

TRK GOLF MANUAL DE USUARIO

TRK Golf es una plataforma cuyo principal propósito es ofrecer **estadísticas de golf personalizadas** a cada usuario/jugador.

Adicionalmente, la plataforma también ofrece las siguientes funcionalidades:

- **Comunidad** — permite al usuario crear un grupo dentro de la plataforma y que cada miembro pueda visualizar y comparar las estadísticas de cada jugador.
- **Histórico de vueltas** — su función es archivar cada día de juego. En esta pantalla se guardan los **datos** de la fecha en que se jugó, la **tarjeta** (que puede ser revisada hoyo a hoyo y golpe por golpe) y la selección de estadísticas **TRK Cara a Cara**.
- **TRK Cara a Cara** — es una selección de estadísticas del jugador que se calculan en cada día jugado. Se puede activar como **comparativa entre varios jugadores** de la misma Comunidad cuando jueguen el mismo día (véase pág. 5)
- **Rankings Personales** — Ubicado en el Perfil de usuario, recoge los tres mejores resultados de una serie de estadísticas de juego. Los Rankings se confeccionan sobre las siguientes mediciones:
 - Mejor Vuelta (según el resultado en la estadística "Golpes sobre PAR")

- Mejor día en el Green (según la estadística "Metros Embocados con el Putt")
- Mejor día con el Drive (basado en la estadística "Distancia desde el Tee")
- Mejor día desde el Tee (según el resultado de la medición "%FW alcanzados")
- Mi mejor día con los hierros (basado en la estadística "%GIR")
- Más oportunidades de Birdie (basado en la estadística "Oportunidades de Birdie por vuelta")
- Mi vuelta con menos putts (según la estadística "Putts por vuelta")

REGISTRO DE VUELTA

Existen dos maneras de registrar los golpes en TRK Golf:

1. A través de la **APP Web**, como usuario/jugador irás anotando los golpes en directo mientras juegas en el campo.
2. Usando el **TRK Pocket**, que es el modelo de registro de golpes en su versión en papel. Como usuario/jugador irás tomando nota de todos los golpes en la plantilla del TRK Pocket. Cuando termines de jugar, podrás transcribir los datos a tu cuenta en la APP Web para obtener las estadísticas.

Usando TRK Pocket puedes trasladar los datos a tu cuenta cuando quieras, e incluso podrás hacerlo por partes, ya que existe la posibilidad de dejar la vuelta PAUSADA y retomarla más adelante.

Por la naturaleza del servicio, no se permite cambiar los datos registrados de un hoyo una vez que ya se ha pasado al siguiente hoyo.

SISTEMA TRK PARA REGISTRO DE GOLPES

La piedra angular de TRK Golf es el **sistema TRK para el registro de golpes**.

Este sistema codifica cada situación que pueda acontecer en el campo. De esta forma, como usuario/jugador, puedes procesarla de una manera ágil y sencilla.

El vídeo explicativo del Sistema TRK se encuentra disponible en el Home del Website en el apartado ¿Cómo funciona TRK Golf?

También existe una explicación del sistema TRK para el registro de golpes en cada **TRK Pocket**.

¿Cómo funciona?

La plantilla de TRK Golf **recoge todos los golpes efectuados**, así como las **incidencias** que le hayan podido suceder al jugador.

Una vez terminada la vuelta, el programa procesa los datos para actualizar los **rankings personales y las estadísticas** de juego del usuario.



HISTÓRICO DE VUELTAS

Aquí aparecen las vueltas registradas en TRK Golf, dichas vueltas pueden estar **Terminadas o Pausadas**.

Las vueltas pausadas se pueden retomar en cualquier momento, las estadísticas de esa vuelta no se contabilizan hasta que no esté terminada.

Cuando selecciones una Vuelta Terminada te aparecerán 3 pestañas:

- **Datos de Juego** — que además de incluir los datos del día, también indica algunas estadísticas principales.
- **Tarjeta TRK** — donde se puede revisar la vuelta completa golpe a golpe.
- **TRK Cara a Cara** — donde se mostrarán una selección de estadísticas específicas que como usuario/jugador tuviste ese día.

DATOS DE JUEGO

TARJETA TRK

TRK CARA A CARA

Datos de juego

FECHA DE VUELTA

6-1-2024

CAMPO

TRK COURSE

RANGO DE HÁNDICAP

DESDE 22 A 26,5

NÚMERO DE HOYOS

18

BARRAS

ROJA

TIPO DE VUELTA

STABLEFORD

TIEMPO

BUENA

GOLPES

90

% FW

71.43 %

% GIR

27.78 %

PUTTS

36

METROS O PIES EMBOCADOS

13.2

DRIVING

173.00

¿CÓMO ACTIVAR EL TRK CARA A CARA?

Si vas a jugar con varios amigos **el mismo torneo**, podrás activar el servicio **TRK Cara a Cara**.

TRK Cara a Cara

GRUPO	ESTADÍSTICAS	YO	MARCO	DAVID
ESTADÍSTICAS GENERALES	GOLPES SOBRE PAR	18	16	15
	FW	10 / 14	10 / 14	7 / 14
	DRIVING	173.00 (3)	224.50 (4)	221.33 (3)
	GIR	5 / 18	5 / 18	5 / 18
	PROXIMIDAD HOYO CON GIR	8.12 (5)	6.88 (5)	6.88 (5)
	SCRAMBLING	1 / 13	2 / 13	3 / 13
	METROS EMBOCADOS	13.20	20.00	17.20
	PUTTS POR VUELTA	36	33	35
	TRIPATEAR	3 / 18	1 / 18	2 / 18
ALREDEDOR DEL GREEN	PROXIMIDAD HOYO DESDE FW	3.40	3.80	2.87
	PROXIMIDAD HOYO DESDE RG	4.20	5.00	10.68
	PROXIMIDAD HOYO DESDE BK	5.90	3.80	5.80
	UP & DOWN DESDE FW	0 / 0	1 / 2	2 / 3
	UP & DOWN DESDE RG	0 / 2	0 / 5	0 / 5
	UP & DOWN DESDE BK	1 / 5	1 / 3	1 / 3
EN EL GREEN	CONVERSIÓN 1 PASO	8 / 8	7 / 7	6 / 7
	CONVERSIÓN 2 PASOS	1 / 1	2 / 3	2 / 2
	CONVERSIÓN 3 PASOS	0 / 2	1 / 1	0 / 2

Para activarlo, como usuario/jugador debes ir al **REGISTRO DE VUELTA**, anotar los datos del día de juego y en la **casilla de AÑADIR AMIGO**, incluir al resto de participantes.



Los amigos añadidos recibirán un email con el aviso de la Partida y deberán ir a **PARTIDAS PENDIENTES** dentro de su perfil para aceptar o rechazar la partida.

Cuando acepten la PARTIDA PENDIENTE, el sistema los enviará a la casilla de REGISTRO DE VUELTA donde los **Datos del Día de Juego** ya aparecerán incluidos, a falta de que el usuario indique las BARRAS DE SALIDA desde donde jugará y su RANGO DE HÁNDICAP.

Cada participante añadido al TRK Cara a Cara puede usar libremente la APP WEB o el TRK Pocket para registrar los golpes de la vuelta.

Cuando cada jugador/usuario incluido en el TRK Cara a Cara **termine el registro de su vuelta**, sus estadísticas se añadirán en la comparativa general de cada estadística ofrecida, donde se resaltará al que mejor resultado tenga en cada una.

COMUNIDAD

Como usuario/jugador podrás añadir amigos y recibir solicitudes de amistad dentro de la ventana de Comunidad.

Con todos los amigos que estén añadidos a la Comunidad se habilitará el servicio de TRK Cara a Cara y podrá ser activado en los Torneos que compitáis juntos.

Como usuario/jugador tendrás también la capacidad de consultar las estadísticas completas de cada amigo que forme parte de tu Comunidad.



COSTE DE TRK GOLF

El registro y acceso a la plataforma es gratuito. Como usuario solo pagarás por cada vuelta que quieras guardar en el programa.

En el Perfil del usuario viene reflejado el “Saldo de Vueltas” que tendrás disponibles en cada momento.

Para guardar una vuelta, podrás acceder a “Registrar Vuelta”, rellenar los datos de juego y pulsar el botón de “Iniciar Partida”.

En ese momento, una ventana emergente te avisará que se va a restar una vuelta de tu Saldo de Vueltas y te pedirá confirmación; al confirmarlo, se te restará una vuelta del Saldo y aparecerá la plantilla de Registro de Golpes para comenzar a guardar cada golpe según el Sistema TRK.

El acceso a tu cuenta y a todos los servicios de TRK Golf lo tendrás disponible en todo momento. Por tanto, podrás revisar, analizar estadísticas o consultar cualquier dato que quieras, hayas o no registrado una vuelta o realizado un pago.

CÓMO CREAR UN USUARIO EN TRK GOLF

Si quieres registrarte en TRK Golf, abre la ventana de INICIAR SESIÓN y después haz click en NUEVA CUENTA:



A continuación, se abrirá un desplegable en el que rellenar las casillas correspondientes. Una vez lo rellenes y aceptes las Condiciones de Uso, pulsa CREAR CUENTA.

Verás que se abre una ventana emergente en la que se te avisa de que te hemos enviado un correo electrónico, en él se te pedirá que valides la cuenta. Una vez que sea validada, ya tendrás tu cuenta operativa y disponible.

Como Obsequio de Bienvenida, al registrarte como nuevo usuario, recibirás 2 vueltas de cortesía. De esta forma, podrás probar el programa sin coste.

Nuevo Usuario

* Al registrar una nueva cuenta, los nuevos usuarios tendrán bonificación de dos vueltas gratis.



















☐ Acepto las [Condiciones de Uso](#) y la [Política de Privacidad](#)

TIENDA

Las vueltas a jugar podrás adquirirlas en la Tienda, las opciones de compra son: una **vuelta individual**, un **Bono de 5 vueltas** sin vencimiento o **suscripciones** por un número determinado de vueltas al mes.

En la Tienda también puedes adquirir el TRK Pocket que es el modelo de registro de golpes en su versión papel. Tienes la opción de descargar el TRK Pocket en PDF gratuitamente o comprarlo ya impreso a través del enlace a la cuenta TRK Golf en **Amazon**.

PERFIL

En el perfil encontrarás la siguiente información:

- Saldo de vueltas disponibles
- Datos Personales
- Número de vueltas Terminadas y Pausadas
- Acceso a la Tienda
- Acceso al Histórico de Vueltas
- Suscripción vigente si la tuvieras contratada
- Partidas Pendientes
- Rankings Personales

ESTADÍSTICAS PERSONALIZADAS

Se trata de más de 100 estadísticas que se muestran agrupadas en las siguientes categorías:

ESTADÍSTICAS GENERALES

CONTROL DE DISTANCIA

PROXIMIDAD AL HOYO

ALREDEDOR DEL GREEN

PROXIMIDAD AL HOYO ALREDEDOR DEL GREEN

EN EL GREEN

ESTADÍSTICAS ESPECÍFICAS EN LOS PARES 3, 4 Y 5

A continuación, se explican las estadísticas incluidas en cada categoría:

ESTADÍSTICAS GENERALES

- MEDIA DE GOLPES SOBRE PAR
- % FAIRWAYS (CALLES) ALCANZADOS DESDE EL TEE
- DISTANCIA DESDE EL TEE: medida en los golpes de salida de los Pares 5 que alcanzan el Fairway (calle)
- % GIR: Green en regulación, es alcanzar el green en el número de golpes previsto, es decir, tener un putt para Birdie

- PROXIMIDAD MEDIA AL HOYO CON GIR
- OPORTUNIDADES DE BIRDIE POR VUELTA: se considera oportunidad si el putt para Birdie mide un máximo de 8 pasos.
- CONVERSIÓN DE OPORTUNIDADES DE BIRDIE
- % SCRAMBLING: hacer par o mejor en un hoyo donde no se ha conseguido el Green en regulación.
- METROS EMBOCADOS CON EL PUTT POR VUELTA
- MEDIA DE PUTTS POR VUELTA
- MEDIA DE HOYOS A 1 PUTT POR VUELTA
- MEDIA DE HOYOS A 3 PUTTS O MÁS POR VUELTA

CONTROL DE DISTANCIA

Calcula la probabilidad de alcanzar el Green desde distintos rangos de distancia.

La medición que se realiza es doble:

1. Cuando el golpe se efectúa desde el Fairway (calle) o el Tee.
2. Cuando el golpe se efectúa desde fuera de posición, es decir, la bola antes del golpe no reposa en el Fairway (calle) o en el Tee.

PROXIMIDAD AL HOYO

Calcula la media de distancia en metros hasta el hoyo cuando se alcanza el Green desde los distintos rangos.

También la medición es doble:

1. Proximidad al hoyo cuando el golpe se efectúa desde el Fairway (calle) o el Tee.
2. Proximidad al hoyo cuando el golpe se realiza desde fuera de posición, es decir, el tiro a Green no se hizo ni desde el Fairway (calle) ni desde el Tee.

ALREDEDOR DEL GREEN

Las mediciones alrededor del Green se realizan:

- Desde 3 superficies distintas: Fairway (calle), Rough (hierba alta) y Bunker.
- Desde 2 baremos de Distancia: cuando el golpe se efectúa a menos de 30 metros del inicio del Green (-30) y cuando el golpe se realiza a 4 metros o menos del inicio del Green (-4)

Las mediciones ofrecidas son:

- Probabilidad de alcanzar el Green desde cada rango de distancia y superficie.
- Probabilidad de recuperación (UP&DOWN*) desde cada rango de distancia y superficie.
- Proximidad al hoyo cuando se alcanza el Green desde cada rango de distancia y superficie.

*UP&DOWN. Es la capacidad de embocar en 2 golpes o menos cuando se juega la bola desde las inmediaciones del Green.

EN EL GREEN

Permite conocer la probabilidad de embocar o de tripatear en los putts de 1 a 10 pasos, en los putts de media distancia (de 10 a 20 pasos) y en los de larga distancia (más de 20 pasos).

ESTADÍSTICAS ESPECÍFICAS PARES 3, 4 Y 5

Las siguientes estadísticas se muestran desglosadas en pares 3, pares 4 y pares 5:

- **% FW**
- **% GIR**
- **% OPORTUNIDADES BIRDIE**
- **% SCRAMBLING**
- **PROXIMIDAD AL HOYO CON GIR**
- **MEDIA GOLPES**
- **MEDIA GOLPES DE TEE A GREEN:** Media de golpes en cada PAR sin contar los golpes en el Green.
- **DISTANCIA A GREEN 2º GOLPE DESDE FW:** Mide la distancia media que le queda por delante al jugador en su segundo golpe desde el Fairway (calle) para llegar al Green en los PARES 4 y 5.