



# Manual för Smålandsserien 2026

Manual/lathund för tävlingsledning på klubbar som håller i Smålandsserien.  
Efter checklistan följer mer ingående instruktioner.

## Checklista:

- Tävlingen är upplagd av distriktet och behörighet skickas ut till klubben i god tid.
- Inbjudan till berörda lag/klubbar skickas ut 3 veckor innan av klubben.
- Se till att påminna de lag som inte meddelat sig innan anmälningstiden gått ut.
- Anmäl in spelarna i tävlingen.
- Ta inte bort spelare från lag i omgång 2-4 – då försvinner resultat från föregående omgång.
- Lägg in de nya spelarna i rätt lag.
- Ta inte bort lag som inte kommer till start. Skapa istället fiktiva spelare.
- Uppdatera banan och spelarnas hcp.
- Skapa startlista.
- Lägg in spelarna i startlistan.
- Publicera startlistan på Min Golf.
- Skicka ut lokala regler eller kopiera upp för utdelning.
- Se till att det finns tävlingsledning, starter och övriga funktionärer på plats dagen för spel.
- Tävlingsledningen måste finnas på plats till dess alla spelare kommit in.
- Se till att ha domarkontakt vid oklarheter om regler.
- Upprätta en scoring area.
- Se till att alla resultat först in och uppdatera hcp.
- Rapportera till distriktet om något problem har uppkommit.

# Information och uppgifter

## Styrdokument och informationshjälp

- Spel- och tävlingshandboken
- Regler för golfspel
- Manual för Smålandsserien
- Bestämmelser för Smålandsserien 2026 <https://smalandsgolf.com>

## Förberedelser inför tävling i Smålandsserien

### Anmälan om behörighet i GIT

Klubben ska anmäla vem som ska ha behörighet till tävlingen. Smålands Golf förbund lägger upp alla arrangemang i GIT Tävlings och tilldelar behörighet.

### Inbjudan

Arrangerande klubb ska skicka en inbjudan med e-post till deltagande klubbar i serien och lagledare senast tre veckor före speldagen. Arrangerande klubb ska även skicka en påminnelse till deltagande klubbar ca en vecka före sista anmälningssdag. Inbjudan ska innehålla all den information som finns i mallen på [www.smalandsgolf.com](http://www.smalandsgolf.com) under Tävlingskommittén.

### Avsaknad av anmälan

Saknas anmälan från någon klubb, ska arrangerande klubb påminna den aktuella klubben och lagledaren snarast möjligt efter anmälningstidens utgång.

### Förtäring

Arrangerande klubb ansvarar för att gästade spelare ges möjlighet att köpa någon slags förtäring, såväl före tävlingen som efter tävlingen.

### Transportmedel

Arrangerande klubb har ingen skyldighet att tillhandahålla transportmedel, men bör om möjligt hjälpa till med detta.

### Spelform

I serier som spelar singel och fyrboll är omgång 1 singel och omgång 2 fyrboll. Lagen seedas inför omgång 2. Till finalspel går de två bästa lagen i serien om inget annat meddelats.

### Tävlingsorganisation

Arrangerande klubb ser till att ansvariga tävlingsledare finns namngivna samt att tillräcklig organisation för tävlingens genomförande finns till hands. Tävlingsorganisationen bör bestå av minst tre personer, en ansvarig tävlingsledare, kansli och en starter.

### Domarassistans

Arrangerande klubb ska kontakta valfri domare med för telefonservice under speldag. Förteckning över distriktets domare finns publicerade på [www.smalandsgolf.com](http://www.smalandsgolf.com) under Domare.

### Lokala regler

Klubbens lokala regler och eventuella tillfälliga lokala regler ska delas ut till samtliga spelare senast i samband med spelarens första start i spelomgången.

## Tävlingsledningen

### Tävlingsledare

Tävlingsledaren är den person som är ytterst ansvarig att leda tävlingsorganisationen och ingår självfallet i TL. Det bör vara en person med relativt stor egen tävlingserfarenhet som har god inblick i golfregler och tävlingsvillkor eftersom tävlingsledaren ska leda och genomföra tävlingen enligt spelets regler. Tävlingsledaren ska även se till att tävlingen genomförs på ett idrottsligt riktigt sätt.

**Tävlingsledningen måste finnas på plats tills tävlingen är avslutad.**

### Tävlingsledningens uppgifter

Utöver att fastställa tävlingsvillkor och lokala regler för tävlingen ska TL genomföra följande uppgifter innan tävlingen startar:

- Fastställa tävlingsvillkor och lokala regler för tävlingen
- Kontrollera att markeringarna på banan är riktiga.
- Bestämma om och i så fall var spelarna får öva på banan.
- Bestämma hållplaceringar och vilka teeytor som ska användas.
- Producera och publicera en startlista.
- Bestämma regler för speltempo och uppförandekod.
- Förbereda material för spelare och domare.
- Tillhandahålla information för spelare (lokala regler, speltempobestämmelser, uppförandekod, från vilken tee tävlingen spelas och var hålen är placerade).

När tävlingen har startat är TL:s ansvar att:

- Deltagarna startar i tid.
- Tillhandahålla regelassistans för spelare.
- Tillämpa speltempobestämmelserna.
- Göra avbrott i spel och återupptagande av spel.
- Det finns en scoring area.
- Kontrollera och registrera scorer i slagspel.

När spelet i tävlingen är avslutat är TL:s ansvar att:

- Fastställa och publicera slutresultat.
- Åtgärda uppgifter relaterade till tävlingen som kan komma att uppstå efter det att tävlingen är avslutad.

### Scorekortsinlämning (Committee Procedures, 5A (5)).

Regel 3.3b reglerar vilka skyldigheter en spelare har för att ett inlämnat scorekort ska vara giltigt. TL ska ange på vilken plats ett scorekort ska lämnas in och när scorekortet bedöms som inlämnat.

### Avbrott i spelet (Committee Procedures 6E)

Vid avbrott i spelet är det viktigt att tävlingsledningen har kontroll över situationen.

- Kontrollera att alla spelare har nåtts av informationen om spelavbrott.
- Om tävlingsreglerna föreskriver att alla spelare ska återsamlas på en speciell plats bör TL kontrollera att alla har samlats. Vid åska kan det finnas behov att ordna en säker transport till samlingsplatsen för vissa spelare.

- Följ väderrapporter kontinuerligt för att om möjligt kunna göra en bedömning om när/om spelet kan återupptas.
- Informera spelarna så snart som möjligt om läget. Ange en tidpunkt för nästa information.
- Gör om möjligt en bedömning om när spelet måste återupptas för att det ska gå att spela färdigt.
- Om spelet kan återupptas ska TL ange en exakt tid för när detta ska ske och vilken signal som kommer att användas.

## **Följande signaler rekommenderas,**

### **Omedelbart avbrott:**

En lång signal. (Användes vid fara t.ex. risk för blixtnedslag)  
Alla spelare måste avbryta spelet direkt.

### **Normalt avbrott:**

Tre signaler i följd. (Användes vid t.ex. mörker eller ospelbar bana)  
Spelare får fullfölja eller avsluta påbörjat hål.

### **Återuppta spelet:**

Två korta signaler. (Alternativt kan spelet upptas vid ett givet klockslag.)

# **Uppgifter efter tävling**

## **Resultatredovisning**

Vid spelomgång ska sammanställning av resultaten från tidigare spelomgång/- omgångar anslås på arrangerande klubbs anslagstavla. Individuella resultat och sammanräknade lagresultat anslås i anslutning till att tävlingen avslutats. Sammanräknade lagresultat ska även innehålla resultat från tidigare spelomgångar. Deltagande lag ska samtidigt erbjudas möjlighet att få kopia på sammanräknade lagresultat.

## **Resultatrapportering**

Individuella resultat och resultat i fyrboll från samtliga ronder ska omgående efter avslutad tävling registreras i GIT för att finnas tillgängliga för spelare, ledare, kommandearrangörer och Smålands Golf förbunds tävlingskommitté. Aktuella resultat kommer efter uppdatering att finnas sökbara på golf.se. Du hittar dem genom att använda sökordet "Tävlingar", välj sedan Sök tävling och välj lämpliga sökkriterier. Viktigt att scorekortet behålls av arrangerande klubb tills serieindelning för nästa års seriespel ärofficiellt publicerad.

## **Fastställa slutresultaten**

TL måste vara tydlig med när och hur en tävling är officiellt avslutad när resultatlistan är officiellt tillkännagiven. Om det finns regelfrågor som kan påverka resultatet bör TL lösa dessa frågor, även om det innebär att tävlingens avslutande försenas.

# Hantering i GIT tävling

## Bana

Tävlingen är upplagd av Smålands Golförbund I det fall en klubb har fler än en bana, kan fel bana ha valts, men klubben själv kan korrigera det inför tävlingen.

## Anmälan in i lagen

Anmäl in spelaren genom snabbanmälan.

Greppa och flytta personen genom vänsterklicka på prickiga fältet till vänster om personen och flytta upp den till (Inget lag)

| OK          | Golf-ID | Förbund    | Namn | HCP              | HCP status | Klubb           | ...             |
|-------------|---------|------------|------|------------------|------------|-----------------|-----------------|
|             |         |            |      |                  |            |                 |                 |
| (Inget lag) |         |            |      |                  |            |                 |                 |
| Nytt lag    |         |            |      |                  |            |                 |                 |
|             |         | 780828-036 | SGF  | Oskar Gunnarsson | 10,0       | EGA Exakt Ha... | ÖÖÖ Testklubben |

Fältet "Nytt lag" försvinner när du flyttat upp personen

Anmäld person placeras i lag genom att man klickar på laget som personen ska vara med i, i det här fallet Lag1.

| Allmänt       | Medlemmar | Önskemål | Status | Transaktioner |
|---------------|-----------|----------|--------|---------------|
| Namn: Lag1    |           |          |        |               |
| Färg: #2980B9 |           |          |        |               |
| Land: (Ingen) |           |          |        |               |

Klicka på fliken medlemmar och greppa personen som ska flyttas in i laget med vänster musknapp och flytta den till vänster.

### REDIGERA LAG

Allmänt **Medlemmar** Önskemål Status Transaktioner

Det får vara högst 6 spelare i laget Klubbnamn ▼

**Lag**

| Ord...        | Förnamn | Efternamn | Klubbnamn |
|---------------|---------|-----------|-----------|
| Listan är tom |         |           |           |

**Tillgängliga**

| Förnamn  | Efternamn | Klubbnamn       |
|----------|-----------|-----------------|
| Sara     | Agerhed   | Ekerum Golfk... |
| Eva      | Ageskär   | Östersund-Fr... |
| Gunnar   | Ageskär   | Östersund-Fr... |
| Vivianne | Ahlberg   | Ekerum Golfk... |
| Kerstin  | Ahlbäck   | Ekerum Golfk... |

SPARA AVBRYT

I det här fallet har lag1, 4 spelare och en reserv. Sammanlagt 5 spelare i laget.

### REDIGERA LAG

Allmänt **Medlemmar** Önskemål Status Transaktioner

Det får vara högst 6 spelare i laget Klubbnamn ▼

**Lag**

| Ord... | Förnamn  | Efternamn | Klubbnamn       |
|--------|----------|-----------|-----------------|
| 1      | Kerstin  | Ahlbäck   | Ekerum Golfk... |
| 2      | Vivianne | Ahlberg   | Ekerum Golfk... |
| 3      | Gunnar   | Ageskär   | Östersund-Fr... |
| 4      | Eva      | Ageskär   | Östersund-Fr... |
| 5      | Sara     | Agerhed   | Ekerum Golfk... |

**Tillgängliga**

| Förnamn       | Efternamn | Klubbnamn |
|---------------|-----------|-----------|
| Listan är tom |           |           |

SPARA AVBRYT

## Uteblivet lag

Reglerna säger att ett lag som uteblir från en omgång får ställa upp med lag i resterande omgångar om man önskar. **Därför ska inget lag någonsin raderas.** Man anmäler istället fejkade personer i laget genom att klicka på "manuell anmälan".

**MANUELL ANMÄLAN**

Allmänt (Steg 1 av 4)

Förnamn:

Efternamn:

Födelsedatum:

Kön:  Kvinna  Man

Nationalitet:

Företagsnamn:

Golfförbund:

Klubbnamn:

Kortnamn:

HCP:

HCP status:

Kategori:

Spelarstatus:

WAGR ranking:

Teen Tour uttag...

FÖREGÅENDE NÄSTA AVBRYT

### Obligatoriska fält som måste fyllas i är;

Förnamn  
Efternamn  
Födelsedatum  
Kön  
Handicap

### Använd i det här fallet;

Förnamn = klubbens namn  
Efternamn = spelarens nummer (spelare 1, spelare 2 o.s.v.)  
Födelsedatum = ett som passar rondens åldersklass  
Kön = ett som passar rondens format  
HCP = 36,0

Dessa spelare ska även placeras in i laget i startlistan (se nedan)

## Lottning

När man skapar en startlista i lag slagspel finns två alternativ Lag per boll eller antal spelare per boll. Väljer man antal lag per boll ska man vara medveten om att flera spelare i samma lag kan hamna i samma boll om man lottar enligt den inbyggda mallen (som skapar grupper om 3 lag så långt det är möjligt och sedan sätter grupper om 2 lag om det behövs).

Väljer man antal spelare i bollen kommer systemet att sätta en regel om att flera personer i samma lag inte får gå i en boll. Lag per boll ska användas när man har ronder med spelform där lagets medlemmar ska gå i par. Antal personer i boll används i singelronder.

Lottningen i denna singelrond är 2 spelare i varje boll, lagmedlemmar kan inte spela tillsammans.

Modulen skapar 2 st. grupper med 3 lag i varje grupp och lottar startlistan.

| Nr. | Tee | Ma... | Hål | Tid   | Lag  | Förnamn  | Efternamn | HCP | SHCP | Klass | Företagsn... | Klubbnamn | ... |
|-----|-----|-------|-----|-------|------|----------|-----------|-----|------|-------|--------------|-----------|-----|
| 0   |     | 1     | 1   | 09:00 | Lag2 | Spelar 1 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 1     | 1   | 09:00 | Lag1 | Spelar 1 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 1     | 1   | 09:00 | Lag4 | Spelar 1 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 2     | 1   | 09:10 | Lag2 | Spelar 2 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 2     | 1   | 09:10 | Lag1 | Spelar 2 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 2     | 1   | 09:10 | Lag4 | Spelar 2 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 3     | 1   | 09:20 | Lag2 | Spelar 3 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 3     | 1   | 09:20 | Lag1 | Spelar 3 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 3     | 1   | 09:20 | Lag4 | Spelar 3 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 4     | 1   | 09:30 | Lag2 | Spelar 4 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 4     | 1   | 09:30 | Lag1 | Spelar 4 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 4     | 1   | 09:30 | Lag4 | Spelar 4 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 5     | 1   | 09:40 | Lag5 | Spelar 1 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 5     | 1   | 09:40 | Lag6 | Spelar 1 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |
| 0   |     | 5     | 1   | 09:40 | Lag3 | Spelar 1 |           |     |      | Lag   |              |           | ▼   |

## Placering av spelare

När man klickat på "skapa startlista" kommer menyn för att kunna arbeta med startlistan att visas.

▼ ROND 1 - TOR 12-21 - 09:00 KLAR ATT ÖPPNAS  
Abbekås Golfbana

---

|                                   |                                      |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <b>Löpande start</b>              | <b>Åtgärder</b>                      |
| Startar på hål: 1                 | <a href="#">Redigera inställning</a> |
| Startar: 09:00                    | <a href="#">Redigera startlista</a>  |
| Intervall: 10 minuter             | <a href="#">Placera spelare</a>      |
| Bollstorlek: 3 spelare            | <a href="#">Nollställ</a>            |
| Mall: Slagspel lag - fri lottning | <a href="#">Publicera</a>            |

Placera spelare är en väsentlig del av lag slagspel, här hanteras vilka spelare som ska vara med i en specifik rond.

### REDIGERA STARTLISTA SPELARE

Välj lag

|                                  | Namn | Tillgängliga pl... |
|----------------------------------|------|--------------------|
| <input checked="" type="radio"/> | Lag1 | 4                  |
| <input type="radio"/>            | Lag2 | 4                  |
| <input type="radio"/>            | Lag3 | 4                  |
| <input type="radio"/>            | Lag4 | 4                  |
| <input type="radio"/>            | Lag5 | 4                  |
| <input type="radio"/>            | Lag6 | 4                  |

FÖREGÅENDE
NÄSTA
AVBRYT

I det här fallet ska lag 1 spela med 4 st. av sina 5 st. spelare.

### REDIGERA STARTLISTA SPELARE

Lag1 - Anmälningar

|  |                              |      |
|--|------------------------------|------|
|  | Kerstin Ahlbäck<br>HCP 27,5  | Lag1 |
|  | Vivianne Ahlberg<br>HCP 17,7 | Lag1 |
|  | Gunnar Ageskår<br>HCP 14,3   | Lag1 |
|  | Eva Ageskår<br>HCP 47        | Lag1 |
|  | Sara Agerhed<br>HCP 99       | Lag1 |

Matcher

**Match 1**      Start 09:00      Hål 1

|  |          |      |
|--|----------|------|
|  | Spelar 1 | Lag2 |
|  | Spelar 1 | Lag1 |
|  | Spelar 1 | Lag4 |

**Match 2**      Start 09:10      Hål 1

|  |          |      |
|--|----------|------|
|  | Spelar 2 | Lag2 |
|  | Spelar 2 | Lag1 |
|  | Spelar 2 | Lag4 |

**Match 3**      Start 09:20      Hål 1

|  |          |      |
|--|----------|------|
|  | Spelar 3 | Lag2 |
|  | Spelar 3 | Lag1 |
|  | Spelar 3 | Lag4 |

**Match 4**      Start 09:30      Hål 1






|  |          |      |
|--|----------|------|
|  | Spelar 4 | Lag2 |
|  | Spelar 4 | Lag1 |
|  | Spelar 4 | Lag4 |

FÖREGÅENDE
SPARA
VERKSTÄLL
AVBRYT




Genom att greppa med vänster musknapp och dra in vilken person som ska spela i vilken boll väljer man ut de 4 st. som ska spela tillsammans.




### REDIGERA STARTLISTA SPELARE




#### Lag1 - Anmälningar




|   |                              |      |
|---|------------------------------|------|
|  | Kerstin Ahlbäck<br>HCP 27,5  | Lag1 |
|  | Vivianne Ahlberg<br>HCP 17,7 | Lag1 |
|  | Gunnar Ageskär<br>HCP 14,3   | Lag1 |
|  | Eva Ageskär<br>HCP 47        | Lag1 |
|  | Sara Agerhed<br>HCP 99       | Lag1 |

#### Matcher

| Match 1   | Start 09:00                 | Hål 1 |
|---|-----------------------------|-------|
|  | Spelar 1                    | Lag2  |
|  | Kerstin Ahlbäck<br>HCP 27,5 | Lag1  |
|  | Spelar 1                    | Lag4  |

| Match 2   | Start 09:10                  | Hål 1 |
|---|------------------------------|-------|
|  | Spelar 2                     | Lag2  |
|  | Vivianne Ahlberg<br>HCP 17,7 | Lag1  |
|  | Spelar 2                     | Lag4  |

| Match 3   | Start 09:20                | Hål 1 |
|---|----------------------------|-------|
|    | Spelar 3                   | Lag2  |
|   | Gunnar Ageskär<br>HCP 14,3 | Lag1  |
|  | Spelar 3                   | Lag4  |

| Match 4   | Start 09:30            | Hål 1 |
|---|------------------------|-------|
|  | Spelar 4               | Lag2  |
|  | Sara Agerhed<br>HCP 99 | Lag1  |
|  | Spelar 4               | Lag4  |

FÖREGÅENDE   SPARA   VERKSTÄLL   AVBRYT

Efter att man sparar sin placering kommer namnen på de placerade spelarna att dyka upp i startlistan:

| Match | Hål | Tid   | Förnamn                          | Efternamn               |
|-------|-----|-------|----------------------------------|-------------------------|
| 1     | 1   | 09:00 | Spelar 1<br>Kerstin<br>Spelar 1  | Lag2<br>Ahlbäck<br>Lag4 |
| 2     | 1   | 09:10 | Spelar 2<br>Vivianne<br>Spelar 2 | Lag2<br>Ahlberg<br>Lag4 |
| 3     | 1   | 09:20 | Spelar 3<br>Gunnar<br>Spelar 3   | Lag2<br>Ageskär<br>Lag4 |
| 4     | 1   | 09:30 | Spelar 4<br>Sara<br>Spelar 4     | Lag2<br>Agerhed<br>Lag4 |
| 5     | 1   | 09:40 | Spelar 1<br>Spelar 1             | Lag5<br>Lag6            |

## Scoreinmatning

Scoreinmatningen skiljer sig från vanlig lagtävling. I Lag slagspel kan man inte klicka på lag för att föra in score. Resultat i singelronder fylls i genom att skicka namn/golf-id/spelarnummer i sökrutan. Alternativt klicka på score per hål för att få upp en lista på personerna som är med i ronden och där klicka på personen vars score ska fyllas i.

### Sök

|                    |            |
|--------------------|------------|
| Namn eller Golf-ID |            |
| Namn               | Nummer     |
| Sara Agerhed       | Spelare #1 |
| Lag1               | Lag #1     |

### Översikt

|   |   |
|---|---|
|  <b>ROND 1 - TOR 12-21 - 09:00</b><br>Abbekås Golfbana | <b>SCOREINMATNING PÅGÅR: 0%</b>                             |
| <b>Listor</b><br><a href="#">Score per hål</a><br><a href="#">Speltempo (Pace of play)</a>  | <b>Åtgärder</b><br><a href="#">Nollställ scoreinmatning</a> |

## Resultat

När resultaten är inmatade räknar tävlingen ut resultatet för laget, (i det här fallet de 3 bästa singelresultaten av 4).



| Plac | Lagnamn | HCP   | SHCP | Till par | Hål | Idag | Sär. | Total |
|------|---------|-------|------|----------|-----|------|------|-------|
| 1    | Lag6    | 87,1  |      | +25      | F   | +25  |      | 238   |
| 2    | Lag4    | 75,6  |      | +31      | F   | +31  |      | 244   |
| 3    | Lag3    | 114,7 |      | +31      | F   | +31  |      | 244   |
| 4    | Lag2    | 126,9 |      | +39      | F   | +39  |      | 252   |
| 5    | Lag5    | 69,3  |      | +76      | F   | +76  |      | 289   |
| 6    | Lag1    | 158,5 |      | +79      | F   | +79  |      | 292   |

**Under rapporter går det att få ut individuella resultatlistor för att utse t.ex. dagens bästa rond.**

### Resultatsammanställning

Vid DQ, NS och DNF ska klubben manuellt tilldela spelare sämsta +10 slag i rondens. Detta gäller det sämsta resultatet av de som räknas in i lagens resultat i seriespelet (lagtävlingen). Det vill säga om de 3 bästa av 4 räknas in i lagens resultat, är det sämsta av de 3 resultaten i tävlingen +NN som ska utgöra utgångspunkt i resultatberäkningen (se exempel på nästa sida).

Smålands Golfförbunds tävlingskommitté har beslutat att resultat för lag med DQ, NS eller DNF ska ha ett rondresultat enligt nedan exempel, se tabell. I singel och fyrboll 1 slag på hål1-17 och på hål 18 den summa som medför att regeln om extraslag (+10 slag) överensstämmer med det sammanlagda resultatet. Det innebär att resultatlistan blir korrekt, men ingen kan missta att spelaren/fyrbollsparet haft aktuell score. Skulle ronden ha avkortats till 9 hål gäller sämsta resultat +5.

En spelare som uteblir, bryter eller diskvalificeras ska ha en score för lagets skull. Detta för att laget ska kunna delta i andra omgångar i serien. Spelare som inte fullföljer ska dock inte handicapjusteras.

Utgångspunkt för ovanstående är denna tabell.

| Lag                      | S1  | S2  | S3  | S4  | F1  | F2  | Brutto | Netto |
|--------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-------|
| A                        | 79  | 81  | 90  | 80  | 72  | 81  | 483    | 393   |
| B                        | 83  | 86  | 90  | 89  | 74  | 87  | 499    | 419   |
| C                        | 84  | 94  | 78  | 95  | 80  | 74  | 505    | 410   |
| D                        | 94  | 92  | 91  | 89  | 73  | 90  | 529    | 435   |
| E                        | 90  | 100 | 97  | 89  | 79  | 81  | 536    | 436   |
| F                        | 88  | 94  | 99  | 96  | 83  | 91  | 543    | 452   |
| G                        | 92  | 92  | 104 | 106 | 74  | 83  | 551    | 445   |
| <b>H * uteblivet lag</b> | 114 | 114 | 114 | 114 | 101 | 101 | 544    | 658   |

- S = singelrond och F = fyrbollsround
- **\*Uteblivet lag**
- Strukna scorer, de som inte räknas in i nettoresultatet d.v.s. tävlingens officiella resultat
- **Högsta score av de som räknas in i lagens totalresultat (beräkningsgrund för resultat)**

Det innebär att scorekort för respektive spelare/fyrbollspår i lag som har DQ, NS och DNF skulle ha sett ut så här utifrån resultatlistan ovan.

#### EXEMPEL Resultat singel

| Hål nr. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | Totalt |      |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|------|
| Score   | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 97     | 114* |

#### EXEMPEL Resultat fyrboll

| Hål nr. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | Totalt |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|
| Score   | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 84 | 101    |
| Score   | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 84 | 101    |

Flyttas spelaren ut laget försvinner dess resultat från föregående ronder. Detta medför att rondens resultat räknas om ifall man räknar 3 av de 4 bästa resultaten alternativt att Laget kommer stå som RTD i resultatlistan. Skulle detta misstag göras så kan man flytta tillbaka personen igen.

I detta exempel har en person ur lag 2 flyttats ur laget av misstag, Lag 2 får då 287 slag istället för de 252 som kan ses i bilden på förra sidan.

← ÖVERSIKT

| Plac. | Lagnamn | HCP   | SHCP | Till par | Hål | Idag | Sår. | Total |
|-------|---------|-------|------|----------|-----|------|------|-------|
| 1     | Lag6    | 87,1  |      | +25      | F   | +25  |      | 230   |
| 2     | Lag4    | 75,6  |      | +31      | F   | +31  |      | 244   |
| 3     | Lag3    | 114,7 |      | +31      | F   | +31  |      | 244   |
| 4     | Lag2    | 96,5  |      | +74      | F   | +74  |      | 287   |
| 5     | Lag5    | 69,3  |      | +76      | F   | +76  |      | 289   |
| 6     | Lag1    | 138,5 |      | +79      | F   | +79  |      | 292   |

#### Varning

Om en person raderas från tävling och personen har deltagit i tidigare rond så försvinner även personens resultat helt. Detta går inte att ta fram igen om inte resultatlista sparats. Om man ändå tagit bort personen och vill ha in denna i tävlingen + resultatlista så måste startlistan göras om och samtliga resultat matas in igen.