



#### ВНИМАНИЕ! МАРКЕР У КАЖДОГО ГОЛЬФИСТА НАЗНАЧЕН КОМИТЕТОМ

ОТСКАНИРУЙТЕ QR-КОД НА КАРТОЧКЕ ИГРОКА, МАРКЕРОМ КОТОРОГО ВЫ НАЗНАЧЕНЫ И ГДЕ ВАША ФАМИЛИЯ НАПИСАНА ЖИРНЫМ ШРИФТОМ







### НАВЕРХУ ЭКРАНА УЧАСТНИКИ ФЛАЙТА

ВНИЗУ - СЧЕТНАЯ КАРТОЧКА ВАШЕГО ИГРОКА С РАR ЛУНОК И РIN POSITION

НАЖМИТЕ НА НОМЕР ЛУНКИ ДЛЯ ВВОДА СЧЕТА







## ВВЕДИТЕ GROSS-CЧЕТ

СВОЕГО ИГРОКА, ЧЬИМ МАРКЕРОМ ВЫ ЯВЛЯЕТЕСЬ,

А НИЖЕ - СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ







НАЖМИТЕ НА КАЖДЫЙ СЧЕТ И ВЫБЕРИТЕ ТРЕБУЕМОЕ ЗНАЧЕНИЕ ИЗ СПИСКА







ПОСЛЕ ТОГО КАК ОБА СЧЕТА ВВЕДЕНЫ, НАЖМИТЕ НА **«ПОДТВЕРДИТЬ!»** 

ЧТОБЫ ВЕРНУТЬСЯ НА ГЛАВНЫЙ ЭКРАН И НЕ СОХРАНЯТЬ ВВЕДЕННЫЕ СЧЕТА, НАЖМИТЕ НА **«ОТМЕНА»** 







#### ПОСЛЕ НАЖАТИЯ НА КНОПКУ «ПОДТВЕРДИТЬ»

#### НАЖМИТЕ «ОК»







ВАШ СЧЕТ ПОЯВИТСЯ СРАЗУ

ДЛЯ ОБРАБОТКИ СЧЕТА ИГРОКА ПОТРЕБУЕТСЯ НЕМНОГО ВРЕМЕНИ

ПОЖАЛУЙСТА, ДОЖДИТЕСЬ ОКОНЧАНИЯ ОБРАБОТКИ **НОМЕР ЛУНКИ БУДЕТ ЖЕЛТЫМ** 







## ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ОБРАБОТКИ ЛУНКА «ПОЗЕЛЕНЕЕТ»

В СЧЕТНОЙ КАРТОЧКЕ ПОЯВИТСЯ СЧЕТ ВАШЕГО ИГРОКА

В СПИСКЕ ИГРОКОВ ОБНОВЯТСЯ ОБЩИЕ СЧЕТА РАУНДА







ПОКА ДРУГИЕ УЧАСТНИКИ ФЛАЙТА НЕ ВВЕДУТ ДАННЫЕ, СЧЕТА БУДУТ **МИГАТЬ ЖЕЛТЫМ** 

ЕСЛИ ВСЕ СЧЕТА СОВПАДУТ, МИГАНИЕ ПРЕКРАТИТСЯ







# ЕСЛИ СЧЕТА НЕ СОВПАДУТ, ОНИ БУДУТ **МИГАТЬ КРАСНЫМ**

ЧТОБЫ ИСПРАВИТЬ СЧЁТ, НАЖМИТЕ НА СООТВЕТСТВУЮЩИЙ НОМЕР ЛУНКИ

ДОЖДИТЕСЬ ОКОНЧАНИЯ ОБРАБОТКИ НОВЫХ ДАННЫХ СИСТЕМОЙ!







ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ВСЕХ 18 ЛУНОК ПОДТВЕРДИТЕ СЧЕТА, НАЖАВ НА **ДВЕ ЗЕЛЕНЫЕ** КНОПКИ «ПОДПИСАТЬ»

ЕСЛИ В СЧЕТАХ ИГРОКА И ЕГО МАРКЕРА БУДУТ РАСХОЖДЕНИЯ, ПОДПИСАТЬ ИХ МОЖНО ТОЛЬКО ПОСЛЕ КОРРЕКТИРОВКИ







ВНИМАНИЕ! ПОСЛЕ ПОДПИСАНИЯ ВНЕСТИ ИЗМЕНЕНИЯ В СЧЕТА БУДЕТ НЕВОЗМОЖНО!

ЕСЛИ У ВАС С МАРКЕРОМ ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ РАЗНОГЛАСИЯ, ОБРАТИТЕСЬ В КОМИТЕТ ДЛЯ РЕШЕНИЯ СИТУАЦИИ







ЕСЛИ ВАМ НУЖНА ПОМОЩЬ ПО РАБОТЕ С ПРОГРАММОЙ

НАЖИМАЙТЕ КРАСНУЮ КНОПКУ ПОМОЩЬ ПО WHATSAPP В САМОМ НИЗУ ЭКРАНА

