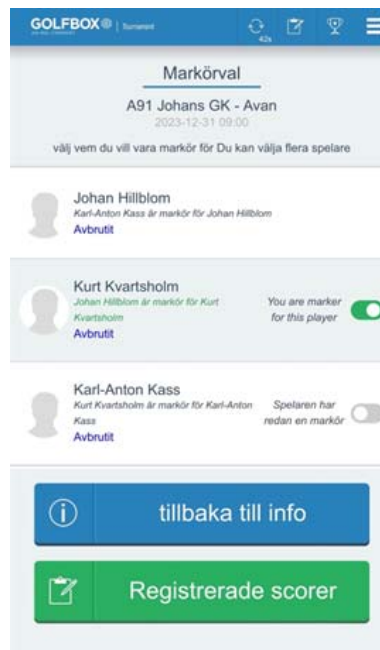
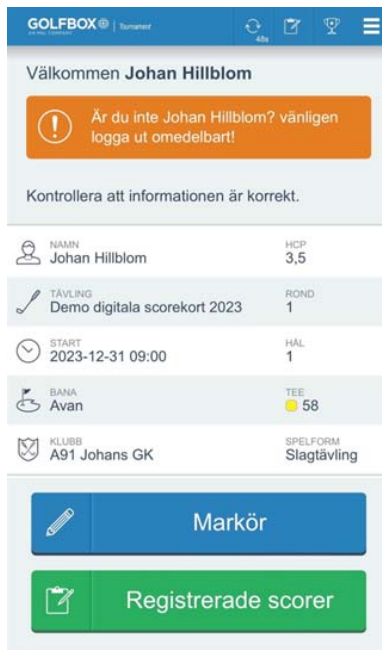


## DIGITAL SCOREINMATNING MED SIGNERING ENLIGT REGEL 3.3

Därefter klickar spelaren på knappen "Markör" och väljer vilken spelare som denna ska föra scoren åt. Därefter klickar spelaren på "Registrerade scorer"



Till vänster syns 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.

| Spelare              | SHCP | Total | 1     | > |
|----------------------|------|-------|-------|---|
| LaCross<br>Larry     | 17   | -17   | 5     | 4 |
| Ciderstolpe<br>Cajsa | 40   | -40   | 5     | 4 |
| LaCross<br>Laban     | 3    | Par   | ENTER |   |

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              | SHCP | Total | 1     | > |
|----------------------|------|-------|-------|---|
| LaCross<br>Larry     | 17   | -17   | 5     | 4 |
| Ciderstolpe<br>Cajsa | 40   | -40   | 5     | 4 |
| LaCross<br>Laban     | 3    | Par   | ENTER |   |

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.

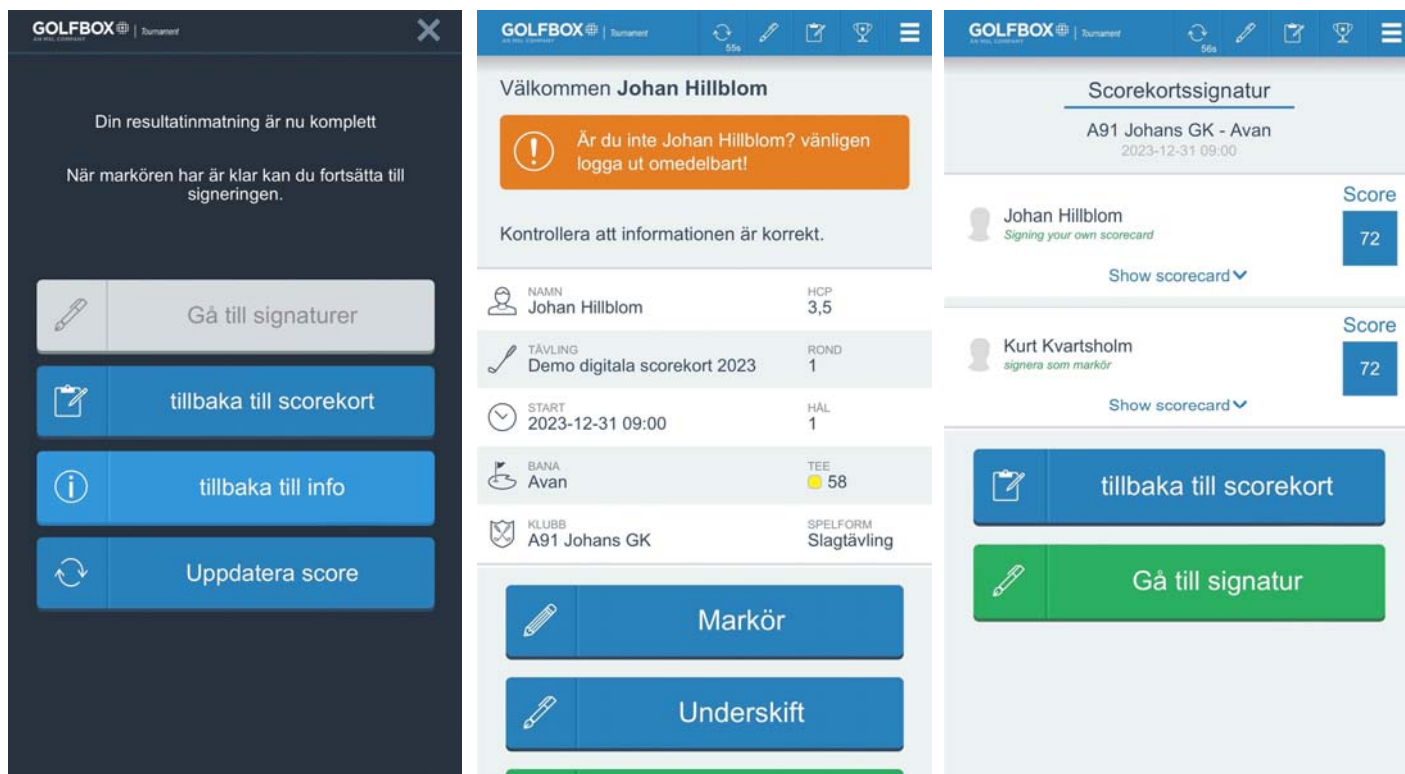


Spelaren har möjlighet att följa resultaten för samtliga spelare i tävlingen i realtid genom att trycka på pokalen uppe till höger.

The screenshot shows the 'golpbox TOURNAMENT' interface with a trophy icon highlighted in a red box in the top right corner. Below the header, there is a table with the following data:

| Plac | Namn    | SCORE TILL PAR |       |       |
|------|---------|----------------|-------|-------|
|      |         | Till par       | HM    | Total |
| 1    | ela S   | -1             | F     | 71    |
| 2    |         | Par            | F     | 72    |
| 3    | H, Ylva | +1             | F     | 73    |
|      | ister   |                | 09:00 |       |
|      |         |                | 09:00 |       |
|      | iny     |                | 09:10 |       |
|      | t       |                | 09:10 |       |
|      | s       |                | 09:30 |       |
|      | n       |                | 09:30 |       |
|      | lotta   |                | 09:30 |       |

När resultatinmatningen är komplett och alla eventuella konflikter hanterade så får spelarna möjlighet att signera. Följ stegen och kontrollera scoren en sista gång innan spelaren klickar på "Gå till signatur"



Spelaren signerar scorekortet genom att skriva sin signatur på skärmen. 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 Tävlning och varken spelare eller markör har möjlighet att ändra scoren efter detta steg.

Scorekortet anses nu vara inlämnat.

