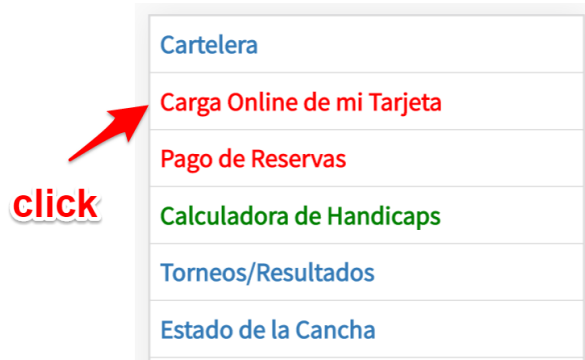




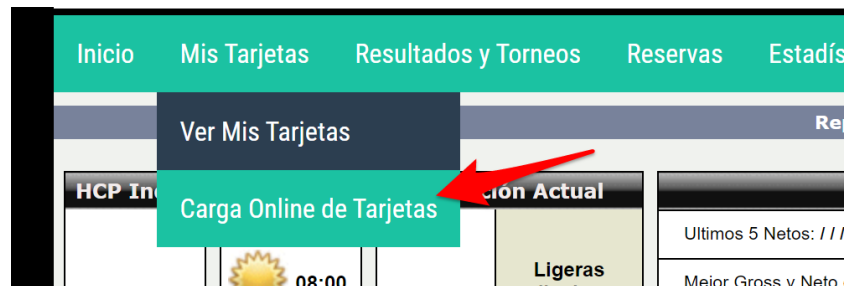
CLUB DE GOLF PALIHUE
Fundado en 1940

COMO UTILIZAR LA TARJETA ONLINE

1. El jugador abrirá la página del club (golf.palihuegolfclub.com.ar) en su celular y verá el siguiente menú donde hará click en la opción **Carga Online de mi Tarjeta**. Opcionalmente lo podrá hacer desde una computadora de escritorio desde el **menú Mis Tarjetas/Carga Online de Tarjetas**.



O bien,



2. Luego elegirá el torneo donde desea cargar su tarjeta

Fecha	Torneo
Mar 01 Dom	TORNEO INTERNO - MEDAL MAXIMO SCORE18 HOYOS
Abr 01 Mie	Torneo CV19 Prueba

- El jugador verá una pantalla donde podrá cargar los datos necesarios como vemos a continuación:

matrícula de mi marker →

matrícula del jugador del que soy marker →

carga parcial del score de los hoyos →

cierre de la tarjeta y envío al buzón →

- Adicionalmente, el jugador podrá indicar cual es el tee de salida que eligió o bien el sistema tomará el valor por defecto definido en la oficina de golf.
- En caso de que el jugador juegue 9 hoyos deberá completar el score de los primeros 9 hoyos y dejar vacios los segundos 9 hoyos.
- A medida que el jugador del que el jugador es marker vaya completando los hoyos con el botón **CARGA PARCIAL**, en la pantalla le aparecerán esos scores como vemos a continuación:

COVID - 19 JUEVES

En el momento de la carga definitiva, el Starter aplicará el Handicap correspondiente al tee de salida elegido.

H1	5	(6)	H10	5	(4)
H2	5	(5)	H11	5	(6)
H3	5	(4)	H12	5	(6)
H4	5	(4)	H13	5	(4)
H5	5	(5)	H14	5	(5)
H6	5	(5)	H15	5	(2)
H7	5	(3)	H16	5	(6)
H8	5	(4)	H17	5	(5)
H9	5	(4)	H18	5	(4)
IDA	45		VTA	45	
CARGA PARCIAL		GROSS	90		

- Una vez completada la ronda, el jugador enviara el score haciendo click en el botón **FINALIZAR Y ENVIAR AL BUZON**. A partir de ese momento el jugador ya no tendrá acceso para modificar o corregir la tarjeta.
- Es importante resaltar que al margen de lo que ingrese el jugador, la administración de golf podrá modificar la carga de dicha tarjeta de acuerdo a lo que el comité eventualmente indique.