vänder telefonen horisontellt kan det vara lättare att få överblick över scorerna.

ATTHOL MA



## Bläddra bland scoren på de olika hålen

Vill man gå tillbaka och titta på scorerna, under rundan så kan man använda sig av pilarna som står runt det det hål man är på i detta fall hål 15

III Telenor SE 🗢 14:25					,
GOLFBOX II Tournament		Í 🖸	Ŷ		
Spelare	SHCP	Total	<	15	5
Eriksson-Nothér Lena	31	52p	<b>2</b> <sup>5</sup>	<b>6</b> <sup>3</sup>	25
Ericson Pelle	9	32p	<b>2</b> <sup>4</sup>	<b>6</b> <sup>1</sup>	<b>2</b> <sup>4</sup>
Arnemo Marianne	24	58p	<b>2</b> <sup>5</sup>	<b>3</b> <sup>5</sup>	<b>2</b> <sup>5</sup>
(j) Vänd på enheten för att se utökad info					