

REGISTREREN VAN QUALIFYING KAARTEN

Uitleg en instructie voor spelers die een qualifying kaart spelen.

DE PROCEDURE VOOR HET INLEVEREN VAN EEN Q-KAART IN 2 STAPPEN:

1. Het aanmelden van een qualifying kaart.
2. Het na afloop van de ronde invoeren van de scores.

AANMELDEN

In de hal van het clubhuis staan twee terminals, waar de speler zich aanmeldt voor een Q-kaart.

Volg de instructie via het touchscreen op de terminal.

LET OP: kies voor de juiste baan (1^e 9 holes, 2^e 9 holes of 18 holes) en voor de juiste tee (geel, rood, oranje).

Als uw marker nog niet bekend is, of een gast is, voert u "marker " in.

Na de volledige aanmelding wordt een sticker geprint, welke de speler op de scorekaart plakt.

INVOEREN VAN HET RESULTAAT

Na afloop van de ronde vult de speler de scorekaart volledig in, rekt de score uit en ondertekent - samen met de marker - de Q-kaart.

Vervolgens gaat de speler naar de terminal, waar de gevraagde gegevens en de scores van de Q-kaart worden ingevoerd.

Deponeer de kaart **NIET** in de brievenbus maar bewaar de kaart zelf minimaal twaalf maanden (gerekend vanaf de speeldatum: dit is een vereiste van de NGF). De kaart kan door de H&RC ter controle worden opgevraagd. Tevens dient de kaart overlegd te kunnen worden als er onjuistheden in de registratie voorkomen.

Ingevoerde kaarten die toch in de brievenbus worden gedeponeerd, liggen gedurende 2 weken na de speeldatum in een bak in de kelder bij de kleedruimtes. Daarna worden ze vernietigd en kan er geen beroep meer op worden gedaan.

Scorekaarten die niet op dezelfde dag van de ronde zijn ingevoerd worden later niet door het systeem geaccepteerd. Deze worden als No Return beschouwd.

HOE TE HANDELEN BIJ STORINGEN

Het aanmelden lukt **TOTAAL NIET** en er komt uiteraard ook geen sticker uit.

De speler meldt zich bij het secretariaat, die eerst nagaat of de aanmelding goed gedaan is. Is dit het geval dan krijgt de speler een gele NGF sticker op de scorekaart en vermeldt daar het nummer op, dat het secretariaat gegeven heeft. Na afloop van de ronde rekt de speler de score uit. Controleert nogmaals of alle gegevens op de Q-kaart zijn ingevuld en ondertekent samen met de marker. Vervolgens wordt deze Q-kaart – met het aparte nummer- door de speler in de brievenbus bij de terminal gedaan. De H&RC zorgt voor de verwerking van de kaart in het systeem.

De aanmelding **LUKT WEL**. Er wordt op de terminal wel een Q-nummer getoond/ uitgegeven (zie voorlaatste scherm op de terminal), maar er komt GEEN STICKER uit het apparaat.

De speler schrijft het getoonde nummer op de kaart en vult ook alle andere gegevens in. De kaart kan na afloop van de ronde hoogstwaarschijnlijk wel ingevoerd worden. Volg dan de procedure van het invoeren van het spelresultaat. Vervolgens neemt u de kaart mee en bewaart deze zelf (dus niet in de brievenbus deponeren).

Na het spelen van de ronde kan de score **NIET WORDEN INGEVOERD**.

Mocht de Q-kaart na het invoeren van de resultaten geweigerd worden dan meldt de speler dit op de Q-kaart.

Vervolgens deponeert u de kaart in de brievenbus bij de terminal en stuurt u een e-mail naar de H&R commissie van de Koepel. De H&RC zal dan zorgen voor de juiste verwerking van de kaart.

INVOEREN VAN QUALIFYING KAARTEN GESPEELD OP VREEMDE BANEN

QUALIFYING EN WEDSTRIJDKAARTEN OP E-GOLF4U BANEN IN NEDERLAND.

Als u op een vreemde baan, die net als De Koepel E-Golf4U hanteert, een Qualifying kaart speelt dan dient u daar dezelfde procedure te volgen als op De Koepel.

U vraagt de Q-kaart aan, plakt de sticker op de scorekaart en voert na de ronde de scores op de computer aldaar in.

De ingevoerde kaart wordt automatisch in het systeem van de Koepel verwerkt. U dient de kaart mee te nemen en zelf te bewaren (dus niet inleveren bij de Koepel).

Doet u mee aan een qualifying wedstrijd, dan vraagt u uw kaart op bij de wedstrijdleiding en voert u deze via de website van de Koepel als vreemde kaart in. U logt in bij E-Golf4U en u gaat naar MIJN GEGEVENS en klikt op VREEMDE KAARTEN en NIEUWE VREEMDE KAART invoeren.

Na de keuze van de club waar u gespeeld heeft, datum en tijd, de baan en de tee vult u de score in.

U dient de kaart zelf te bewaren (dus niet inleveren bij de Koepel).

Onvolledig of onjuist ingevulde scorekaarten worden door de H&R cie. als niet ingeleverd beschouwd. Het systeem registreert een No Return.

QUALIFYING EN WEDSTRIJDKAARTEN OP BANEN DIE NIET BIJ E-GOLF4U ZIJN AANGESLOTEN.

U meldt zich bij de betreffende club aan voor het spelen van een Q-kaart.

Voor het verwerken van het resultaat maakt u gebruik van de website van de Koepel. U logt in op de website van de Koepel met uw persoonlijke code en uw wachtwoord. U gaat naar MIJN GEGEVENS en klikt op VREEMDE KAARTEN en NIEUWE VREEMDE KAART invoeren.

Na de keuze van de club waar u gespeeld heeft, datum en tijd, de baan en de tee vult u de score in.

U dient de kaart zelf te bewaren (dus niet inleveren bij de Koepel).

KAARTEN VAN NATIONALE EN QUALIFYING BUITENLANDSE WEDSTRIJDEN

Kaarten van nationale en buitenlandse qualifying wedstrijden kunt u in de bus bij de Koepel deponeren of sturen naar de Koepel t.a.v. de H&R cie.

Deze kaarten worden door de H&R cie. verwerkt.