

# Mobile Golf Scorer™



**Benutzerhandbuch**

Alle in diesem Benutzhandbuch und der beiliegenden CD veröffentlichten Beiträge, Abbildungen und Softwareprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Jede vom Urheberrechtsgesetz nicht zugelassene Verwertung bedarf vorheriger schriftlicher Zustimmung von Andreas Lachner. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigung, Bearbeitung, Übersetzung, Einspeicherung, Verarbeitung bzw. Wiedergabe von Inhalten in Datenbanken oder anderen elektronischen Medien und Systemen. Ausdrücke und Kopien dürfen nur für den persönlichen, privaten und nicht kommerziellen Gebrauch hergestellt werden.

Mobile Golf Scorer™ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Andreas Lachner.

© 2003-09 by Andreas Lachner - Alle Rechte vorbehalten

# Mobile Golf Scorer™ Benutzerhandbuch

## Inhaltsverzeichnis

<b>INSTALLATION UND AKTIVIERUNG DER LIZENZ</b>	<b>7</b>
<b>Installation</b>	<b>7</b>
<b>Aktivierung der Lizenz</b>	<b>7</b>
<b>Mobile Golf Scorer™ Tutorial</b>	<b>8</b>
<b>ALLGEMEINE EINFÜHRUNG</b>	<b>9</b>
<b>SPIELER DATENBANK</b>	<b>10</b>
<b>Spieler Datenbank - Neu</b>	<b>10</b>
<b>Spieler Datenbank - Schläger</b>	<b>11</b>
<b>Spieler Datenbank - Schlaglängen</b>	<b>11</b>
<b>Spieler Datenbank - Bearbeiten</b>	<b>12</b>
<b>Spieler - Score von Position in Google Earth</b>	<b>13</b>
<b>Spieler Statistik</b>	<b>13</b>
Spieler Statistik - Runden	13
Spieler Statistik - Runden in einem Zeitraum oder von einem Platz	14
Spieler Statistik - Übersicht	14
Spieler Statistik - Übersicht - Detailliert	15
Spieler Statistik - Durchschnitt	16
Spieler Statistik - Traum/Horrorrunde	16
Spieler Statistik - Lochhistorie	17
Spieler Statistik - Analyse	17
Spieler Statistik - Grafik	18
Spieler Statistik - Schläge	19
Spieler Statistik - Putts	19
Spieler Statistik - Annäherungen	20
Spieler Statistik - Längen	20
Spieler Statistik - PDF	21
Spieler Statistik - PDF - Hinzufügen	22
Spieler Statistik - Online	23
Spieler Statistik - Handicap	24
<b>Spieler Datenbank - Export</b>	<b>24</b>
<b>Spieler Datenbank - Infrarotversand</b>	<b>24</b>
<b>Spieler Datenbank - Löschen</b>	<b>24</b>

<b>PLÄTZE DATENBANK</b>	<b>26</b>
<b>Plätze Datenbank - Neu</b>	<b>26</b>
<b>Plätze Datenbank - Bearbeiten</b>	<b>27</b>
Plätze Datenbank - Abschlag bearbeiten	28
Plätze Datenbank - Birdie Buch bearbeiten	30
Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren	32
Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren - GPS Details	33
Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren - Koordinate Ändern	33
Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren - Höhe Ändern	34
Plätze Datenbank - Lochbild von Google Earth	34
Plätze Datenbank - Standpunkt anzeigen	35
Plätze Datenbank - Abschlag duplizieren	35
Plätze Datenbank - 9 Loch Platz kopieren	35
Plätze Datenbank - 27 Loch Platz kopieren	36
Plätze Datenbank - GPS Positionen verwalten	36
Plätze Datenbank - Platzumbau	37
Plätze Datenbank - PDF Birdie Buch	37
Plätze Datenbank - mit Google Earth Kalibrieren	38
Plätze Datenbank - KML Datei Importieren	39
<b>Plätze Datenbank - Export</b>	<b>40</b>
<b>Plätze Datenbank - Infrarotversand</b>	<b>40</b>
<b>Plätze Datenbank - Download</b>	<b>41</b>
<b>Plätze Datenbank - Als Email versenden</b>	<b>41</b>
<b>Plätze Datenbank - Löschen</b>	<b>41</b>
<b>Plätze Datenbank - Platz Spielen</b>	<b>42</b>
Platz Spielen - Lochbild	43
Platz Spielen - Platzvermessung	43
Platz Spielen - GPS Positionen löschen	44
<b>RUNDEN DATENBANK</b>	<b>45</b>
<b>Runden Datenbank - Exportieren</b>	<b>45</b>
Runden Datenbank - Exportieren - PDF Scorekarte	46
<b>Runden Datenbank - Infrarotversand</b>	<b>46</b>
<b>Runden Datenbank - Löschen</b>	<b>46</b>
<b>Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (1/7)</b>	<b>46</b>
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (2/7)	47
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (3/7)	47
Runden Datenbank - Handicaprechner	48
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (4/7)	48
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (5/7)	49
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (6/7)	50
Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (7/7)	51
<b>Spielformen</b>	<b>51</b>

<b>RUNDE SPIELEN</b>	<b>54</b>
<b>Runde Spielen - Schläge erfassen</b>	<b>55</b>
<b>Runde Spielen - Hardwaretasten benutzen</b>	<b>56</b>
<b>Runde Spielen - Schlagdetails</b>	<b>56</b>
Runde Spielen - Schlagresultat grafisch	57
Runde Spielen - Schläger grafisch	58
Runde Spielen - Landezone grafisch	59
<b>Runde Spielen - Schlaglängen und Entfernung zum Grün</b>	<b>59</b>
Runde Spielen - Alle Abstände	60
Runde Spielen - Schlägervorschlag	61
Runde Spielen - GPS Positionen löschen	61
<b>Runde Spielen - Ballpositionen visuell erfassen</b>	<b>62</b>
<b>Runde Spielen - Integriertes Birdie Buch</b>	<b>63</b>
<b>Runde Spielen - GPS Positionen erfassen</b>	<b>63</b>
<b>Runde Spielen - One Touch GPS</b>	<b>64</b>
<b>Runde Spielen - One Touch GPS Fenster</b>	<b>65</b>
<b>Runde Spielen - Spielstände</b>	<b>66</b>
Runde Spielen - 3 oder 6 Lochwettspiele	67
Runde Spielen - Bingo Bango Bongo	67
Runde Spielen - Ergebnis der Nebenwetten	67
Runde Spielen - Nassau	68
Runde Spielen - Skins	68
<b>Runde Spielen - Optionen</b>	<b>68</b>
Runde Spielen - Score auf Karte eingeben	69
<b>Runde Spielen - Scorekarte</b>	<b>69</b>
<b>Runde Spielen - Score ändern</b>	<b>70</b>
<b>Runde Spielen - Handicap ändern</b>	<b>70</b>
<b>Runde Spielen - Stammvorgabe ändern</b>	<b>71</b>
<b>Runde Spielen - Statistik</b>	<b>71</b>
Runde Spielen - Statistik - Übersicht	71
Runde Spielen - Statistik - Durchschnitt	72
Runde Spielen - Statistik - Karte	73
Runde Spielen - Statistik - Karte - Zeilen	74
Runde Spielen - Statistik - Analyse	74
Runde Spielen - Statistik - Schläge	75
Runde Spielen - Statistik - Überblick	75
Runde Spielen - Statistik - Putts	76
Runde Spielen - Statistik - Annäherungen	76
Runde Spielen - Statistik - Längen	77
Runde Spielen - Statistik - Nebenwetten	78

<b>Runde Spielen - als Email versenden</b>	<b>78</b>
<b>Runde Spielen - Simple Mode</b>	<b>79</b>
Runde Spielen - Simple Mode - Alle Entfernungen	81
Runde Spielen - Simple Mode - Lochbild	82
Runde Spielen - Simple Mode - GPS Positionen erfassen	83
Runde Spielen - Simple Mode - Platzvermessung	83
<b>MENÜ</b>	<b>85</b>
<b>Menü - Assistent</b>	<b>85</b>
<b>Menü - Turniermodus</b>	<b>86</b>
<b>Menü - Stoppuhr</b>	<b>86</b>
<b>Menü - Einstellungen</b>	<b>86</b>
Einstellungen Lizenz	87
Einstellungen Lizenz Importieren	87
Einstellungen Lizenz über Email	88
Einstellungen Lizenz Aktivierungscode verwenden	88
Einstellungen Länder	89
Einstellungen Farben	89
Einstellungen Eingabe	89
Einstellungen Sonstige	90
Einstellungen Listen	90
Einstellungen Bilder	91
Einstellungen Position der Hardwaretasten	92
Einstellungen Speicher	92
Einstellungen PDF	92
Einstellungen GPS	93
Einstellungen GPS Erweiterte Optionen	95
Einstellungen GPS Anschluss	95
Einstellungen One Touch GPS	96
Einstellungen Hardwaretaste lernen	97
Einstellungen Fenster	97
Menü - Turniere	97
Tagesturnier - Spieler	98
Tagesturnier - Leader Board	98
Tagesturnier - Spiel	99
Langzeit Lochwettbewerb - Spieler	99
Langzeit Lochwettbewerb - Runden	100
Langzeit Lochwettbewerb - Spiel	100
Mehrtagesturnier - Tage	100
Mehrtagesturnier - Leader Board	101
<b>Menü - Importieren</b>	<b>101</b>
<b>Menü - Infrarotempfang</b>	<b>102</b>
<b>Menü - Über</b>	<b>102</b>

© 2003-09 by Andreas Lachner - Alle Rechte vorbehalten.

---

## **Installation und Aktivierung der Lizenz**

Sie können den Mobile Golf Scorer™ entweder auf Ihrem Pocket PC, auf Ihrem PC oder auf beiden Geräten installieren.

Nach der Installation müssen Sie Ihre Lizenz mit dem Ihnen zugewandenen Aktivierungscode aktivieren. Da der während der Aktivierung generierte Lizenzcode von der Seriennummer Ihres Computers abhängt, kann diese Aktivierung nur je einmal auf einem Pocket PC und einem PC durchgeführt werden. Deswegen aktivieren Sie bitte Ihre Lizenz auf dem Computer, auf dem der Mobile Golf Scorer™ endgültig laufen soll.

Falls Sie den Mobile Golf Scorer™ sowohl auf Ihrem Pocket PC und auf Ihrem PC installieren werden, ist es ausreichend, die Aktivierung nur auf dem Pocket PC durchzuführen, da die Lizenz automatisch vom Pocket PC auf den PC übertragen wird.

### **Installation**

Um den Mobile Golf Scorer™ auf Ihrem PC und /oder Pocket PC zu installieren, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

- 1) Legen Sie die beiliegende CD in Ihr CD/DVD Laufwerk ein.
- 2) Nachdem das Mobile Golf Scorer™ CD Menu erscheint, wählen Sie " Mobile Golf Scorer™ Installieren" aus. (Wenn das Auto Run Menu nicht erscheint, suchen Sie Ihr CD Laufwerk im Windows Explorer und klicken Sie auf „Autorun“. Sie können alternativ auch auf „Start“ (am Windowsbildschirm), dann „Ausführen“ klicken und „d:\mgscd.exe“ eingeben, vorausgesetzt ihr CD/DVD Laufwerk ist Laufwerk „d:“.
- 3) Die Mobile Golf Scorer™ Installation startet, bitte folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.
- 4) Am Ende der Installation startet die Installation auf dem Pocket PC automatisch. Sie erkennen diese Installation an dem Text „Willkommen zum Setup von Mobile Golf Scorer, das Mobile Golf Scorer auf Ihrem Pocket PC installieren wird.“. Wenn Sie den Mobile Golf Scorer™ nicht auf Ihrem Pocket PC installieren wollen, wählen Sie Abbrechen. Sonst folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Ihr PC über Microsoft ActiveSync 3.5 oder höher mit Ihrem Pocket PC verbunden ist, wird der Mobile Golf Scorer™ sofort auf Ihrem Pocket PC installiert. Andernfalls startet die Installation automatisch bei der nächsten Verbindung. Sie können die Installation auf dem Pocket PC auch zu einem späteren Zeitpunkt starten, in dem Sie auf Ihrem PC „Programme“ – „Mobile Golf Scorer™“ – „Mobile Golf Scorer™ auf Pocket PC installieren“ auswählen.

### **Aktivierung der Lizenz**

Nach der Installation müssen Sie Ihre Lizenz mit dem Ihnen zugewandenen Aktivierungscode aktivieren. Da der während der Aktivierung generierte Lizenzcode von der Seriennummer Ihres Computers abhängt, kann diese Aktivierung nur je einmal auf einem Pocket PC und einem PC durchgeführt werden. Deswegen aktivieren Sie bitte Ihre Lizenz auf dem Computer, auf dem der Mobile Golf Scorer™ endgültig laufen soll.

Da die Aktivierung der Lizenz über das Internet stattfindet, muss der Pocket PC nun per ActiveSync mit PC oder Laptop verbunden (links unten auf dem Bildschirm in der Statuszeile überprüfen, dass das ActiveSync Symbol grün ist) und der PC oder Laptop online sein. Alternativ kann der Pocket PC auch direkt mit dem Internet verbunden

werden. Wenn Sie auf dem PC aktivieren wollen, muss nur der PC mit dem Internet verbunden sein.

1) Als Erstes muss der Mobile Golf Scorer™ gestartet werden. Dazu am Pocket PC auf Start links oben tappen, dann auf Programme im erscheinenden Menü tappen und schließlich auf Mobile Golf Scorer™ in der Liste der Symbole tappen. Am PC „Programme“ – „Mobile Golf Scorer™“ – „Mobile Golf Scorer™“ auswählen.

2) Der Mobile Golf Scorer™ startet nun. Nun müssen wir zum Aktivierungs-Fenster gelangen. Dazu am Pocket PC auf MoGoSco links unten tappen, um das Menü zu öffnen oder am PC oben rechts auf Datei klicken. Im Menü, das erscheint, auf Einstellungen, um zum Einstellungen Fenster zu gelangen, dann auf die Lizenz-Registrierkarte im Einstellungen Fenster tappen, um zum Lizenz Fenster zu gelangen und schließlich auf den Aktivierungscode verwenden Knopf tappen, um das Aktivierungsfenster zu öffnen

3) Im Aktivierungsfenster in das Feld unter Name Ihren Namen und in das Feld unter Email Ihre Email Adresse eingeben - dies ist sehr wichtig, da an diese Adresse eine Kopie des Lizenzcodes geschickt wird. Diese beiden Felder sind auf dem Pocket PC mit den Besitzerinformationen Ihres Pocket PCs vorausgefüllt. Dann in das Feld unter Aktivierungscode den Aktivierungscode eingeben, der Ihnen zugegangen ist. Schließlich auf OK tappen, um die Aktivierung durchzuführen - der Mobile Golf Scorer™ verbindet sich mit dem Internet und übermittelt den Lizenzcode an Ihren Pocket PC. Dieser Vorgang kann bis zu 30 Sekunden dauern.

4) Nach der erfolgreichen Aktivierung erscheint eine Meldung, die anzeigt, dass eine gültige Mobile Golf Scorer™ Lizenz der erworbenen Programmversion aktiviert wurde und fragt, ob der Mobile Golf Scorer™ neu gestartet werden soll, um die Lizenz zu benutzen. Diese Meldung mit Ja beantworten, der Mobile Golf Scorer™ schließt sich und geht nach ca. 30 Sekunden wieder auf. Bei diesem Neustart sieht man die neue Lizenzinformation auf dem Pocket PC im ersten Fenster und am PC in der Titelleiste.

### **Mobile Golf Scorer™ Tutorial**

Auf der CD befindet sich ein Tutorial, das es Ihnen leicht macht, den Mobile Golf Scorer™ kennen zu lernen. Schritt für Schritt wird ein Spieler und ein Platz angelegt, eine Runde gespielt und verschiedene Auswertungen angesehen. Das Tutorial wird von Video-Clips begleitet, die Klick für Klick zeigen, wie vorgegangen wird.





Das Tutorial kann im Mobile Golf Scorer™ CD Menü mit einem Klick auf „Mobile Golf Scorer™ Tutorial“ gestartet werden.

Wir empfehlen Ihnen ausdrücklich, sich eine halbe Stunde Zeit zu nehmen und das Tutorial durchzugehen, am Besten spielen Sie die letzte Runde zu Hause an Ihrem PC nach. Dann haben Sie genügend Routine, um bei der nächsten Runde viel Spaß mit dem Mobile Golf Scorer™ zu haben!





## Allgemeine Einführung

Der Mobile Golf Scorer™ hat vier Modi: Die Spieler-, Plätze- und Runden-Datenbanken und Runde Spielen. Zwischen diesen Modi kann mit den Icons, die sich unten am Bildschirm befinden, umgeschaltet werden:

-  wechselt in den Spieler-Datenbank Modus
-  wechselt in den Plätze-Datenbank Modus
-  wechselt in den Runden-Datenbank Modus
-  wechselt in den Runde Spielen Modus

Im Menü gibt es ebenfalls Befehle, die man aufruft, in dem man **MoGoSco** links unten auf dem Bildschirm antappt.

Um die kontextsensitive Hilfe aufzurufen auf  **Start**  **Hilfe** tippen. Dies wird **dringend empfohlen**.







---

## Spieler Datenbank

Nachdem in den Spieler-Datenbank Modus gewechselt wurde, zeigt der Mobile Golf Scorer™ alle Spieler, die in der Datenbank gespeichert sind, in einer Liste an. Die Größe der Schriftart kann in den Einstellungen ausgewählt werden. Um einen Spieler zu aktivieren, einfach auf den Namen tippen. Unten am Bildschirm sind die folgenden Befehle verfügbar:

- **Neu** - Einen neuen Spieler in der Datenbank erstellen
- **Bearb** - Die Daten des Spielers bearbeiten
- **Stat** - Die Statistik des Spielers ausrufen
- **Exp** - Den Spieler in eine Datei exportieren
- **Lösch** - Den Spieler aus der Datenbank löschen

Mit den Icons ganz unten kann man:


-  in den Spieler-Datenbank Modus wechseln
-  in den Plätze-Datenbank Modus wechseln
-  in den Runden-Datenbank Modus wechseln
-  in den Runde-Spielen Modus wechseln
-  Spieler per Infrarot versenden
-  Score von Position in Google Earth

---

## Spieler Datenbank - Neu

Hier kann ein neuer Spieler in der Datenbank erstellt werden, in dem die Daten des Spielers in die Felder eingetragen werden:

Vorname	Der Vorname des Spielers
Nachname	Der Nachname des Spielers
Kurzname	Ein Kurzname des Spielers, dieser sollte nicht länger als 5 Zeichen sein
Club	Der Club, in dem der Spieler Mitglied ist
Telefon	Die Telefonnummer des Spielers
Email	Die Email Adresse des Spielers
Handicap	Die Art des Handicaps auswählen und das Handicap des Spielers eingeben: - Gespieltes Handicap: ein Handicap, das der Spieler hat und das nicht umgerechnet wird - DGV/ÖGV Handicap: eine Stammvorgabe, die vom deutschen oder österreichischen Golfverband vergeben wurde - FIG Handicap: eine Stammvorgabe, die vom italienischen Golfverband vergeben wurde - EGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der European Golf Association vergeben wurde und das nach deren Regeln in ein Spielhandicap umgerechnet wird (Rest von Europa: Schweiz, Skandinavien. Spanien. ...)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- USGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der USGA vergeben wurde und das nach deren Regeln in ein Spielhandicap umgerechnet wird (Amerika)</li> <li>- SAGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der SAGA (Südafrika) vergeben wurde</li> <li>- AGU Handicap: eine Stammvorgabe, die von der AGU (Australien) vergeben wurde</li> </ul>
Geschlecht	Auswahl, ob der Spieler männlich oder weiblich ist
Schläger	Nach einem Tap erscheint ein Fenster, in dem die Schläger im Bag des Spielers definiert werden können
Schlaglängen pro Schläger	Nach einem Tap erscheint ein Fenster, in dem die durchschnittlichen Schlaglängen pro Schläger eingegeben werden können. Diese Schlaglängen können dann für die Schlägervorschläge benutzt werden.
	Wenn auf dieses Icon getappt wird, öffnet sich die Kontakte-Datenbank des Pocket PCs, um einen Spieler aus den Kontakten zu importieren, um doppelte Dateneingabe zu vermeiden

Um den Spieler in der Datenbank zu erstellen, auf **OK** tappen. Um abzubrechen, auf **Abbruch** tappen.

### Spieler Datenbank - Schläger

Hier werden die Schläger festgelegt, die der Spieler in seinem Bag hat: Links sieht man alle möglichen Schläger, rechts die Schläger, die der Spieler im Bag hat. Um einen Schläger ins Bag zu legen, diesen links auswählen und auf **Hinzufügen** tappen. Um einen Schläger aus dem Bag zu nehmen, diesen rechts auswählen und auf **Entfernen** tappen. Wenn die maximale Anzahl der Schläger überschritten wird, erscheint eine Warnung. Um die Schläger des Spielers in der Datenbank zu speichern, auf **OK** tappen. Um abzubrechen, auf **Abbruch** tappen.

### Spieler Datenbank - Schlaglängen


Hier werden die durchschnittlichen Schlaglängen pro Schläger für den Spieler festgelegt, diese Schlaglängen können dann für die Schlägervorschläge benutzt werden. Es können zwei Arten von Längen gespeichert werden, einmal die aus der Statistik ermittelten Längen und einmal frei eingebbare Längen:

- Links sieht man alle Schläger, die der Spieler im Bag hat.
- In der Spalte **Statistik** werden die Schlaglängen, die an Hand der in den gespielten Runden gespeicherten Längen ermittelt wurden. Um diese Längen neu zu berechnen, auf **Statistische Schlaglängen berechnen** tappen. Bei der Berechnung werden nur die Runden berücksichtigt, die in der Spieler Statistik - Runden ausgewählt wurden.
- Um die statischen Werte in die Manuellen Werte zu kopieren, in der gewünschten Zeile auf -> tappen, sollen alle statistischen Werte kopiert werden, auf -> in der obersten Zeile tappen.
- In der Spalte **Manuell** können Schlaglängen auch manuell eingegeben werden. Dazu in die entsprechenden Felder die Schlaglängen eingeben.

Um die Schlaglängen pro Schläger des Spielers in der Datenbank zu speichern, auf **OK** tippen. Um abzubrechen, auf **Abbruch** tippen.

## Spieler Datenbank - Bearbeiten

Hier können die Daten eines Spielers in der Datenbank bearbeitet werden, in dem die Daten des Spielers in die Felder eingetragen werden:

Vorname	Der Vorname des Spielers
Nachname	Der Nachname des Spielers
Kurzname	Ein Kurzname des Spielers, dieser sollte nicht länger als 5 Zeichen sein
Club	Der Club in dem der Spieler Mitglied ist
Telefon	Die Telefonnummer des Spielers
Email	Die Email Adresse des Spielers
Handicap	Die Art des Handicaps auswählen und das Handicap des Spielers eingeben: - Gespieltes Handicap: ein Handicap, das der Spieler hat und das nicht umgerechnet wird - DGV/ÖGV Handicap: eine Stammvorgabe, die vom deutschen oder österreichischen Golfverband vergeben wurde - FIG Handicap: eine Stammvorgabe, die vom italienischen Golfverband vergeben wurde - EGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der European Golf Association vergeben wurde und das nach deren Regeln in ein Spielhandicap umgerechnet wird (Rest von Europa: Schweiz, Skandinavien, Spanien, ...) - USGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der USGA vergeben wurde und das nach deren Regeln in ein Spielhandicap umgerechnet wird (Amerika) - SAGA Handicap: eine Stammvorgabe, die von der SAGA (Südafrika) vergeben wurde - AGU Handicap: eine Stammvorgabe, die von der AGU (Australien) vergeben wurde - CONGU Handicap: eine Stammvorgabe, die nach den Regeln der CONGU vergeben wurde
Geschlecht	Auswahl, ob der Spieler männlich oder weiblich ist
Schläger	Nach einem Tap erscheint ein Fenster, in dem die Schläger im Bag des Spielers definiert werden können
Schlaglängen pro Schläger	Nach einem Tap erscheint ein Fenster, in dem die durchschnittlichen Schlaglängen pro Schläger eingegeben werden können. Diese Schlaglängen können dann für die Schlägervorschläge benutzt werden.
	Wenn auf dieses Icon getappt wird, öffnet sich die Kontakte-Datenbank des Pocket PCs, um einen Spieler aus den Kontakten zu importieren, um doppelte Dateneingabe zu vermeiden

Um die Änderung der Spielerdaten in der Datenbank zu speichern, auf **OK** tippen. Um abzubrechen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Spieler - Score von Position in Google Earth

Hier wird eine Google-Earth Datei ausgegeben, an Hand derer ein Zusammenhang zwischen Score und Schlagresultat abgelesen werden kann. Pro Schlag wird ein Punkt an der Landeposition des Balles ausgegeben, dessen Farbe je nach Score, der von dieser Position aus erzielt wurde, variiert.

- Unter **Platz** kann ausgewählt werden, für welchen Platz Die Schlagresultate ausgegeben werden sollen.
- Unter **Schläge** kann ausgewählt werden, ob die Positionen nach dem Abschlag, bei der Annäherung (der 3te Schlag auf einem Par 5, dieser Typ gibt nur die Lochbilder für Par 5s aus) oder beim Start des kurzen Spiels (Position nach Schlag 1 auf Par 3s, nach Schlag 2 auf Par4s und nach Schlag 3 auf Par 5s) oder Alle in die ausgegeben werden sollen.
- Unter **Punkte** kann ausgewählt werden, wie groß die Punkte in Google Earth dargestellt werden sollen.

Um die Scores von Position zu exportieren, auf **OK** tappen. Um abubrechen auf **Abbruch** tappen.

---

## Spieler Statistik

Hier kann das Spiel eines Spielers analysiert werden. Es stehen verschiedene Statistiken zur Verfügung:

- **Runden** - um die Runden auszuwählen, die der Statistik zu Grunde liegen
- **Übersicht** - eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler scort und puttet
- **Durchschnitt** - eine Übersicht wie der Spieler spielt, nach Par 3, 4 und 5 gruppiert
- **Karte** - die Traum- und Horrorrunde auf einem Platz
- **Analyse** - zeigt die Stärken und Schwächen im Spiel und quantifiziert diese
- **Grafik** - Grafiken, die den Fortschritt über die Zeit verdeutlichen
- **Schläge\*** - Analyse, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat
- **Putts\*** - Analyse, wie der Spieler geputtet hat
- **Annäherungen\*** - Analyse, wie der Spieler angenähert hat
- **Längen\*** - Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt und längenbezogene Grafiken
- **PDF** - Export der Spieler Statistiken in eine PDF Datei
- **Online** - um seine eigene Spielstärke Online mit der Spielstärke Anderer zu vergleichen
- **Hcp** - zeigt bei USGA und SAGA Handicaps die Berechnung des Handicaps im Detail an

Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.


\*nur in der Eagle Version verfügbar

---

## Spieler Statistik - Runden

Hier werden die Runden ausgewählt, die der Statistik zu Grunde liegen sollen:

Es wird eine Liste aller Runden in der Runden-Datenbank angezeigt, bei denen der Spieler mitgespielt hat. Um eine Runde in der Statistik zu benutzen, das Kontrollkästchen links der Runde ankreuzen. Um die Runde nicht zu benutzen, das Kreuz entfernen.

Um Runden in einem Zeitraum oder von einem bestimmten Platz auszuwählen, auf  **tappen**.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben **tappen**. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** **tappen**.

---

### Spieler Statistik - Runden in einem Zeitraum oder von einem Platz

Hier werden an Hand eines Zeitraums oder eines Platzes die Runden ausgewählt, die der Statistik zu Grunde liegen sollen:

Mit den Tabs **Datum** und **Platz** kann man zwischen den beiden Auswahlmöglichkeiten umschalten. Im Datums-Modus den Beginn des Zeitraums mit **Von** und das Ende des Zeitraums mit **Bis** auswählen. Im Platz-Modus den **Platz in der Auswahlliste** auswählen. Für beide Modi gilt:

<b>Nur diese Runden</b>	Dieses Kontrollkästchen ankreuzen, um die nur die Runden innerhalb des Zeitraums oder von dem gewählten Platz für die Statistik zu benutzen
<b>Runden benutzen</b>	Dieses Kontrollkästchen ankreuzen, um die Runden innerhalb des Zeitraums oder von dem gewählten Platz für die Statistik zu benutzen - die Einstellung für die Runden außerhalb des Zeitraums oder von einem anderen Platz wird nicht verändert
<b>Runden nicht benutzen</b>	Dieses Kontrollkästchen ankreuzen, um die Runden innerhalb des Zeitraums oder von dem gewählten Platz nicht für die Statistik zu benutzen - die Einstellung für die Runden außerhalb des Zeitraums oder von einem anderen Platz wird nicht verändert

Um die Runden zu wählen, auf **OK** **tappen**. Um abubrechen, auf **Abbruch** **tappen**.

---


### Spieler Statistik - Übersicht


Hier wird eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler auf allen Runden, die für die Statistik benutzt werden, gescort und geputtet hat:



Im **oberen Teil** wird, absolut und prozentual, angezeigt, wie viele Eagles oder Besser, Birdies, Pars, Bogeys, Double Bogeys und Triple-Bogeys oder schlechter der Spieler gespielt hat. Unter den Zahlen wird eine Balkengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen entspricht. Gute Resultate werden in Rot/Gelb abgezeigt, normale Resultate in hellem Grün und schlechte Ergebnisse in dunklen Grüns. Ebenso wird eine Tortengrafik angezeigt. Mit der **Stableford** Auswahl kann die Statistik auf Stablefordpunkte umgeschaltet werden.

Im **unteren linken Teil** wird, absolut und prozentual, angezeigt, wie viele Kein-Putts, Ein-Putts, Zwei-Putts und Drei-Putts oder Mehr der Spieler gemacht hat. Unter den Zahlen wird eine Balkengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen entspricht. Gute Resultate werden in Rot/Gelb abgezeigt, normale Resultate in hellem Grün und schlechte Ergebnisse in dunklen Grüns. Ebenso wird eine Tortengrafik angezeigt.

Im **unteren rechten Teil** wird der Prozentsatz der Fairwaytreffer und der Grüns in Regulation numerisch und in einem Balkendiagramm angezeigt.

Um die Tortengrafik der Putts durch zwei weitere Statistiken zu ersetzen, auf  rechts unten tappen. Es erscheinen dann der Prozentsatz der Rettungen (Par gespielt bzw. - bei aktivierter Stableford Auswahl - 2 Stablefordpunkte erzielt, obwohl das Grün nicht regulär getroffen wurde) und des Aufholens (Birdie oder besser gespielt bzw. - bei aktivierter Stableford Auswahl - 3 oder mehr Stablefordpunkte erzielt, nachdem auf dem Loch davor Bogey oder schlechter bzw. 1 oder weniger Stablefordpunkte erzielt wurden).

Um wieder zur Tortengrafik für die Putts zurückzuschalten, auf  rechts unten tappen.

Wenn unten auf **Details** getappt wird, erscheint in allen Balken ein . Wenn auf eines dieser  getappt wird, erscheint ein Fenster zur detaillierten Analyse der Übersicht um zu sehen, wo und wann das entsprechende Resultat erzielt wurde.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

---

## Spieler Statistik - Übersicht - Detailliert

Hier sieht man eine detaillierte Anzeige wann, wo und wie oft der Spieler das in der Übersichtsgrafik ausgewählte Resultat erzielt hat. Es gibt folgende Ansichten, die Oben ausgewählt werden können:

- **Alle:** hier wird für jedes Mal an dem das Resultat erzielt wurde, der Tag, Platz und Loch angezeigt
- **Runde:** hier wird für jede Runde das Datum, Platz, Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt
- **Platz:** hier wird für jeden Platz der Platz, Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt
- **Loch:** hier wird für jedes Loch der Platz, Loch, Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt
- **Monat:** hier wird für jeden Monat das Jahr und Monat sowie Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt
- **Jahr:** hier wird für jedes Jahr das Jahr sowie Anzahl und Prozentsatz des Resultats angezeigt

Um die Liste nach einer der Spalten zu sortieren, auf die **Spaltenüberschrift** tappen.

Um die prozentualen Werte genauer zu sehen, auf eine **Zeile der Liste doppelt tappen**. Es erscheint ein Fenster, in dem der Prozentsatz im Detail beschrieben wird. Um dieses Fenster zu schließen, auf **OK** tappen.

Um zur Übersichts-Statistik zurückzukehren, auf **Ende** tappen.

---

## Spieler Statistik - Durchschnitt

Hier wird eine Übersicht wie der Spieler spielt angezeigt, nach Par 3, 4 und 5 und allen Löchern gruppiert.

Oben wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, wie viele Schläge durchschnittlich gebraucht wurden, wie viele Stablefordpunkte durchschnittlich erzielt wurden und welcher Prozentsatz durchschnittlich gestrichen wurde.

Daneben wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, wie viele Putts durchschnittlich gemacht wurden, wie viele Putts durchschnittlich gemacht wurden wenn das Grün in Regulation getroffen wurde und welcher Prozentsatz der Birdiechancen durchschnittlich genutzt wurde.

Darunter wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, welcher Prozentsatz der Grüns durchschnittlich in Regulation getroffen wurde, welcher Prozentsatz der Fairways durchschnittlich getroffen wurde und welcher Prozentsatz and Sand-Rettungen durchschnittlich erzielt wurde.

Daneben werden (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) die durchschnittlichen Strafschläge\* angezeigt.

Die Grafiken über den Werten zeigen jeweils die Leistung an den einzelnen Pars im Vergleich zur Durchschnittsleistung an.

Rechts unten wird, numerisch und in einem Tortendiagramm, angezeigt, auf wie vielen gespielten Löchern (Par 3, 4, 5 und Alle) die Statistik basiert.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

\*nur in der Eagle Version verfügbar

---

## Spieler Statistik - Traum/Horrorrunde

Hier wird die Traum- und Horrorrunde auf einem Platz angezeigt:

Zunächst muss mit der **Auswahlliste** unten der Platz ausgewählt werden, für den die Traum- und Horrorrunde angezeigt werden soll. In der Auswahlliste wird der Name des Platzes und die Anzahl der Runden, die der Spieler auf dem Platz gespielt hat, angezeigt.

Für jedes Loch wird der Beste, der Schlechteste und der Durchschnittsscore angezeigt. Ebenso werden die Summen für die ersten Neun, die Zweiten Neun und die ganze Runde angezeigt.

Mit einem Tap auf die Lochnummer, kann die **historische Entwicklung** auf dem Loch angezeigt werden.

Mit der Auswahlliste links unten kann ausgewählt werden, was angezeigt werden soll:

- Schläge - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Schläge
- Netto Schläge - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Netto Schläge



- Stableford - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl von Stableford-Punkten
- Stableford Brutto - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl von Stableford Punkten ohne Berücksichtigung des Handicaps
- Putts - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Putts
- Handicap - in der Spalte HP wird die Vorgabe jedes Lochs wie vom Platz definiert und in der Spalte HS die Vorgabe jedes Lochs auf Grund der Resultate des Spielers angezeigt, wobei 1 das schwierigste und 18 das einfachste Loch ist. Die Mittelwertspalte zeigt die durchschnittliche Anzahl der Schläge an
- Strafschläge - in der Spalte SS wird die Anzahl der Strafschläge auf dem Loch, in der Spalte Tot die Anzahl der Male, die das Loch gespielt wurde, angezeigt. Die Mittelwertspalte zeigt die durchschnittliche Anzahl der Strafschläge an

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

### Spieler Statistik - Lochhistorie

Hier wird die historische Entwicklung des Scores auf einem Loch angezeigt:

Oben wird der Platz und das Loch, auf das sich die Historie bezieht, angezeigt.

In der **Grafik rechts** sind zwei Linien zu sehen. Die graue Linie links entspricht der Anzahl der Putts in einer Runde, die schwarze Linie rechts der Anzahl der Schläge. Die Runden sind nach Datum sortiert, wobei oben die älteste und unten die neueste Runde zu sehen ist. Der Zeitraum, auf den sich die Grafik bezieht, ist links ganz oben und ganz unten abzulesen. Unter der Grafik steht, wie viele Runden dargestellt werden.

Links werden noch einige statistische Daten zu dem Loch angezeigt:

- Schläge - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Schläge
- Putts - die minimale, maximale und durchschnittliche Anzahl der Putts
- Ergebnis - der Prozentuale Anteil von auf diesem Loch erzielten Eagles, Birdies, Pars, Bogeys und Doppelbogeys

Um die Lochhistorie zu verlassen, auf **Ende** tappen.

### Spieler Statistik - Analyse

In dieser Analyse wird das Spiel separat für die Abschläge, die Schläge zum Grün und die Putts analysiert, wobei gestrichene Löcher außen vor bleiben und getrennt ausgewiesen werden.


Durch diese Analyse sieht man, in welchen Teilen des Spiels wie viele Punkte durchschnittlich gewonnen und verloren werden und welches die Stärken und Schwächen des Spielers sind:

- Als Erstes sieht man, wie viele **Punkte** der Spieler durchschnittlich erzielt
- Dann sieht man, wie viele Punkte der Spieler durchschnittlich durch die **Abschläge** (ohne Par 3s) gewinnt oder verliert

- Dann sieht man, wie viele Punkte der Spieler durchschnittlich durch die **Schläge zum Grün** gewinnt oder verliert
- Dann sieht man, wie viele Punkte der Spieler durchschnittlich durch das **Putten** gewinnt oder verliert
- Zuletzt wird angezeigt wie viele Punkte der Spieler durchschnittlich durch das **Streichen von Löchern** verliert

Mit einem Tap auf  werden die Punktgewinne und -verluste separat pro Par angezeigt.

- **Absolute Stärke:** zeigt an, durch welchen Teil des Spiels der Spieler durchschnittlich die meisten Punkte gewinnt
- **Absolute Schwäche:** zeigt an, durch welchen Teil des Spiels der Spieler durchschnittlich die meisten Punkte verliert

Mit einem Tap auf  werden alle Stärken und Schwächen, sortiert nach den durchschnittlichen Punktgewinnen bzw. -verlusten, angezeigt.

Am unteren Ende des Fensters wird angezeigt, auf wie vielen Runden und Löchern die Analyse basiert.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

## Spieler Statistik - Grafik


Hier werden Grafiken, die den Fortschritt über die Zeit verdeutlichen, angezeigt:

Oben wird der Zeitraum und die Anzahl der Runden angezeigt, auf die sich die Statistik bezieht. Der Zeitraum ergibt sich aus der frühesten und spätesten Runde bei der der Spieler mitgespielt hat, die in der Runden-Datenbank gespeichert wurde und die ausgewählt wurde, in den Statistiken benutzt zu werden. Es kann zwischen sechs Grafiken ausgewählt werden, von denen immer zwei gleichzeitig angezeigt werden:

- Schläge über Par: wie viele Schläge über Par gespielt wurde
- Stableford Punkte: wie viele Stableford Punkte erzielt wurden
- Fairway Treffer: der Prozentsatz der Fairway Treffer
- Grüns in Regulation: der Prozentsatz der Grüns, die in Regulation (2 weniger als Par) getroffen wurde
- Putts pro Loch: die durchschnittliche Anzahl der Putts pro Loch
- Handicap: Die Stammvorgabe\*
- Annäherung eingelocht mit Schlägen: wie viele Schläge noch gebraucht wurden, um den Ball nach einer Annäherung einzulochen
- Drivelänge: Die Länge der Drives (erste Schläge an einem Loch)

Um die Statistik einer Linie zu ändern, die Statistik in der **Auswahlliste** auswählen.

Um die Farbe der Linie zu ändern, auf das **farbige Kästchen** rechts neben der Auswahlliste tappen und die neue Farbe auswählen.

Um bei umfangreichen Daten bessere Grafiken zu erhalten, unten auf  tappen. Im erscheinenden Menu kann ausgewählt werden, ob die Daten pro Tag, Woche, Monat oder Jahr gemittelt werden sollen. Ebenso kann ausgewählt werden, die X-Achse nicht zeitabhängig zu haben, sondern dass alle Runden in gleichen Abständen angezeigt werden. Dies eliminiert lange Linien, wenn z.B. eine Winterpause eingelegt wurde.

Um die Linie geglättet anzuzeigen, auf tappen. Um die Linie exakt zu sehen, auf tappen.

\* Bei Runden, die mit älteren Versionen als 1.17 gespielt wurden, ist die Stammvorgabe leicht unexakt, da diese unter Berücksichtigung der Slope und CR Werte zurückgerechnet wird.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

---

## Spieler Statistik - Schläge

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, wird eine Analyse angezeigt, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat:

Mit der **Auswahlliste** unten wird der Schläger oder die Schlägergruppe (z.B. lange Eisen, kurze Eisen, ...) ausgewählt, für die die Statistik berechnet werden soll. Neben der Auswahlliste wird angezeigt, auf wie vielen Schlägen die Statistik basiert.

**Oben** wird, absolut und prozentual, angezeigt wie oft der Ball in einer bestimmten Situation gelandet ist, nachdem er mit dem ausgewählten Schläger oder der ausgewählten Schlägergruppe geschlagen wurde. Neben und unter den Zahlen wird eine Balken- und Tortengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen der Situationen entspricht. Gute Situationen werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Situationen in hellem Grün und schlechte Situationen in dunklen Grüns.

**Unten rechts** wird eine Grafik angezeigt, die die Zonen anzeigt, in denen der Ball gelandet ist. Das Kästchen in der Mitte der Grafik entspricht dem angepeilten Ziel und die Kästchen um die Mitte herum den Abweichungen des Balls vom angepeilten Ziel. Je öfter der Ball in einer Zone gelandet ist, desto dunkler wird das Kästchen gezeichnet. So kann man verstehen, ob der Spieler hookt oder sliced und ob er tendenziell zu lang oder zu kurz ist.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

---

## Spieler Statistik - Putts

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, wird eine Analyse über das Putten angezeigt:

Oben links werden die **Prozentsätze der eingelochten Putts** für die Langen Putts, Mittleren Putts, Kurzen Putts und Tap-Ins angezeigt.

Oben rechts werden die **Prozentsätze der Längen der ersten Putts** auf einem Loch angezeigt. Dies gibt einen guten Anhaltspunkt über die Qualität der Annäherungsschläge.

Im unteren Teil wird die **durchschnittliche Anzahl der Putts pro Loch** in Abhängigkeit von der Länge des ersten Putts auf einem Loch und des Pars des Lochs angezeigt. Die erste Spalte zeigt die Putts pro Loch auf allen Löchern, die zweite Spalte auf den Par 3s,

die dritte Spalte auf den Par 4s und die vierte Spalte auf den Par 5s an. Die erste Zeile zeigt die Putts pro Loch an, wenn der erste Put ein Langer Put war, die zweite Zeile, wenn er ein Mittlerer Put war, die dritte Zeile, wenn er ein Kurzer Put war, die vierte Zeile, wenn er ein Tap-In war und die letzte Zeile den Durchschnitt all dieser Fälle.

Unten rechts wird angezeigt, auf wie vielen Runden, Löchern und Putts die Statistik basiert.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

---

## Spieler Statistik - Annäherungen

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, wird eine Analyse der Annäherungen angezeigt. Die Analysen sind immer aufgeschlüsselt nach dem benutzten Schläger und der Art der Annäherung:

Mit der Auswahlliste **Stat** kann ausgewählt werden, welche Annäherungs-Statistik angezeigt werden soll:

- **Eingelocht mit Schlägen:** zeigt an, wie viele Schläge noch gebraucht wurden, um den Ball einzulochen. Ein Schlag entspricht einem Chip-In, zwei Schläge einem Pitch-Putt und so weiter. Unter den Zahlen zeigt eine horizontale Balkengrafik das Verhältnis zwischen der Anzahl der Schläge
- **Grün getroffen:** zeigt an, wie oft die Annäherungen auf dem Grün gelandet sind. Der Wert wird sowohl numerisch als auch in einer horizontalen Balkengrafik angezeigt
- **Länge des ersten Putts:** zeigt an, wie lange der erste der auf die Annäherung folgende Putt war. Putts können Tap-Ins, Kurze, Mittlere oder Lange Putts sein. Es wird sowohl die durchschnittliche Länge als auch, in einer horizontalen Balkengrafik, das Verhältnis der Puttlängen zueinander angezeigt
- **Ballposition:** zeigt in einer Grafik an, wie oft der Ball nach der Annäherung links oder rechts oder zu Lange oder zu Kurz vom Ziel gelandet ist. Je öfter Sie in einer "Zone" gelandet sind, desto dunkler wird diese

Darunter kann mit den 4 Auswahllisten bestimmt werden, für welchen Schläger oder Schlägergruppe (kurze Eisen, Wedges, ...) die Statistik angezeigt werden soll. Rechts der Auswahlliste wird die Anzahl der Annäherungen mit diesem Schläger und der Wert für alle Annäherungsarten angezeigt. Darunter werden die Werte aufgeschlüsselt nach den einzelnen Annäherungstypen (**P** für einen Pitch, **C** für einen Chip, **B** für einen Bunkerschlag und **T** für ein Texas-Wedge -Annäherung mit dem Putter) angezeigt.



Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

---

## Spieler Statistik - Längen

Diese Statistik ist nur in der Eagle-Version verfügbar und setzt voraus dass die Schlaglängen per GPS erfasst wurden. Es wird eine Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt und längenbezogene Grafiken angezeigt.

Im **oberen Teil** können mit den **Auswahllisten** drei Schläger ausgewählt werden, für die die Schlaglängen angezeigt werden. Rechts der Auswahlliste wird die Anzahl der Schläge mit diesem Schläger sowie die durchschnittliche Schlaglänge mit diesem Schläger angezeigt. Darunter wird die kürzeste und längste Schlaglänge mit dem ausgewählten Schläger angezeigt. Diese Längen können angetappt werden um zu sehen, auf welcher Runde und an welchem Loch der kürzeste und längste Schlag geschlagen wurde. Ebenso wird eine Grafik angezeigt, die pro Schlag eine vertikale Linie hat. Die Linien befinden sich an der der Schlaglänge entsprechenden horizontalen Position. Wenn eine Linie dunkler wird, bedeutet dies, dass mehrere Schläge diese Länge hatten. An Hand dieser Wolkenbildung kann analysiert werden, wie konstant und verlässlich die Schlaglängen sind.

Unten kann auf  getappt werden, um die Statistik auf die Schläge zu begrenzen, die bei der Eingabe der Schlagdetails in normalen Längen gelandet sind. Auf  tippen, um alle Schläge in der Statistik zu benutzen. Um die Schläge, die als Annäherungen definiert wurden, auszuschließen die entsprechende Option in Einstellungen - Sonstiges aktivieren.

Im **unteren Teil** werden Grafiken angezeigt, die Zusammenhänge zwischen Score und Schlaglänge aufzeigen. Um eine Grafik auszuwählen, die **Auswahlliste** benutzen. An den Seiten der Grafik können die Einheiten der Grafik und die Anzahl der Schläge, die der Grafik zu Grunde liegen, abgelesen werden. Um die Farbe der Linie zu ändern, auf das **farbige Kästchen** tippen und die neue Farbe auswählen. Die Grafiken, die zur Verfügung stehen, sind:

- **Grün in Regulation getroffen aus %:** zeigt den Prozentsatz der Grüns, die in Regulation getroffen wurden in Abhängigkeit von der Entfernung zum Grün beim ersten Schlag auf Par 3s, beim zweiten Schlag auf Par 4s und beim dritten Schlag auf Par 5s an.
- **Schläge nach Grün getroffen aus:** zeigt an, wie viele Schläge noch gebraucht wurden um Einzulochen, nachdem das Grün aus einer gewissen Entfernung getroffen wurde
- **Über Par nach Drivelänge:** zeigt in Abhängigkeit von der Länge des Abschlags an, wie viele Schläge über Par gespielt wurde
- **Länge pro Schläger:** zeigt die durchschnittliche Schlaglänge pro Schläger an. Diese Grafik steht nur zur Verfügung, wenn die Schläger im Bag für den Spieler eingegeben wurden

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tippen.


---

## Spieler Statistik - PDF

In dieser Karte können mehrere Spieler-Statistiken in eine PDF Datei ausgegeben werden um sie z.B. auszudrucken oder zu versenden.

In der **Liste unter Spieler Statistik** sind die in die PDF Datei zu exportierenden Statistiken aufgelistet. Um eine Statistik der PDF Datei hinzuzufügen, auf **Hinzufügen** tippen. Um eine Statistik aus der PDF Datei zu entfernen, diese in der Liste markieren und auf **Entfernen** tippen.

Mit den **zwei Auswahllisten Zahl x Zahl** wird ausgewählt, wie viele Statistiken horizontal und vertikal auf jeder der Seiten der PDF Datei angezeigt werden sollen.

Um die PDF Datei zu erstellen, auf das  Icon tappen. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Der Typ muss "MoGoSco Spielerstatistik (\*.pdf)" sein. Um die Spielerstatistik zu exportieren, auf **OK** tappen. Um abzubrechen auf **Abbruch** tappen.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

---

## Spieler Statistik - PDF - Hinzufügen

Hier kann der PDF Spielerstatistik eine Statistik hinzugefügt werden. Je nach Statistik, können mehrere Optionen für die Statistik gewählt werden.

Unter **Stat** wird die Art der Statistik ausgewählt, die zur PDF Datei hinzugefügt werden soll. Die möglichen Arten sind:

- **Übersicht:** zeigt eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler gescort und geputtet hat. Unter Typ kann noch ausgewählt werden, ob die Übersicht nach Schlägen oder Stableford erstellt werden soll.
- **Durchschnitt:** zeigt eine Übersicht, wie der Spieler durchschnittlich scort, nach Par 3, 4 und 5 und allen Löchern gruppiert.
- **Karte:** Hier wird die Traum- und Horrorrunde auf einem Platz angezeigt. Unter Typ kann ausgewählt werden, ob die Karte Schläge, Netto-Schläge, Stableford Punkte, Bruttopunkte, Putts pro Loch, Strafschläge oder die Handicaps der Löcher wie vom Platz und von den Resultaten des Spielers definiert anzeigen soll. Unter Platz muss der Platz ausgewählt werden.
- **Grafik:** Hier werden Grafiken, die den Fortschritt über die Zeit verdeutlichen, angezeigt. Unter Typ kann die Art der Grafik ausgewählt werden. Unter Periode kann ausgewählt werden, ob die Daten pro Tag, Woche, Monat oder Jahr gemittelt werden sollen.
- **Schläge\*:** Hier wird eine Analyse angezeigt, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat. Unter Typ kann der Schläger oder die Schlägergruppe (z.B. lange Eisen, kurze Eisen, ...) ausgewählt werden, für die die Statistik berechnet werden soll.
- **Putts\*:** Hier wird eine Analyse gezeigt, wie der Spieler puttet
- **Annäherungen\*:** Hier wird eine Analyse der Annäherungen angezeigt. Unter Typ die Art der Annäherungsstatistik auswählen und unter Schläger den Schläger oder die Schlägergruppe, auf die sich die Analyse beziehen soll
- **Länge\*:** Hier wird eine Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt, angezeigt. Unter Typ kann der Schläger ausgewählt werden, für die die Statistik berechnet werden soll.
- **Längengrafik\*:** Hier wird eine längenbezogene Grafik angezeigt, die den Zusammenhang zwischen Länge und Score aufzeigen. Unter Typ kann die Art der Grafik ausgewählt werden.
- **Score von Pos\*:** Hier wird eine Grafik pro Loch ausgegeben, an Hand derer ein Zusammenhang zwischen Score und Schlagresultat abgelesen werden kann. Pro Schlag wird in das Lochbild ein Punkt an der Landeposition des Balles gezeichnet, dessen Farbe je nach Score der von dieser Position aus erzielt wurde, variiert. Unter Typ kann ausgewählt werden, ob die Positionen nach dem Abschlag, bei der Annäherung (der 3te Schlag auf einem Par 5, dieser Typ gibt nur die Lochbilder für Par 5s aus) oder beim Start des kurzen Spiels (Position nach Schlag 1 auf Par 3s, nach Schlag 2 auf Par4s und nach Schlag 3 auf Par 5s) in die Lochbilder eingezeichnet werden sollen. Unter Platz muss der Platz ausgewählt werden.

Um die ausgewählte Statistik der Spielerstatistik hinzuzufügen, auf **Hinzufügen** tappen. Um abzubrechen auf **Abbruch** tappen.

\*nur in der Eagle Version verfügbar

---

## Spieler Statistik - Online

Hier kann die eigene Spielstärke online mit der Spielstärke anderer Spieler verglichen werden.

Mit **Eigene Spielstärken senden** werden die eigenen Spielstärkenwerte zur Mobile Golf Scorer™ Online Spielstärken Datenbank übertragen, dazu wird eine Internetverbindung geöffnet bzw. eine bestehende Verbindung verwendet. Alle Spielstärkendaten werden ohne Namen, Email oder anderen persönlichen Daten übertragen, um die Privatsphäre zu schützen.

Mit **Spielstärke Vergleichen - Online** öffnet sich im Internet Browser die Mobile Golf Scorer™ Online Spielstärken Datenbank Seite, auf der verschiedenste Abfragen getätigt werden können, um die eigene Spielstärke mit anderen Spielern zu vergleichen.

Im unteren Teil des Fensters kann die **Spielstärke direkt verglichen** werden, außerhalb eines Internet Browsers:

- Mit **Geschlecht** kann mit Allen oder nur weiblichen bzw. männlichen Spielern verglichen werden
- Mit **Handicap** kann mit Allen oder nur Spielern einer bestimmten Handicapklasse verglichen werden
- Mit **Statistik** kann die zu vergleichende Statistik gewählt werden, folgende Statistiken stehen zur Verfügung:
  - Fairwaytreffer
  - Grüns in Regulation
  - Putts pro Loch
  - Putts pro Loch auf Grüns in Regulation
  - Putts gelocht in Prozent
  - Bei Annäherungen eingelocht mit Schlägen\*
- Mit **Par** kann auf allen Löchern oder nur bestimmten Pars verglichen werden

Nachdem die Statistik ausgewählt wurde, auf **Absenden** tappen. Die Abfrage wird dann an die Mobile Golf Scorer™ Online Spielstärken Datenbank geschickt und die Ergebnisse empfangen. Die Ergebnisse sind dann unten im Fenster zu sehen:

- Eine **Grafik** zeigt die Eigene Spielstärke und die Spielstärke Aller
- Unter **Alle** sieht man die Spielstärke der Spieler, die den Auswahlkriterien entsprechen
- Unter **Ich** sieht man seine eigene Spielstärke
- Unter **Rang** sieht man, wie man in der Spielstärke platziert ist
- Ganz **Unten** kann man sehen, auf wie vielen Spielern und Löchern die Statistik basiert

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tappen.

\*nur in der Eagle Version verfügbar

---

## Spieler Statistik - Handicap

Wenn der Spieler ein USGA oder SAGA Handicap hat, werden hier die Details der Berechnung angezeigt:

Es wird eine Liste der letzten maximal 20 Runden des Spielers in der Runden-Datenbank angezeigt. Für jede Runde wird das Datum, der gespielte Platz, das Handicap Differential sowie in der Spalte U ein Stern, wenn diese Runde zur Berechnung des Handicaps herangezogen wurde, angezeigt.

Mit einem Doppel-Tap auf die Runde öffnet sich die Scorekarte, um die Ergebnisse genauer anzusehen.

Um eine andere Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen, auf **Ende** tippen.

---

## Spieler Datenbank - Export

Hier kann ein Spieler in eine Datei exportiert werden, um eine Sicherungskopie zu haben oder um den Spieler auf einen anderen Pocket PC zu übertragen.

Der Dateiname muss eingegeben werden und der Ordner und Ort ausgewählt werden.

Der Typ muss "PoGoSco Spieler (\*.pgsp)" sein.

Um den Spieler zu exportieren, auf **OK** tippen. Um abzuberechnen auf **Abbruch** tippen.

---

## Spieler Datenbank - Infrarotversand

Hier kann ein Spieler per Infrarot an einen anderen Pocket PC oder PC versandt werden. Der andere Computer muss sich dazu im Infrarot Empfangsmodus befinden.

Das System sucht laufend nach Computern, die sich im Empfangsmodus befinden. Wenn ein solcher gefunden wurde, erscheint eine Frage, ob der Spieler an diesen Computer versandt werden soll. Auf **Ja** tippen, um den Spieler zu versenden oder auf **Nein** tippen, um den Spieler nicht zu versenden.

Nach erfolgreichem Transfer schließt sich das Fenster. Um das Versenden abzuberechnen, auf **Ende** tippen.

---

## Spieler Datenbank - Löschen

Hier kann ein Spieler aus der Spieler Datenbank gelöscht werden.

**Achtung:** Wenn ein Spieler gelöscht wird, kann die Statistik des Spielers nicht mehr aufgerufen werden, sogar, wenn ein Spieler mit dem gleichen Namen dann wieder neu angelegt wird.

Eine Warnung, ob der Spieler tatsächlich gelöscht werden soll, wird angezeigt. Um den Spieler tatsächlich zu löschen, auf **Ja** tippen. Um den Spieler doch nicht zu löschen, auf **Nein** tippen.












## Plätze Datenbank

Nachdem in den Plätze-Datenbank Modus gewechselt wurde, zeigt der Mobile Golf Scorer™ alle Plätze, die in der Datenbank gespeichert sind, in einer Liste an. Die Größe der Schriftart kann in den Einstellungen ausgewählt werden. Um einen Platz zu aktivieren, einfach auf den Namen des Platzes tippen. Unten am Bildschirm sind die folgenden Befehle verfügbar:

- **Neu** - Einen neuen Platz in der Datenbank erstellen
- **Bearb** - Die Daten des Platzes bearbeiten
- **Exp** - Den Platz in eine Datei exportieren
- **Lösch** - Den Platz aus der Datenbank löschen
- **Spiel** - Den Platz mit GPS Entfernungen ohne Eingabe von Scores spielen

Mit den Icons ganz unten kann man:

-  in den Spieler-Datenbank Modus wechseln
-  in den Plätze-Datenbank Modus wechseln
-  in den Runden-Datenbank Modus wechseln
-  in den Runde-Spielen Modus wechseln
-  einen Platz aus dem Internet herunterladen
-  einen Platz als Email versenden
-  Platz per Infrarot versenden

---

## Plätze Datenbank - Neu

Hier kann ein neuer Platz in der Datenbank erstellt werden, in dem die Daten des Platzes in die Felder eingetragen werden:

Platzname	Der Name des Platzes
Adresse	Die Adresse des Platzes
Stadt	Die Stadt, in der der Platz ist
Land	Das Land, in dem der Platz ist
Telefon	Die Telefonnummer des Platzes
Abschläge	Hier können die Abschläge des Platzes ausgewählt werden und: <ul style="list-style-type: none"><li>• auf <b>Neu</b> tippen, um einen neuen Abschlag zu bearbeiten</li><li>• auf <b>Bearb</b> tippen, um den in der Auswahlliste ausgewählten bestehenden Abschlag zu bearbeiten</li><li>• auf <b>Lösch</b> tippen, um den in der Auswahlliste ausgewählten Abschlag zu löschen</li></ul>

Zusätzlich stehen noch die folgenden Funktionen zur Verfügung:

9 Loch	Wenn ein 9-Loch Platz eingegeben werden soll, ist es ausreichend, die 9 Löcher nur einmal einzugeben. Dann auf <b>9 Loch</b> tippen, um zur 9 Loch Platz Kopieren Funktion zu gelangen.
27 Loch	Wenn die Plätze eines 27 Loch Ressorts (mit drei 9 Loch Schleifen) eingegeben werden sollen, ist es ausreichend, jede 9 Loch Schleife nur einmal einzugeben. Dann auf <b>27 Loch</b> tippen um zur 27 Loch Platz Kopieren Funktion zu gelangen.
GPS*	Auf GPS tippen, um die <b>GPS Positionen</b> des Platzes zu verwalten.
Platzumbau	Wenn ein Platz umgebaut wurde und die Reihenfolge der Löcher nun eine andere ist, auf <b>Platzumbau</b> tippen, um zur Platzumbaufunktion zu gelangen.
HCP/Par	Mit einem Tap auf <b>HCP/Par</b> können die Par- und Lochvorgabenwerte von dem momentan ausgewählten Abschlag auf alle anderen Abschläge kopiert werden.
PDF Birdie Buch	Mit einem Tap auf <b>PDF Birdie Buch</b> können die Birdie Buch Bilder, zusammen mit den Notizen und Positionen, in eine PDF Datei exportiert werden.
Bild	Mit einem Tap auf <b>Bild</b> kann zum Platz ein Bild, z.B. eine Übersicht des Platzes, hinterlegt werden.
GPS aus KML Importieren	Mit einem Tap auf <b>GPS aus KML Importieren</b> können GPS Position aus einer Google Earth KML Datei importiert werden.

Um den Platz in der Datenbank zu erstellen, auf **OK** tippen. Um abubrechen, auf **Abbruch** tippen.

\* =Nur in der Eagle Version verfügbar

---

## Plätze Datenbank - Bearbeiten

Hier können die Daten eines Platzes in der Datenbank bearbeitet werden in dem die Daten des Platzes in die Felder eingetragen werden:

Platzname	Der Name des Platzes
Adresse	Die Adresse des Platzes
Stadt	Die Stadt, in der der Platz ist
Land	Das Land, in dem der Platz ist
Telefon	Die Telefonnummer des Platzes
Abschläge	<p>Hier können die Abschläge des Platzes - angezeigt mit Farbe und Damen oder Herrenrating - ausgewählt werden und:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• auf <b>Neu</b> tippen, um einen neuen neuen Abschlag zu bearbeiten</li> <li>• auf <b>Bearb</b> tippen, um den in der Auswahlliste ausgewählten bestehenden Abschlag zu bearbeiten</li> <li>• auf <b>Lösch</b> tippen, um den in der Auswahlliste ausgewählten Abschlag zu löschen</li> <li>• auf <b>Dup</b> tippen, um einen Abschlag zu duplizieren. wenn sowohl</li> </ul>

	Herren- als auch Damenrating für den Abschlag vorliegen
--	---

Zusätzlich stehen noch die folgenden Funktionen zur Verfügung:

9 Loch	Wenn ein 9-Loch Platz eingegeben werden soll, ist es ausreichend, die 9 Löcher nur einmal einzugeben. Dann auf <b>9 Loch</b> tippen, um zur 9 Loch Platz Kopieren Funktion zu gelangen.
27 Loch	Wenn die Plätze eines 27 Loch Ressorts (mit drei 9 Loch Schleifen) eingegeben werden sollen, ist es ausreichend, jede 9 Loch Schleife nur einmal einzugeben. Dann auf <b>27 Loch</b> tippen um zur 27 Loch Platz Kopieren Funktion zu gelangen.
GPS*	Auf GPS tippen, um die <b>GPS Positionen</b> des Platzes zu verwalten.
Platzumbau	Wenn ein Platz umgebaut wurde und die Reihenfolge der Löcher nun eine andere ist, auf <b>Platzumbau</b> tippen, um zur Platzumbaufunktion zu gelangen.
HCP/Par	Mit einem Tap auf <b>HCP/Par</b> können die Par- und Lochvorgabenwerte von dem momentan ausgewählten Abschlag auf alle anderen Abschläge kopiert werden.
PDF Birdie Buch	Mit einem Tap auf <b>PDF Birdie Buch</b> können die Birdie Buch Bilder, zusammen mit den Notizen und Positionen, in eine PDF Datei exportiert werden.
Bild	Mit einem Tap auf <b>Bild</b> kann zum Platz ein Bild, z.B. eine Übersicht des Platzes, hinterlegt werden.
Platz mit GE Kalibrieren	Mit einem Tap auf <b>Platz mit GE Kalibrieren</b> kann der Platz mit Google Earth kalibriert werden.
GPS aus KML Importieren	Mit einem Tap auf <b>GPS aus KML Importieren</b> können GPS Position aus einer Google Earth KML Datei importiert werden.

Um die Änderung der Platzdaten in der Datenbank zu speichern, auf **OK** tippen. Um abzubrechen, auf **Abbruch** tippen.

\* =Nur in der Eagle Version verfügbar

## Plätze Datenbank - Abschlag bearbeiten

Hier können die Daten eines Abschlags auf einem Platz bearbeitet werden, in dem die Daten des Abschlags in die Felder eingetragen werden:

Abschlag	Die Farbe des Abschlags. Normalerweise sind Herrenabschläge Blau (kürzeste), Gelb (normal) und Weiss (Championship) und Damenabschläge Orange (kürzeste), Rot (normal) und Schwarz (Championship)
Rating	Da ein Abschlag sowohl ein Damen- als auch ein Herrenrating haben kann, wird hier ausgewählt, ob das Damen- oder Herrenrating eingegeben wird. Bei der Auswahl einer Abschlagfarbe wird dieser Wert automatisch gesetzt.
Löcher	Die Anzahl der Löcher auf dem Abschlag. Wenn ein 9-Loch Platz eingegeben wird, sollten die 9 Löcher zweimal eingegeben werden, so dass eine 18 Loch



	Runde mit den Korrekten Lochvorgaben gespielt werden kann. Es kann auch die 9 Loch Platz Kopieren Funktion benutzt werden.
Par	Das Par des Platzes von dem Abschlag wird automatisch berechnet, wenn die Pars der Löcher eingegeben werden
Slope	Der Slope des Abschlags
CR	Das Course Rating des Abschlags
Länge	Die Länge des Platzes von dem Abschlag wird automatisch berechnet, wenn die Längen der Löcher eingegeben werden

Zusätzlich kann für jedes Loch eingegeben werden:

Loch	Mit einem Tap auf die Nummer des Lochs erscheint ein Fenster in dem ein Kommentar, wie z.B. Spielhinweise, für das Loch eingegeben werden können. Um den Kommentar zu speichern, auf <b>OK</b> tippen oder auf <b>Abbruch</b> tippen, um den Kommentar zu verwerfen.
Mtr/Yds	Die Länge des Lochs in der gewählten Einheit. Egal ob Meter oder Yards bei der Eingabe als Einheit ausgewählt ist, kann der Platz mit beiden Einstellungen benutzt werden, da die Längen automatisch zwischen den Einheiten konvertiert werden
Par	Das Par des Lochs (wenn etwas anderes als 3, 4 oder 5 eingegeben wird, erscheint eine Warnung)
Hcp	Die Vorgabe (Handicap) des Lochs (wenn eine Vorgabe doppelt vergeben wird, erscheint eine Warnung. Bei Bestätigung der Warnung können optional alle Lochvorgaben gelöscht werden, wenn der Platz neu bewertet wurde.)
Bild	Auf <b>B</b> tippen, um das Birdie Buch Bild des Lochs zu bearbeiten Wenn ein neues Bild für das Birdie Buch gewählt wurde und die Lochnummer im Dateinamen des Bildes enthalten ist (z.B. wird das Bild Loch4.jpg dem vierten Loch zugeordnet) und weitere Bilder in dem selben Verzeichnis vorhanden sind, die die gleiche Benennung haben (z.B. Loch7.jpg für das siebte Loch usw.) erscheint die Frage, ob diese Bilder ebenfalls importiert werden sollen. Auf <b>Ja</b> tippen, wenn dies gewünscht wird oder auf <b>Nein</b> , wenn dies nicht passieren soll. Wenn einem Loch ein Birdie Buch Bild zugeordnet ist, wird der Knopf in hellem Grau gezeichnet. Hat das Loch noch kein Birdie Buch Bild, wird der Knopf dunkelgrau angezeigt.

Um eine korrekte Berechnung der Spielvorgaben zu gewährleisten, muss für jeden Abschlag sowohl Par als auch Lochvorgabe eingegeben werden.

Um die Zahlen zügig einzugeben, stehen die **Nummerntasten** unten zur Verfügung. Sobald ein Feld fertig ausgefüllt wurde, springt der Cursor automatisch in das nächste Feld. Um den Cursor manuell zu bewegen, auf **->** und **<-** tippen.















Die Reihenfolge des automatischen Weiterspringens kann mit den Icons rechts unten kontrolliert werden: auf  tippen, um erst Länge, dann Par und Handicap eines Lochs einzugeben und dann zum nächsten Loch zu springen oder auf  tippen, um erst die Längen aller Löcher, dann alle Pars und dann alle Handicaps einzugeben.












Wenn der zweite Abschlag eines Platzes eingegeben wird, werden alle Daten (Anzahl der Löcher, PAR, Vorgabe) vom ersten Abschlag übernommen, so dass nur die Längen der Löcher neu eingegeben werden müssen.

Um die Änderung der Daten des Abschlags in der Datenbank zu speichern, auf **OK** tippen. Um abzubrechen, auf **Abbruch** tippen.

## Plätze Datenbank - Birdie Buch bearbeiten

Hier kann dem Birdie Buch eines Lochs ein Bild zugeordnet werden, Notizen auf dem Bild hinterlegt werden und das Bild kalibriert werden um Längen abzulesen zu können. Oben auf dem Bildschirm wird der Platz und das Loch, das bearbeitet wird, angezeigt:


	Auf dieses Icon tippen, um die Änderungen in die Datenbank zu <b>speichern</b>
	Auf dieses Icon tippen, um die Änderungen zu <b>verwerfen</b>
	Auf dieses Icon tippen, um ein Bild zu <b>öffnen</b> , das dem Birdie Buch zugeordnet werden soll. In dem erscheinenden Fenster können Bilder im GIF, JPEG und BMP Dateiformat ausgewählt werden
	Auf dieses Icon tippen, um das Bild aus dem Birdie Buch zu <b>löschen</b> . Achtung: Wenn das Bild gelöscht wird, werden auch alle Notizen und die Kalibrierung des Bildes gelöscht
	Auf dieses Icon tippen, um das Bild um 90 Grad <b>im Uhrzeigersinn</b> zu <b>drehen</b>
	Auf dieses Icon tippen, um das Bild um 90 Grad <b>gegen den Uhrzeigersinn</b> zu <b>drehen</b>
	Auf dieses Icon tippen, um das Bild <b>horizontal</b> zu <b>spiegeln</b>
	Auf dieses Icon tippen, um das Bild <b>vertikal</b> zu <b>spiegeln</b>
	Auf dieses Icon tippen, um in das Bild <b>hinein zu zoomen</b>
	Auf dieses Icon tippen, um aus dem Bild <b>heraus zu zoomen</b>
	Auf dieses Icon tippen, um das Bild so zu zoomen, dass es <b>vollständig sichtbar</b> wird
	Auf dieses Icon tippen, um das Bild so zu zoomen, dass es der <b>Originalgröße</b> entspricht
	Auf dieses Icon tippen, um in den <b>Notiz Modus</b> zu gelangen. Wenn dieser Modus aktiv ist, kann mit einem Doppel-Tap auf eine beliebige Stelle des Bildes eine Notiz hinzugefügt werden. In dem erscheinenden Fenster kann die Notiz eingegeben werden. Mit den drei Auswahllisten können häufig verwendete Wörter für Schläger, Länge und Landung in die Notiz eingefügt werden. Um die Notiz zu speichern, auf <b>OK</b> tippen oder auf <b>Abbruch</b> tippen, um die Notiz zu verwerfen. Wenn eine Notiz hinzugefügt wurde, wird auf dem Bild an der entsprechenden Stelle ein Notiz-Symbol angezeigt. Doppelt auf dieses Notizsymbol tippen, um die Notiz zu öffnen, zu lesen oder und zu bearbeiten. Wenn die Notiz zum Bearbeiten geöffnet ist, auf <b>OK</b> tippen, um die Änderungen zu speichern und die Notiz zu schließen oder auf <b>Löschen</b> tippen, um die Notiz zu löschen.
	Auf dieses Icon tippen, um über das Lochbild <b>Entfernungsmarkierungen</b> für 100, 150 und 200 Meter zu zeichnen. Für diese Markierungen muss die Position des Grünanfangs definiert und das Bild grafisch oder mit GPS kalibriert sein. Wenn die Markierungen sichtbar sind, kann mit einem Doppel-Tap auf einen <b>beliebigen Punkt das Zentrum der Markierungen</b> gesetzt werden. Um das Zentrum auf den angetappten Punkt zu setzen, die kommende Frage mit <b>Ja</b> beantworten. sollen die Markierungen weiter den Abstand zum Grünanfang anzeigen.

	<p>mit <b>Nein</b> antworten. Um die Markierungen wieder zu entfernen, nochmals auf das Icon tapen.</p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um das Bild <b>grafisch zu kalibrieren</b>. Das Bild wird grafisch kalibriert, in dem eine Linie ausgewählt wird und deren Länge eingegeben wird. Zunächst erscheint ein Fenster mit Bedienungshinweisen, das mit <b>OK</b> geschlossen werden kann. Dann auf den <b>ersten Punkt</b> der Linie tapen, den Stylus <b>gedrückt halten</b> und <b>zum zweiten Punkt</b> der Linie fahren. Während der Stylus bewegt wird, verschiebt sich das Bild. Dann <b>auf den zweiten Punkt der Linie</b> tapen. Dann erscheint ein Fenster, in dem die Länge, die der Linie entspricht, eingegeben werden muss. Durch ankreuzen von <b>2ter Punkt ist Grünanfang</b>, kann der zweite Punkt der Linie gleich dazu benutzt werden, die Position des Grünanfangs auf dem Bild festzulegen. Dieses Fenster mit <b>OK</b> bestätigen, um die Kalibrierung zu speichern oder auf <b>Abbruch</b> tapen, um abzuberechnen. Diese Funktion kann auch zum Abmessen einer Distanz genutzt werden, da die Länge der Linie korrekt berechnet wird, wenn das Bild einmal grafisch kalibriert wurde.</p>
	<p>Falls das Bild per GPS kalibriert wurde und in den Einstellungen die Option der GPS-statt grafischen Kalibrierung angewählt wurde, tritt an die Stelle des Lineals das GPS-Lineal, mit dem eine <b>Länge</b> auf dem Bild an Hand der GPS Kalibrierung <b>abgemessen werden kann</b>: Dazu die Linie, analog wie beim Lineal beschrieben, auswählen. Die Länge der Linie erscheint dann in einem Fenster, das mit <b>OK</b> geschlossen werden kann.</p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um die <b>Position des Grünanfangs</b> auf dem Bild festzulegen. Zunächst erscheint ein Fenster mit Bedienungshinweisen, das mit <b>OK</b> geschlossen werden kann. Dann auf dem Bild auf die <b>Position des Grünanfangs</b> tapen.</p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um das Bild per <b>GPS zu kalibrieren</b></p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um das <b>Bild auszuschneiden</b>. Dafür muss ein Polygon um den Teil des Bildes herum, der erhalten bleiben soll, gezeichnet werden: Auf den ersten Punkt des Polygons klicken und dann auf die weiteren Punkte. Das Polygon wird mit einer dünnen Linie angezeigt. Um das Bild auszuschneiden, einen Doppelklick auf den letzten Punkt des Polygons machen. Um das Ausschneiden abzuberechnen, außerhalb des Lochbildes klicken. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Abschlag Bearbeiten Fenster aus aufgerufen wurde.</p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um die Ballpositionen nach den Schlägen visuell zu erfassen. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Runde spielen Fenster aus aufgerufen wurde.</p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um den eigenen <b>Standpunkt</b> auf dem Bild anzuzeigen. Wenn in den Einstellungen aktiviert, wird das Lochbild automatisch auf den eigenen Standpunkt zentriert.</p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um die <b>Bildschirmorientierung</b> zwischen Hoch- und Querformat umzustellen. Dies ist nur auf Geräten mit Windows Mobile 2003 SE die diese Funktionalität unterstützen, möglich.</p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um Zwischen der Anzeige aller und nur der wichtigsten Icons umzuschalten wobei das Letztere mehr Platz für das Bild auf dem Bildschirm lässt. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Runde spielen Fenster aus aufgerufen wurde.</p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um ein Loch zurück zu gehen. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Abschlag bearbeiten oder Rundenstatistik-Überblick Fenster aus geöffnet wurde.</p>
	<p>Auf dieses Icon tapen, um ein Loch Vorwärts zu gehen. Dieses Icon steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Abschlag bearbeiten oder Rundenstatistik-</p>

	Überblick Fenster aus geöffnet wurde.
	In den Einstellungen kann aktiviert werden, dass alle Änderungen am Lochbild automatisch gespeichert werden, wenn mit einem dieser beiden Icons durch die Lochbilder geblättert wird.

Nachdem das Bild grafisch kalibriert wurde und die Position des Grünanfangs festgelegt wurde, kann jederzeit auf eine beliebige Position auf dem Bild getappt werden, um die **Entfernung von diesem Punkt zum Grünanfang unten** am Bildschirm angezeigt zu bekommen.

Die Birdie Buch Bilder können je nach Einstellung unter Einstellungen - Sonstige in **hoher Qualität** vergrößert und verkleinert werden. Dieses erhöht die Qualität der Bilder, erfordert jedoch Rechenzeit und macht die Benutzung des Birdie Buchs langsamer.

Wenn keine Funktion aktiviert ist, die einen Tap benötigt (z.B. ) , kann auf das Bild getappt werden und mit gedrücktem Stift das Bild **verschoben** werden.

Mit dem Kontrollkästchen **Diesen Hinweis nicht mehr anzeigen** können die Mitteilungen unterdrückt werden. Wenn die Mitteilungen dennoch wieder angezeigt werden sollen, kann dies unter Einstellungen - Sonstige eingestellt werden.

Unten am Bildschirm wird Par, Länge und Handicap des Lochs angezeigt, wenn das Birdie Buch vom Abschlag bearbeiten Fenster aus geöffnet wurde.

## Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren

Hier kann ein Birdie Buch Bild per GPS kalibriert werden. Die GPS Kalibrierung ist notwendig, um GPS Positionen (z.B. Schlagresultate) auf dem Birdie Buch Bild zu lokalisieren. Nachdem ein Birdie Buch Bild kalibriert wurde, können die Schläge als farbige Linien über dem Birdie Buch Bild dargestellt werden, wenn ein PDF-Rundenreport erstellt wird. Um ein Birdie Buch Bild per GPS zu kalibrieren, müssen mindestens zwei GPS Positionen erfasst werden und manuell auf dem Bild positioniert werden. Mit je mehr solcher Kalibrationspositionen das Bild kalibriert wurde, desto höher ist die Genauigkeit der Positionierung.

In der **Liste oben** werden alle GPS Kalibrationspositionen, die schon erfasst wurden angezeigt

Mit dem Kontrollkästchen **Qualität der GPS Daten anzeigen** kann die Qualität der GPS Kalibrationspositionen angezeigt werden. Die Qualität wird ermittelt, in dem die an Hand der anderen Kalibrationspositionen errechnete Position für eine GPS Position mit der manuell gewählten verglichen wird. Die Entfernung dieser zwei Punkte in Pixel ist die Qualität. Diese sollte unter 15 Pixel liegen.

Auf **Neu** tappen, um eine neue GPS Kalibrationsposition hinzuzufügen. Zunächst erscheint ein Fenster mit Bedienungshinweisen, das mit **OK** geschlossen werden kann. Dann, auf dem Birdie Buch Bild, auf die **einzumessende Position** tappen. Danach erscheint ein Fenster, um die GPS Daten der Position zu erfassen. Dieses ist identisch zu Runde spielen - Position erfassen. Nachdem die Kalibrationsposition erfasst wurde, erscheint diese mit dem Namen "Ohne Name" in der **Liste**.

Auf **Name** tappen, um den Namen der in der Liste ausgewählten GPS Kalibrationsposition zu ändern. In dem erscheinenden Fenster kann der neue Name im **Feld** eingetragen werden oder mit der **Auswahlliste** ausgewählt werden. Um den neuen Namen zu übernehmen, auf **OK** tappen oder auf **Abbruch** tappen, um abzubrechen.



Auf **Lösch** tappen, um die in der Liste ausgewählten GPS Kalibrationsposition zu löschen. In dem erscheinenden Fenster auf **OK** tappen, um die GPS Kalibrationsposition zu löschen oder auf **Abbruch** tappen, um abzuberechnen.

Auf **GPS** tappen, um für die gewählte GPS Kalibrationsposition die GPS Daten neu zu messen. Danach erscheint ein Fenster, um die GPS Daten der Position zu erfassen. Dieses ist identisch zu Runde spielen - Position erfassen.

Auf **Pos** tappen, um eine GPS Kalibrationsposition auf dem Birdie Buch Bild neu zu setzen. Anschließend die neue Position auf dem Bild antappen. Um die Neupositionierung abzuberechnen, außerhalb des Bildes tappen.

Auf einen **Eintrag in der Liste doppelt tappen**, um in einem neuen Fenster die Details der GPS Position zu sehen.

Auf **Lochbilder von Google Earth** tappen, um für das Loch ein Bild aus Google Earth zu importieren.

Auf **OK** tappen, um die Änderungen der GPS Kalibrationspositionen zu speichern oder auf **Abbruch** tappen, um abzuberechnen. Sobald GPS Kalibrationspositionen für das Birdie Buch Bild vorhanden sind, werden diese auf dem Bild an den gewählten Positionen mit kleinen Satelliten Icons dargestellt.

---

### Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren - GPS Details

Hier werden die Details einer GPS Positionen angezeigt:

- **Name:** der Name der GPS Position
- **Breite:** die Koordinate der geographischen Breite. Mit einem Tap auf ... kann die Koordinate geändert werden
- **Länge:** die Koordinate der geographischen Länge. Mit einem Tap auf ... kann die Koordinate geändert werden
- **Höhe:** die Höhe über dem Meeresspiegel. Mit einem Tap auf ... kann die Höhe geändert werden

Auf **OK** tappen, um die Änderungen der GPS Position zu speichern oder auf **Abbruch** tappen, um abzuberechnen.

---

### Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren - Koordinate Ändern

Hier kann die Koordinate einer GPS Positionen geändert werden. Je nach den Einstellungen in den Vorgaben in

- **Grad:** hier können die Grad der Koordinate und die N/S oder W/O Information eingegeben werden
- **Minuten:** hier können die Minuten der Koordinate eingegeben werden
- **Sekunden:** hier können der Ganzzahl- und der Nachkommawert der Sekunden der Koordinate eingegeben werden

oder

- **Grad:** hier können die Ganze Zahl Grad der Koordinate und die N/S oder W/O Information eingegeben werden
- **.**: hier können die Nachkommastellen der Dezimalgrade der Koordinate eingegeben werden

Auf **OK** tippen, um die Änderungen der GPS Koordinate zu speichern oder auf **Abbruch** tippen, um abzuberechnen.

---

### **Plätze Datenbank - Birdie Buch GPS kalibrieren - Höhe Ändern**

Hier kann die Höhe einer GPS Positionen geändert werden:

- **Linkes Feld:** hier kann der Ganzzahlwert der Höhe der Koordinate eingegeben werden
- **Rechtes Feld:** hier kann der Nachkommawert der Höhe der Koordinate eingegeben werden

Auf **OK** tippen, um die Änderungen der GPS Koordinate zu speichern oder auf **Abbruch** tippen, um abzuberechnen.

---

### **Plätze Datenbank - Lochbild von Google Earth**

Mit dieser Funktion wird automatisch ein Lochbild von Google Earth importiert.

Voraussetzungen dafür sind, dass auf dem PC Google Earth mindestens in der Version 4.0.2737 installiert ist, das Loch, für das das Lochbild importiert werden soll, mindestens 2 GPS Positionen hat und der Grünanfang des Lochs eine GPS Position hat.

Um sicherzustellen, dass das ganze Loch erfasst wird, sollte einer der GPS Koordinaten der hinterste Abschlag des Lochs sein und, falls das Grün extrem tief ist, sollte auch eine GPS Position für das Ende des Grüns vorhanden sein.

Während des Imports, der wenn mehrere Lochbilder auf einmal importiert werden von einer Sprachansage begleitet wird, darf keine Taste am PC gedrückt oder die Maus bewegt werden, da dieses den Automatismus stören würde.

Auch ist darauf zu achten, dass bevor der Import gestartet wird, in Google Earth alle Icons die die Satellitenbilder überlagern ausgeblendet sind, dies ist im Bereich Ebenen in Google Earth einstellbar. Ebenso müssen Sie sicherstellen, dass keine Informationen aus der Primären Datenbank (Ebenenfenster links unten) angezeigt werden, da dies das Bild falsch positionieren kann.




Falls beim Import nur schwarze Bilder erscheinen, ist der Sichere Modus in den Einstellungen zu nutzen.

Nach dem Import kann die Ausschneide-Funktion im Birdie Buch genutzt werden, um das Bild zuzuschneiden.

---

## Plätze Datenbank - Standpunkt anzeigen

Wenn das Bild GPS kalibriert ist, kann der eigene Standpunkt auf dem Bild angezeigt werden:

- Wenn kein GPS Empfänger verbunden ist oder das Bild nicht GPS kalibriert ist, erscheint eine Fehlermeldung
- Wenn der GPS Empfänger keine Position ermitteln kann (kein Fix), wird das  Symbol in der Ecke des Bildes angezeigt
- Wenn der eigene Standpunkt außerhalb des sichtbaren Bereichs des Lochbildes ist, wird das  Symbol in einer Ecke des Bildes angezeigt
- Wenn der eigene Standpunkt innerhalb des sichtbaren Bereichs des Lochbildes ist, wird dieser mit dem  Symbol angezeigt

---

## Plätze Datenbank - Abschlag duplizieren

Hier kann ein Abschlag dupliziert werden, wenn es für diesen Abschlag sowohl ein Herren- als auch ein Damenrating gibt:

Es wird angezeigt sowie welches Rating - Damen oder Herren - eingegeben werden kann.

Abschlag	Zeigt die Farbe des zu duplizierenden Abschlags an
Rating	Zeigt an welches Rating - Damen oder Herren - eingegeben werden kann
Slope	Der Slope des Abschlags für das oben angezeigte Rating
CR	Das Course Rating des Abschlags für das oben angezeigte Rating

Um den Abschlag zu duplizieren, auf **OK** tippen. Um abzuberechnen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Plätze Datenbank - 9 Loch Platz kopieren

Hier können, für 9-Loch Plätze, die Daten der vorderen Neun auf die hinteren Neun oder andersherum kopiert werden:

<b>Platz</b>	Hier wird der Platz, auf dem kopiert wird, angezeigt
<b>Quelle</b>	Mit der Auswahlliste auswählen, ob die hinteren oder vorderen Neun kopiert werden sollen
<b>Ziel</b>	Mit der Auswahlliste auswählen, ob auf die hinteren oder vorderen Neun kopiert werden soll
<b>Abschläge</b>	Mit der Auswahlliste auswählen, ob alle Abschläge oder nur ein bestimmter Abschlag kopiert werden soll
<b>Kopieren</b>	Hier kann ausgewählt werden, was kopiert werden soll <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Par</b> kopiert das Par der Löcher</li><li>• <b>HCP (+/-1)</b> kopiert die Vorzeichen der Löcher, wobei diese angepasst</li></ul>

	<p>werden (normalerweise haben die vorderen 9 Löcher die geraden Vorgaben und die hinteren 9 Löcher die ungeraden Vorgaben)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Länge</b> kopiert die Längen der Löcher</li> <li>• <b>GPS</b> führt die GPS Kalibrierung der Lochbilder zusammen</li> <li>• <b>Lochbilder</b> kopiert die Birdie Buch Bilder der Löcher</li> </ul>
--	--

Um die Kopie durchzuführen, auf **OK** tippen. Um abubrechen, auf **Abbruch** tippen.

### Plätze Datenbank - 27 Loch Platz kopieren

Hier können, für 27 Loch Ressorts, die Daten der vorderen Neun oder hinteren Neun eines Platzes auf die vorderen Neun oder hinteren Neun eines anderen Platzes kopiert werden:

<b>Quelle</b>	Mit der Auswahlliste auswählen, ob die hinteren oder vorderen Neun kopiert werden sollen
	Die <b>Auswahlliste</b> darunter benutzen, um den Platz auszuwählen, dessen Daten kopiert werden sollen
<b>Ziel</b>	Mit der Auswahlliste auswählen, ob auf die hinteren oder vorderen Neun kopiert werden soll
	<b>Darunter</b> wird der Platz, auf den kopiert wird, angezeigt
<b>Abschläge</b>	Mit der Auswahlliste auswählen, ob alle Abschläge oder nur ein bestimmter Abschlag kopiert werden soll
<b>Kopieren</b>	<p>Hier kann ausgewählt werden, was kopiert werden soll</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Par</b> kopiert das Par der Löcher</li> <li>• <b>HCP (+/-1)</b> kopiert die Vorgaben der Löcher, wobei diese angepasst werden (normalerweise haben die vorderen 9 Löcher die geraden Vorgaben und die hinteren 9 Löcher die ungeraden Vorgaben)</li> <li>• <b>Länge</b> kopiert die Längen der Löcher</li> <li>• <b>Lochbilder</b> kopiert die Birdie Buch Bilder der Löcher</li> <li>• <b>Notizen</b> führt die auf den Lochbildern hinterlegten Notizen zusammen</li> <li>• <b>GPS</b> führt die GPS Kalibrierung der Lochbilder zusammen</li> <li>• <b>Adresse, Telefon ...</b> kopiert die Adresse, Stadt, Land und Telefonnummer</li> </ul>

Um die Kopie durchzuführen, auf **OK** tippen. Um abubrechen, auf **Abbruch** tippen.

### Plätze Datenbank - GPS Positionen verwalten

Hier können die für einen Platz gespeicherten GPS Positionen verwaltet werden:

Es wird eine Liste aller Löcher des Platzes angezeigt. In dieser Liste steht:

Loch	Die <b>Nummer</b> des Lochs
Grün	Ja oder nein, je nach dem ob eine GPS Position für den <b>Grünanfang</b> dieses Lochs hinterlegt ist
GPS Positionen	Die <b>Anzahl</b> für das Loch neben dem Grünanfang erfassten GPS Positionen
Löschen	Mit <b>Löschen</b> werden alle GPS Positionen, die für das Loch erfasst sind, gelöscht

Mit der Laufleiste links kann in der Liste geblättert werden.

Mit **Alle GPS Positionen** löschen können alle für den Platz hinterlegten GPS Positionen auf einmal gelöscht werden.

Mit **Für Alle Löcher Lochbilder von GE** können für alle Löcher Lochbilder von Google Earth importiert werden.

Mit **Ende** wird das Fenster geschlossen.

### Plätze Datenbank - Platzumbau

Hier kann die Reihenfolge der Löcher auf einem Platz geändert werden. Neben der Änderung im Platz werden auch alle Runden, die auf dem umgebauten Platz gespielt wurden, geändert, um die Fortführung der Statistiken zu ermöglichen.

Mit den **Auswahllisten** in den Neu-Spalten wird die neue Reihenfolge der Löcher festgelegt. Der Knopf **OK** ist nur aktiv, wenn alle Löcher korrekt neu geordnet wurden.

Um die Reihenfolge der Löcher zu ändern, auf **OK** tippen und die erscheinende Sicherheitsabfrage mit **Ja** beantworten. Um abubrechen, auf **Abbruch** tippen.

### Plätze Datenbank - PDF Birdie Buch

Hier können die Birdie Buch Bilder, zusammen mit den Notizen und Positionen, in eine PDF Datei exportiert werden. Oben im Fenster ist der Name des Platzes dessen Bilder exportiert werden sollen angezeigt.

<b>Bilder/Seite</b>	Hier wird ausgewählt, wie viele Bilder horizontal und vertikal auf einer Seite dargestellt werden sollen
<b>Notizen</b>	Diese Box aktivieren, um die gemachten Notizen auf dem Bild anzuzeigen. Wenn aktiviert wird pro Notiz ein Kreis mit einer Ziffer auf dem Bild und der Text der Notiz sowie die Entfernung der Notiz zum Grünanfang unter dem Bild dargestellt.
<b>GPS Positionen</b>	Diese Box aktivieren, um die GPS Positionen auf dem Bild anzuzeigen. Wenn aktiviert wird pro GPS Positionen ein Kreis mit einer Ziffer auf dem Bild und der Name der Position sowie die Entfernung der Position

	zum Grünanfang unter dem Bild dargestellt.
<b>Entfernungs-Markierungen</b>	Diese Box aktivieren, um über das Bild <b>Entfernungsmarkierungen</b> für 100, 150 und 200 Meter zu zeichnen. Für diese Markierungen muss die Position des Grünanfangs definiert und das Bild grafisch oder mit GPS kalibriert sein.
<b>Grünanfang</b>	Diese Box aktivieren, um an der als Grünanfang markierten Position einen Kreis mit einem G über dem Bild darzustellen.
<b>Kleine Kreise</b>	Diese Box aktivieren, um die Größe der Kreise zu verringern

Um die PDF Datei zu erstellen, auf **OK** tippen. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Um das PDF Birdie Buch zu exportieren, auf **OK** tippen. Um abzurechnen auf **Abbruch** tippen.

Um abzurechnen, auf **Abbruch** tippen.

## Plätze Datenbank - mit Google Earth Kalibrieren








Hier kann ein Platz zu Hause mit Google Earth GPS Kalibriert werden:


Nach dem Aufruf der Funktion startet sich Google Earth und es wird in Google Earth ein neuer Ordner mit dem Namen des Platzes unter Temporäre Orte angelegt. Wenn der PC ein wenig älter oder der Google Earth Server ausgelastet ist, kann es passieren, dass dieser Ordner nicht automatisch erstellt werden kann. In diesem Fall erscheint eine Fehlermeldung. Danach einfach warten, bis Google Earth sich fertig Initialisiert hat und die Funktion nochmals auswählen.

Am oberen rechten Bildschirm erscheint ein kleines Fenster, der Google Earth Kalibrierungs-Assistent. Mit diesem Assistenten werden die zu erstellenden Ortsmarken benannt und erstellt. Es sollte für jeden Punkt des Platzes, der für das Spiel relevant ist, eine Ortsmarke erstellt werden: Abschläge, Bunker, Wasser, Ausgrenzen und natürlich das Grün.

Bevor mit dem Assistenten gearbeitet wird, links unter **Orte in Google Earth** den **Order des Platzes** auswählen. Dieser Ordner muss unbedingt ausgewählt sein (er muss einen farbigen Hintergrund haben), damit die Ortsmarken, die erstellt werden, am richtigen Platz landen.

Mit dem Assistent kann man

- Die  und  **Icons unter Loch** benutzen, um das Loch für das eine Ortsmarke erstellt wird anzugeben
- Die  und  **Icons unter Position** benutzen, um die Position der Ortsmarke zu benennen (z.B. Fairway-Bunker, Wasser, Grün ...)
- Die  und  **Icons unter Details** benutzen, um die Ortsmarke detailliert zu beschreiben (z.B. Links, Rechts, ...)
- Und, mit dem  Icon wird die **Ortsmarke erstellt**

Nachdem das  Icon benutzt wurde, erscheint das neue Ortsmarke Fenster in Google Earth und der Name der Ortsmarke wird automatisch mit den im Assistenten gewählten Beschreibungen gefüllt. Ebenso erscheint eine **blinkende gelbe Nadel** in Google Earth.

Auf diese Nadel nun klicken und Sie über dem Satelliten-Bild so **verschieben**, das die Position der Nadel der beschriebenen Position entspricht. Wenn die Nadel an der richtigen Position ist, auf **OK** im neuen Ortsmarke Fenster klicken.

Wenn die Position oder der Name der Ortsmarke **bearbeitet** werden soll, mit der rechten Maustaste auf die Nadel klicken und **Eigenschaften** auswählen. Im erscheinenden Fenster kann der Name verändert oder die Nadel verschoben werden.

Wenn der Name geändert wird ist jedoch darauf zu achten, um sicherzustellen dass die Ortsmarken automatisch den Löchern zugeordnet werden können, dass diese mit Lochnummer Name benannt sein (z.B. "2 Wasserhindernis" oder "10 Bunker"). Um die Grüns automatisch zu erkennen, müssen diese mit Lochnummer Grünanfang benannt sein (z.B. "7 Grünanfang").

Ebenso ist darauf zu achten, dass die Namen der Ortsmarken eindeutig sind und nicht doppelt vergeben werden.

Nachdem alle GPS Positionen in Google Earth angelegt wurden, mit der rechten Maustaste auf den Ordner in dem die Ortsmarken erstellt wurden klicken und Speichern unter wählen. Beim Speichern ist darauf zu achten, dass das KML Format ausgewählt wird.

Der Assistent kann mit dem  Icon geschlossen werden.

Zurück im Mobile Golf Scorer™ kann nun mit **GPS aus KML Importieren** die gerade erstellte KML Datei importiert werden.

---

## Plätze Datenbank - KML Datei Importieren

Hier können GPS Positionen aus einer Google Earth KML Datei importiert werden. Durch diese Funktion wird es möglich, einen Platz zu Hause per GPS zu kalibrieren in dem die GPS Positionen auf den Satellitenbildern markiert werden.

In Google Earth muss eine Placemark für jede GPS Position mit STRG-N erstellt werden. Es bietet sich an, alle Placemarks für einen Platz in einem Ordner unterhalb von My Places abzulegen. Um die Placemarks automatisch den Löchern zuzuordnen, müssen diese mit Lochnummer Name benannt sein (z.B. "2 Wasserhindernis" oder "10 Bunker"). Um die Grüns automatisch zu erkennen, müssen diese mit Lochnummer Grünanfang benannt sein (z.B. "7 Grünanfang"). Nachdem alle GPS Positionen in Google Earth angelegt wurden, mit der rechten Maustaste auf den Ordner der Placemarks klicken und Save As wählen. Beim Speichern ist darauf zu achten, dass das KML Format ausgewählt wird.

Nachdem die KML Datei ausgewählt wurde, kann oben im Fenster abgelesen werden, wie viele GPS Positionen importiert wurden. Die importierten Positionen werden in einer Liste angezeigt:

- Mit dem **Kästchen links** in der Liste wird eingestellt, ob diese GPS Position importiert werden soll
- Daneben wird in der Liste der **Name der Placemark** angezeigt
- Mit dem **Eingabefeld** unter Loch in der Liste wird festgelegt, zu welchem Loch die Placemark gehört

- Mit dem **Kätchen rechts** unter Grün wird festgelegt, ob diese GPS Position den Anfang des Grüns darstellt

Mit der **Bildlaufleiste** rechts kann durch alle Placemarks gescrollt werden.

Wenn die Namen der Placemarks den Regeln oben entsprechen, sollten alle Einstellungen automatisch korrekt sein.

Wenn **Lochbilder von GE** angehakt wird, werden neben den Koordinaten auch Satellitenbilder von Google Earth importiert und als Lochbilder verwendet. Um für alle Löcher Lochbilder zu importieren, daneben **Ersetzen** anhaken - wenn **Ersetzen** nicht angehakt wird, werden nur für die Löcher, die noch kein Lochbild haben, Lochbilder importiert.

Um schon existierende gleichnamige GPS Positionen zu ersetzen, **Ersetzen** aktivieren. Wenn Ersetzen nicht aktiviert ist, werden die importierten GPS Positionen hinzugefügt, auch wenn schon eine GPS Position gleichen Namens existiert.

Um den Import zu starten, auf OK tappen. Nach dem Import sollte die Birdie Bücher aller Löcher bearbeitet werden und dort die GPS Kalibrierungsfunktion aufgerufen werden, um dort mit dem Pos Knopf die importierten GPS Positionen auf dem Birdie Buch Bild zu positionieren.

Um abzubrechen, auf **Abbruch** tappen.

## Plätze Datenbank - Export

Hier kann ein Platz in eine Datei exportiert werden, um eine Sicherungskopie zu haben oder um den Platz auf einen anderen Pocket PC zu übertragen.

Der Dateiname muss eingegeben werden und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Folgende Dateitypen stehen für den Export zur Verfügung:

- das **native Mobile Golf Scorer™** Dateiformat "PoGoSco Platz (\*.pgsc)"
- der **Industriestandard XML** für Datendateiformate "XML Plätze (\*.xml)" sein. Wenn in eine XML Datei exportiert wird, wird automatisch ein XML Style-Sheet in die Datei \My Documents\Mobile Golf Scorer\PoGoSco.xsl exportiert, um die XML Daten mit dem Internet Explorer 6.0 oder höher anzeigen zu können
- das **Google Earth** Dateiformat "KML Plätze (\*.kml)". Hier wird eine Datei mit allen GPS Kalibrationspositionen ausgegeben, mit Hilfe derer man den Platz und die Punkte in Google Earth ansehen kann

Um den Platz zu exportieren, auf **OK** tappen. Um abzubrechen auf **Abbruch** tappen.

## Plätze Datenbank - Infrarotversand

Hier kann ein Platz per Infrarot an einen anderen Pocket PC oder PC versandt werden. Der andere Computer muss sich dazu im Infrarot Empfangsmodus befinden.

Das System sucht laufend nach Computern, die sich im Empfangsmodus befinden. Wenn ein solcher gefunden wurde, erscheint eine Frage, ob der Platz an diesen Computer



versandt werden soll. Auf **Ja** tippen, um den Platz zu versenden oder auf **Nein** tippen, um den Platz nicht zu versenden.

Nach erfolgreichem Transfer schließt sich das Fenster. Um das Versenden abzubrechen, auf **Ende** tippen.

---

### Plätze Datenbank - Download


Nachdem auf dieses Icon getippt wurde, wird, sofern der Pocket PC online ist, der Pocket Internet Explorer geöffnet und die Seite des Mobile Golf Scorer™ Webauftritts geöffnet, auf der Plätze heruntergeladen werden können. Um einen Platz herunterzuladen, auf dessen Namen tippen. Es erscheint ein Fenster, in dem das Kontrollkästchen **Datei nach dem Download öffnen** angekreuzt und auf **Ja** getippt werden muss. Dadurch wird der Platz automatisch importiert. Die Platzdatei sollte nach dem Import gelöscht werden, um Speicherplatz zu sparen.

Alternativ kann man sich auch auf dem PC auf [www.mobilegolfscorer.com](http://www.mobilegolfscorer.com) gehen, den Platz auf den PC herunterladen und auf den Pocket PC übertragen. Auf dem Pocket PC kann die übertragene Datei dann angetippt werden, um importiert zu werden. Sollte das nicht funktionieren und eine Fehlermeldung erscheinen, dass kein Programm mit diesem Dateityp assoziiert ist, kann die Datei mit der Importfunktion aus dem Menü manuell importiert werden.

---

### Plätze Datenbank - Als Email versenden

Mit dieser Funktion kann ein Platz als Email versandt werden:

Die Empfänger können in die Felder unter **Mail senden An** eingetragen werden. Sollen mehrere Empfänger pro Feld eingetragen werden, müssen diese mit einem Semikolon getrennt werden. Um einen Empfänger aus den auf dem Pocket PC gespeicherten Kontakten zu wählen, auf  tippen.

Und, das Beste kommt noch: Sie können mit den Plätzen Geld verdienen! Wenn Sie uns die Platzdatei zum Download zur Verfügung stellen und wir den Platz noch nicht zum Download bereitgestellt haben, geben wir Ihnen Rabatt: wenn Sie uns nur die numerischen Daten des Platzes (Slope und CR, Abschläge, Längen, Pars, Vorgaben) schicken, bekommen Sie €2 Rabatt, wenn Sie uns dazu noch die Bilder für alle Löcher liefern, sogar €5! Dazu einfach das Kontrollkästchen **courses"mobilegolfscorer.com** ankreuzen. Dieses Angebot kann jederzeit zurückgenommen werden und ist auf 5 Plätze/Person limitiert. Es gelten unsere AGBs.

Um die Email zu generieren, auf **Schicken** tippen. Die Email wird in den Postausgang gespeichert. Um die Email zu verschicken, muss der Pocket PC entweder via Active Sync mit dem PC verbunden und synchronisiert werden oder mit dem Internet verbunden werden und die Emails mit Pocket Outlook verschickt und empfangen werden. Um abzubrechen, auf **Abbruch** tippen.

---

### Plätze Datenbank - Löschen

Hier kann ein Platz aus der Plätze Datenbank gelöscht werden.

**Achtung:** Wenn ein Platz gelöscht wird, werden auch alle Runden in der Runden-Datenbank, die auf diesem Platz gespielt wurden, gelöscht!

Eine Warnung, ob der Platz tatsächlich gelöscht werden soll wird angezeigt. Um den Platz tatsächlich zu löschen, auf **Ja** tippen. Um den Platz doch nicht zu löschen, auf **Nein** tippen.

---





## Plätze Datenbank - Platz Spielen


Der Platz Spielen Modus ist für Anwender gedacht, die ausschließlich GPS Entfernungen sehen möchten. Dieser Modus arbeitet mit sehr großer Schriftart und bietet große, finger-taugliche Knöpfe.

Der Bildschirm ist in drei Teile aufgeteilt:

Im **obersten Teil** wird der Platz, der gespielt wird sowie das aktuelle Loch angezeigt.








**Oben rechts** ist die Anzeige für das GPS zu finden:

-  schaltet das GPS ein, einmal eingeschaltet kann das GPS mit einem weiteren Tap ausgeschaltet werden
-  bedeutet eine schlechte Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine mittlere Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine gute Stabilität des GPS Signals

Wenn hinter dem Loch ein Lochbild hinterlegt ist, kann das Lochbild mit  angezeigt werden.

Darunter finden sich die **GPS Entfernungsanzeigen**. In dem großen Kasten sieht man die Entfernung vom Standpunkt zur GPS Position, daneben ist der Name der GPS Position abzulesen. Die Positionen werden automatisch vom Abschlag zum Grün hin sortiert.

In der **untersten Zeile** stehen Icons zur Verfügung:





-  wechselt zum **vorherigen Loch**
  -  wechselt zum **nächsten Loch**
  -  schiebt die GPS Positionen in der Liste der **nach oben**
  -  schiebt die GPS Positionen in der Liste der **nach unten**
  -  ermöglicht das **Vermessen** einer neuen GPS Position
  -  **löscht** eine GPS Position
  -  **beendet** das spielen des Platzes
-









## Platz Spielen - Lochbild

Hier kann das dem Loch zugeordnete Lochbild angezeigt werden. Auf dem Lochbild können Entfernungen sowie der eigene Standpunkt abgelesen werden:





Im **obersten Teil** wird der Platz, auf dem gespielt wird sowie das aktuelle Loch angezeigt.

**Oben rechts** ist die Anzeige für das GPS zu finden:

-  schaltet das GPS ein, einmal eingeschaltet kann das GPS mit einem weiteren Tap ausgeschaltet werden
-  bedeutet eine schlechte Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine mittlere Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine gute Stabilität des GPS Signals

	Auf dieses Icon tappen, um in das Bild <b>hinein zu zoomen</b>
	Auf dieses Icon tappen, um aus dem Bild <b>heraus zu zoomen</b>
 	Auf dieses Icon tappen, um die Anzeige des eigenen <b>Standpunkts</b> auf dem Bild an und auszuschalten: <ul style="list-style-type: none"><li>• Wenn kein GPS Empfänger verbunden ist oder das Bild nicht GPS kalibriert ist, erscheint eine Fehlermeldung</li><li>• Wenn der GPS Empfänger keine Position ermitteln kann (kein Fix), wird das  Symbol in der Ecke des Bildes angezeigt</li><li>• Wenn der eigene Standpunkt außerhalb des sichtbaren Bereichs des Lochbildes ist, wird das  Symbol in einer Ecke des Bildes angezeigt</li><li>• Wenn der eigene Standpunkt innerhalb des sichtbaren Bereichs des Lochbildes ist, wird dieser mit dem  Symbol angezeigt</li></ul>
	Um das Bild zu <b>verschieben</b> , einfach auf einen Punkt des Bildes tappen und das Bild ziehen.
	Auf dieses Icon tappen, um zum <b>Platz Spielen Bildschirm</b> zurückzukehren.



**Unten rechts** wird der **Abstand** vom aktuellen Standpunkt zum Grünanfang angezeigt.



Um den Abstand zu einem **anderen Punkt** auf dem Bild anzuzeigen, diesen Punkt kurz antappen. Es erscheint ein schwarzes Kreuz, das diesen Punkt dann markiert. Mit den , ,  und  Icons kann der Punkt noch fein justiert werden. Wenn das schwarze Kreuz sichtbar ist, bezieht sich die Abstandsanzeige auf den mit dem Kreuz markierten Punkt.

---


## Platz Spielen - Platzvermessung

Hier kann ein Platz vermessen werden, das bedeutet, GPS Positionen für das Loch erfasst werden, zu denen man sich später den Abstand anzeigen lassen kann

Unter Position kann mit den  und  Icons ausgewählt werden, für welche Position (z.B. Abschlag, Bunker, ..) die GPS Koordinaten erfasst werden sollen, wobei die ausgewählte Position in der Mitte des Fensters zu sehen ist.

Unter Details kann mit den  und  Icons eine genauere Beschreibung der Position (z.B. Links, Rechts, ...) ausgewählt werden, wobei die ausgewählte Detailbeschreibung Mitte des Fensters zu sehen ist.




Mit  wird eine GPS Messung gestartet. Je nach Einstellung wird eine OTGPS Messung oder eine normale Messung benutzt.

Bei der OTGPS Messung wird, wenn in den Einstellungen eingestellt, während der Messung ein Fenster, das über die Messzeit und die Qualität des GPS Signals informiert, angezeigt. Nach Ablauf der Messzeit verschwindet dieses Fenster automatisch. Ist die Maximale Bewegung (Schwankung) der GPS Signale während der in den Einstellungen eingestellten Messdauer geringer als die eingestellte maximale Bewegung, so ist die Messung erfolgreich, und das Fenster schließt sich. Falls die Schwankung zu groß war, wird "keine gültige Messung" angezeigt.

Bei einer normalen Messung erscheint das GPS-Messen Fenster.



Mit  wird die Erfassung der GPS Position abgebrochen.

---

## Platz Spielen - GPS Positionen löschen

Hier kann eine GPS Position gelöscht werden.

Oben wird der Platz sowie das aktuelle Loch von dem eine GPS Position gelöscht werden kann, angezeigt.

Darunter findet sich die **Liste der GPS Positionen**, wobei die ausgewählte Position farbig hinterlegt ist.

Mit den **Icons** kann:



die Auswahl in der Liste der **nach oben** geschoben werden



die Auswahl in der Liste der **nach unten** geschoben werden



das Löschen **abgebrochen** werden









die ausgewählte GPS Position **gelöscht** werden

## Runden Datenbank

Nachdem in den Runden-Datenbank Modus gewechselt wurde, zeigt der Mobile Golf Scorer™ alle Runden, die in der Datenbank gespeichert sind, in einer Liste an. Die Größe der Schriftart, die Anzeige der Rudentitel und ob nur die Runden der letzten 60 Tage angezeigt werden sollen kann in den Einstellungen ausgewählt werden. Um eine Runde zu aktivieren, einfach auf das Datum/Platz der Runde tippen. Unten am Bildschirm sind die folgenden Befehle verfügbar:

- **Neu** - Eine neue Runde in der Datenbank erstellen
- **Bearb** - Die Daten der Runde bearbeiten
- **Spiel** - Die Runde spielen
- **Exp** - Die Runde in eine Datei exportieren
- **Lösch** - Die Runde aus der Datenbank löschen

Mit den Icons ganz unten kann man:

-  in den Spieler-Datenbank Modus wechseln
-  in den Plätze-Datenbank Modus wechseln
-  in den Runden-Datenbank Modus wechseln
-  in den Runde-Spielen Modus wechseln
-  die Statistik der Runde aufrufen
-  Runde per Infrarot versenden

---

## Runden Datenbank - Exportieren

Hier kann eine Runde in eine Datei exportiert werden, um eine Sicherungskopie zu haben oder um die Runde auf einen anderen Pocket PC zu übertragen.

Der Dateiname muss eingegeben werden und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Es stehen folgende Dateiformate zur Verfügung:

- 'PoGoSco Runden (\*.pgsr)'- das **native Mobile Golf Scorer™ Dateiformat**
- 'HTML Runden (\*.htm)' für Runden im **HTML Format** für das Internet. In den Einstellungen kann ausgewählt werden, ob die HTML Datei farbig oder schwarz weiß sein soll
- 'CSV Runden (\*.csv)' für Runden im **CSV Format**, die in Tabellenverarbeitungen wie Excel benutzt werden können
- 'XML Runden (\*.xml)' für Runden im Industriestandard **XML für Datendateiformate**. Bei diesem Format wird automatisch ein XML Style-Sheet in die Datei \My Documents\Mobile Golf Scorer\PoGoSco.xsl exportiert, um die XML Daten mit dem Internet Explorer 6.0 oder höher anzeigen zu können. Die XML Datei enthält sowohl die Spielergebnisse als auch alle eingegebenen Schlagdetails
- 'PDF Runden (\*.pdf)' für **einen Rundenreport** nach den Einstellungen für PDF im druckbaren PDF Dateiformat
- 'PDF Scorekarte (\*.pdf)' für eine **leere Scorekarte** im druckbaren PDF Dateiformat, auf der die Ergebnisse aufgeschrieben werden können, bei diesem Format erscheint noch ein Fenster mit Optionen
- 'KML Runden (\*.kml)' für das **Google Earth** Dateiformat. Hier wird eine Datei mit allen GPS Positionen der Schläge ausgegeben, mit Hilfe derer man jeden Schlag und den Platz samt seinen Kalibrationspunkten in Google Earth ansehen kann

Um die Runde zu exportieren, auf **OK** tappen. Um abzurechnen auf **Abbruch** tappen.

---

### Runden Datenbank - Exportieren - PDF Scorekarte

Wenn eine PDF Scorekarte exportiert wird, gibt es folgende Optionen:

- Mit **Querformat** wird die Scorekarte im Querformat erstellt, andernfalls im Hochformat
- Mit **Eine pro Spieler** wird für jeden Spieler der Runde eine eigene Scorekarte erstellt, wenn die Option nicht angehakt ist, wird eine Scorekarte für den ganzen Flight erstellt

Um die PDF Scorekarte der Runde zu exportieren, auf **OK** tappen. Um abzurechnen auf **Abbruch** tappen.

---

### Runden Datenbank - Infrarotversand

Hier kann eine Runde per Infrarot an einen anderen Pocket PC oder PC versandt werden. Der andere Computer muss sich dazu im Infrarot Empfangsmodus befinden.

Das System sucht laufend nach Computern, die sich im Empfangsmodus befinden. Wenn ein solcher gefunden wurde, erscheint eine Frage, ob die Runde an diesen Computer versandt werden soll. Auf **Ja** tappen, um die Runde zu versenden oder auf **Nein** tappen, um die Runde nicht zu versenden.

Nach erfolgreichem Transfer schließt sich das Fenster. Um das Versenden abzurechnen, auf **Ende** tappen.

---

### Runden Datenbank - Löschen

Hier kann ein Runde aus der Runden Datenbank gelöscht werden.

**Achtung:** Wenn eine Runde gelöscht wird, kann diese nicht mehr für die Spielerstatistik benutzt werden!

Eine Warnung, ob die Runde tatsächlich gelöscht werden soll wird angezeigt. Um die Runde tatsächlich zu löschen, auf **Ja** tappen. Um die Runde doch nicht zu löschen, auf **Nein** tappen.

---

### Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (1/7)

Mit dem Rundenassistenten kann eine neue Runde in der Datenbank angelegt werden oder eine bestehende Runde bearbeitet werden. Der Rundenassistent führt durch alle Schritte:

Im **Schritt 1** muss der Platz, auf dem die Runde gespielt wird, das Datum, die Anzahl der Spieler und wo die Runde begonnen werden soll, eingegeben werden:

<b>Platz</b>	Mit der Auswahlliste den Platz aus der Plätze-Datenbank auswählen, auf dem die Runde gespielt wird Die Größe der Schriftart kann in den Einstellungen ausgewählt werden
<b>Datum</b>	Das Datum und die Abschlagszeit der Runde auswählen
<b>Anzahl der Spieler</b>	Die Anzahl der Spieler auf der Runde auswählen
<b>Start auf</b>	Mit der Auswahlliste auswählen, wo die Runde gestartet wird. Es stehen die vorderen Neun, die hinteren Neun sowie die einzelnen Löcher als Auswahl zur Verfügung
<b>Titel</b>	Den Titel der Runde (z.B. Monatsbecher) eingeben. Wenn in den Einstellungen aktiviert, wird der Rundentitel als zweite Zeile in der Liste der Runden angezeigt

Auf **Weiter** tappen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen. Auf **Abbruch** tappen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (2/7)

---

### Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (2/7)

Im **Schritt 2** müssen die Spieler, die die Runde spielen, eingegeben werden:

<b>Spieler</b>	Mit der Auswahlliste die Spieler aus der Spieler-Datenbank auswählen, die die Runde spielen. Wenn ein Spieler nicht in die Spieler-Datenbank eingegeben werden soll, kann auch einfach dessen Name eingegeben werden.
----------------	---

Auf **Weiter** tappen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf **Zurück** tappen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf **Abbruch** tappen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.


Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (3/7)

---

### Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (3/7)

Im **Schritt 3** müssen die Abschläge, von denen die Spieler spielen, ausgewählt und die Handicaps angepasst werden:

<b>Abschlag</b>	Mit der Auswahlliste den Abschlag aus den Abschlägen des Platzes auswählen, von dem der Spieler spielt. Der Abschlag, von dem ein Spieler normalerweise spielt, wird gespeichert. Sobald ein anderer Abschlag ausgewählt wurde, errechnet der Mobile Golf Scorer™ automatisch die Spielvorgabe des Spielers an Hand der Slope und CR Werte des Platzes und der Stammvorgabe des Spielers nach den Regeln der EGA oder USGA je nach Vorgabentyp des Spielers.
<b>Handicap</b>	Wenn das errechnete Handicap manuell angepasst werden soll, kann dies mit den Pfeilen rechts des Handicapfeldes durchgeführt werden

	Auf das Rechnericon tappen, um den Handicaprechner zu öffnen, mit dem die Spielvorgabe an Hand der Slope und CR Werte des Platzes und der eingegebenen Stammvorgabe errechnet werden kann
---	---

Auf **Weiter** tappen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf **Zurück** tappen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf **Abbruch** tappen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (4/7)

---

### Runden Datenbank - Handicaprechner

Hier kann die Spielvorgabe an Hand der Slope und CR Werte des Platzes und der eingegebenen Stammvorgabe errechnet werden:

<b>Spieler</b>	Zeigt den Spieler an, für den die Spielvorgabe errechnet werden soll
<b>Abschlag</b>	Mit der Auswahlliste den Abschlag aus den Abschlügen des Platzes auswählen, von dem der Spieler spielt.
<b>Slope/CR</b>	Hier werden Slope und CR Werte des ausgewählten Abschlags angezeigt
<b>Stammvorgabe</b>	Hier muss die Stammvorgabe des Spielers eingegeben werden
	Mit der <b>Auswahlliste</b> darunter die Art des Handicaps (DGV/ÖGV, EGA, USGA, gespieltes Handicap) des Spielers auswählen
<b>Spielvorgabe</b>	Hier wird die errechnete Spielvorgabe angezeigt

Wenn die Spielvorgabe übernommen werden soll, auf **OK** tappen. Falls der Spieler, für den die Spielvorgabe berechnet wurde, in der Datenbank gespeichert ist, erscheint eine Meldung, ob die Änderungen in der Datenbank gespeichert werden sollen. Zum Abbruch auf **Abbruch** tappen.

---

### Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (4/7)

Im **Schritt 4** muss die Spielform ausgewählt werden, die auf der Runde gespielt werden soll:

Dieser Teil des Assistenten ist in der Par Version nicht verfügbar.

<b>Spiel</b>	Mit der Auswahlliste das gewünschte Spiel auswählen. Eine Erklärung aller Spielformen findet sich hier. Je nach gewählter Spielform muss eingegeben werden, welcher Spieler in welchem Team spielt.
<b>Team/Spieler</b>	Mit den Auswahllisten auswählen, aus welchen Spielern die Teams zusammengesetzt sind. Mit den Pfeiltasten rechts neben dem Handicap kann das Spielhandicap eines Spielers manuell verändert werden. Das Spielhandicap ist ein weiteres Handicap, das separat vom normalen Handicap verwaltet wird und nur für die Berechnung der Spielergebnisse benutzt wird.
<b>Handicap</b>	Mit der Auswahlliste können die Spielhandicaps aller Spieler berechnet werden. Mögliche Berechnungsarten sind:



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volle Vorgabe - die Spieler spielen mit ihren normalen Vorgaben</li> <li>• Vorgaben Unterschied - der Spieler mit der niedrigsten Vorgabe bekommt das Spielhandicap 0 und die anderen Spieler bekommen den Unterschied zwischen ihrem und dem niedrigsten Handicap als Spielhandicap</li> <li>• Keine Vorgaben - alle Spieler bekommen das Spielhandicap 0</li> <li>• Sieben Achtel - die Spieler spielen mit sieben Achteln ihrer normalen Vorgaben, wobei der stärkere Spieler Spielhandicap 0 bekommt</li> <li>• Drei Viertel - die Spieler spielen mit drei Vierteln ihrer normalen Vorgaben, wobei der stärkere Spieler Spielhandicap 0 bekommt</li> <li>• Zwei Drittel - die Spieler spielen mit zwei Dritteln ihrer normalen Vorgaben, wobei der stärkere Spieler Spielhandicap 0 bekommt</li> <li>• Halbe Vorgabe - die Spieler spielen mit der Hälfte ihrer normalen Vorgaben, wobei der stärkere Spieler Spielhandicap 0 bekommt</li> <li>• Sieben Achtel (Voll) - die Spieler spielen mit sieben Achteln ihrer normalen Vorgaben</li> <li>• Drei Viertel (Voll) - die Spieler spielen mit drei Vierteln ihrer normalen Vorgaben</li> <li>• Zwei Drittel (Voll) - die Spieler spielen mit zwei Dritteln ihrer normalen Vorgaben</li> <li>• Halbe Vorgabe (Voll) - die Spieler spielen mit der Hälfte ihrer normalen Vorgaben</li> <li>• 0.4/0.6 - der Spieler mit der höheren Vorgabe im Team bekommt vier Zehntel seiner normalen Vorgabe, der Spieler mit dem niedrigeren Handicap sechs Zehntel</li> </ul>
--	--

Auf **Weiter** tappen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf **Zurück** tappen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf **Abbruch** tappen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (5/7)

---

### Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (5/7)

Im **Schritt 5** muss eingegeben werden, wie das Spiel abgerechnet werden soll, wie hoch der Einsatz für das Spiel sein soll und wie die Einsätze verteilt werden sollen:

Dieser Teil des Assistenten ist in der Par Version nicht verfügbar.

<b>Einsatz</b>	Hier wird der Spieleinsatz eingegeben.
<b>Kein Zocken</b>	Mit diesem Kontrollkästchen kann das Zocken auf dieser Runde abgeschaltet werden
<b>Wertung</b>	<p>Mit dieser Auswahlliste wird ausgewählt, wie das Spiel gewertet und die Einsätze verteilt werden sollen. Je nach gewähltem Spiel im Schritt davor, stehen nicht immer alle Wertungen zur Verfügung. Mögliche Wertungen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ganzes Spiel - Ein Einsatz geht an den Spieler/das Team der/das das ganze Spiel gewinnt</li> <li>• Nassau - Es wird um drei Einsätze gespielt: ein Einsatz geht an den Spieler/das Team der/das das Spiel auf den vorderen Neun gewinnt.</li> </ul>

	<p>ein Einsatz geht an den Spieler/das Team, der/das das Spiel auf den hinteren Neun gewinnt und ein Einsatz geht an den Spieler/das Team, der/das das ganze Spiel gewinnt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Löcher - Ein Einsatz geht an jedem Loch an den Spieler/das Team, der/das das Spiel an dem Loch gewinnt</li> <li>• Skins - Ein Einsatz geht an jedem Loch an den Spieler/das Team, der/das das Spiel an dem Loch gewinnt. Wenn das Loch unentschieden endet, wird der Einsatz auf das nächste Loch vorgetragen</li> <li>• Schläge - Ein Einsatz für jeden Schlag, den es/er weniger gebraucht hat als das Team/der Spieler mit der höheren Schlagzahl geht an das Team/den Spieler mit der geringeren Schlagzahl</li> <li>• Stableford - Ein Einsatz für jeden Stableford Punkt, den es/er mehr erzielt hat als das Team/der Spieler mit der geringeren Anzahl an Stableford Punkten, geht an das Team/den Spieler mit der höheren Anzahl an Stableford Punkten</li> <li>• Punkte - Ein Einsatz für jeden Punkt, den es/er mehr erzielt hat als das Team/der Spieler mit der geringeren Anzahl an Punkten, geht an das Team/den Spieler mit der höheren Anzahl an Punkten.</li> </ul> <p>Im unteren Teil des Bildschirms erscheinen Erklärungen zu den jeweiligen Abrechnungsarten je nach gewähltem Spiel.</p>
--	--

Auf **Weiter** tappen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf **Zurück** tappen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf **Abbruch** tappen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (6/7)

### Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (6/7)

Im **Schritt 6** können die Nebenwetten, die auf der Runde mitlaufen sollen und deren Einsätze eingegeben werden:  
Dieser Teil des Assistenten ist in der Par Version nicht verfügbar.

<b>Sonstige Wetten</b>	<p>Mit den Kontrollkästchen werden die Nebenwetten, die auf der Runde gespielt werden sollen, ausgewählt. Mögliche Nebenwetten sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Greenie (Nur Par3s): Wer auf Par 3s in Regulation auf dem Grün und am Nächsten zum Loch ist, gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight</li> <li>• Greenie (Alle Löcher): Wer in Regulation auf dem Grün und am Nächsten zum Loch ist, gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight</li> <li>• Greenie (Jeder immer): Wer in Regulation auf dem Grün ist, gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight</li> <li>• Sandie: Wer im Grünbunker liegt und in 2 Schlägen einlocht, gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight</li> <li>• Nicklaus: Wer den längsten auf dem Fairway liegenden Abschlag hat, gewinnt einen Einsatz von jedem anderen Spieler im Flight</li> <li>• Snake (Jeder immer): Wer einen Drei- oder Mehrputt macht, zahlt an alle anderen einen Einsatz</li> <li>• Snake (Fine): Wer den letzten Drei- oder Mehrputt im Spiel macht</li> </ul>
------------------------	--

	<p>zahlt an alle anderen einen Einsatz</p> <p>In der Rundenstatistik - Nebenwetten können nach dem Spiel die Nebenwetten genau nachvollzogen werden.</p>
<b>Einsatz</b>	<p>Mit einem Doppel-Tap auf den Einsatz öffnet sich ein Fenster, in dem der Einsatz für die Nebenwette eingegeben werden kann. In diesem Fenster den Einsatz eingeben und auf <b>OK</b> tippen, um den Einsatz zu übernehmen oder auf <b>Abbruch</b> tippen, um abzuberechnen. Alle Einsätze werden mit der Anzahl der Spieler multipliziert, z.B. wenn ein €1 Sandie in einem Vierer-Flight gespielt wird, erhält der Spieler, dem der Sandie gelingt €3 - je €1 von jedem der anderen drei Spieler.</p>

Jedes mal, wenn auf eine Nebenwette oder einen Einsatz getappt wird, erscheint eine Erklärung der Nebenwette im **unteren Teil** des Bildschirms.

Auf **Weiter** tippen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf **Zurück** tippen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf **Abbruch** tippen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (7/7)

---

### Runden Datenbank - Neu/Bearbeiten (7/7)

Mit dem **Schritt 7** ist der Assistent beendet:

Mit dem Kontrollkästchen **Runde sofort spielen** kann die Runde sofort gespielt werden

Wenn das Kontrollkästchen **Runde mit Kalender synchronisieren** angehakt wird wird ein Eintrag im Kalender des Pocket PCs für die eingegebene Runde erstellt

Auf **Fertig** tippen, um die Eingaben in der Rundenbank zu speichern oder auf **Zurück** tippen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf **Abbruch** tippen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

---

### Spielformen

Der Mobile Golf Scorer™ stellt verschiedene Spielformen zur Verfügung:

#### Für jede Anzahl von Spielern:

- **Zählwettbewerb:** Für das Ergebnis des Spiels werden die Schläge jedes Spielers gezählt.
- **Stablefordwettbewerb:** Für das Ergebnis des Spiels werden die Stableford Punkte jedes Spielers gezählt.
- **Wettbewerb gegen Par:** Ein Lochwettbewerb gegen das Par des Platzes - ein Birdie oder besser gewinnt das Loch, ein Par teilt das Loch und ein Bogey oder schlechter verliert das Loch. Das Ergebnis ist das Lochwettbewerbsergebnis des Spielers gegen den Platz.

- **Bingo-Bango-Bongo:** Ein Spaßspiel, in dem Pro Loch 3 Punkte vergeben werden: 1 Punkt an den Spieler, dessen Ball als Erstes auf dem Grün landet (Bingo), 1 Punkt an den Spieler, dessen Ball am Nächsten am Loch liegt, nachdem alle Bälle auf dem Grün sind (Bango) und 1 Punkt an den Spieler, der als Erstes einlocht (Bongo). Bei diesem Spiel sollte darauf geachtet werden, dass immer derjenige zuerst spielt, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt ist.

#### Für 2 Spieler:

- **Lochwettspiel:** Das klassische Lochwettspiel, der Spieler mit dem niederen Score gewinnt ein Loch

#### Für 3 Spieler:

- **Dreiball-Bestball:** Ein Teamspiel 2 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers und der bessere der beiden Scores des Teams, bestehend aus den anderen 2 Spielern, gewertet.
- **Dreiball Lochwettspiel 2 gegen 1:** Ein Teamspiel 2 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers mit dem besseren Score des Teams, bestehend aus den anderen 2 Spielern, verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch.
- **Dreiball 3 Lochwettspiele:** Es werden 3 Lochwettspiele ausgetragen: Spieler 1: Spieler 2, Spieler 1: Spieler 3 und Spieler 2: Spieler 3.
- **Dreiball-Highball:** Ein Teamspiel 2 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers und der schlechtere der beiden Scores des Teams, bestehend aus den anderen 2 Spielern, gewertet.
- **Dreiball-Highball Lochwettspiel:** Ein Teamspiel 2 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers und der schlechtere der beiden Scores des Teams, bestehend aus den anderen 2 Spielern, verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch.
- **Dreiball 5-3-1 (Nines):** An jedem Loch werden 9 Punkte vergeben: Der Spieler mit dem niedrigsten Score erhält 5 Punkte, der mit dem zweitbesten Score 3 und der mit dem schlechtesten Score 1 Punkt. Sollte Gleichstand herrschen, werden die Punkte für die erzielten Plätze gleichmäßig aufgeteilt (Beispiel: Spieler A 4, Spieler B 4, Spieler C 6 Schläge, Spieler A und B erhalten die Hälfte von 5+3 Punkten, also 4, Spieler C 1 Punkt).

#### Für 4 Spieler:

- **Vierball-Bestball:** Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird der bessere Score jedes Teams gewertet. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, für Team A wird 4, für Team B 5 gewertet.
- **Vierball-Bestball Lochwettspiel:** Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird der bessere Score der 2 Teams miteinander verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, Team A gewinnt das Loch.
- **Vierball-Aggregat:** Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird die Summe der Scores jedes Teams gewertet. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, für Team A wird 11, für Team B ebenso 11 gewertet.
- **Vierball-Aggregat Lochwettspiel:** Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch werden die Summen der Scores jedes Teams verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, das Loch wird geteilt.
- **Vierball-Highball:** Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird der schlechtere Score jedes Teams gewertet. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, für Team A wird 7, für Team B 6 gewertet.



- **Vierball-Highball Lochwettbewerb:** Ein Teamspiel 2 gegen 2. An jedem Loch wird der schlechtere Score der 2 Teams miteinander verglichen. Der bessere der schlechteren Scores gewinnt das Loch. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, Team B gewinnt das Loch.
- **Vierball Lochwettbewerb 3 gegen 1:** Ein Teamspiel 3 gegen 1. An jedem Loch wird der Score des Einzelspielers mit dem besseren Score des Teams, bestehend aus den anderen 3 Spielern, verglichen. Der bessere Score gewinnt das Loch.
- **Vierball 6 Lochwettspiele:** Es werden 6 Lochwettspiele ausgetragen: Spieler 1 gegen Spieler 2, 3 und 4; Spieler 2 gegen Spieler 3 und 4; Spieler 3 gegen Spieler 4.
- **Vierball Bestball + Aggregat:** Ein Teamspiel 2 gegen 2, an dem an jedem Loch 2 Punkte vergeben werden. Ein Punkt entsteht durch die Wertung der Scores nach Vierball-Bestball (der bessere Ball jedes Teams gegeneinander), der zweite Punkt wird durch die Wertung der Scores nach Vierball-Aggregat (die bessere Summe der beiden Scores im Team) vergeben.
- **Vierball Bestball + Highball:** Ein Teamspiel 2 gegen 2, an dem an jedem Loch 2 Punkte vergeben werden. Ein Punkt entsteht durch die Wertung der Scores nach Vierball-Bestball (der bessere Ball jedes Teams gegeneinander), der zweite Punkt wird durch die Wertung der Scores nach Vierball-Highball (der schlechtere Ball jedes Teams gegeneinander) vergeben.
- **Vierball Bestball + Highball + Aggregat:** Ein Teamspiel 2 gegen 2, an dem an jedem Loch 3 Punkte vergeben werden. Ein Punkt entsteht durch die Wertung der Scores nach Vierball-Bestball (der bessere Ball jedes Teams gegeneinander), der zweite Punkt wird durch die Wertung der Scores nach Vierball-Highball (der schlechtere Ball jedes Teams gegeneinander) vergeben und der dritte Punkt wird durch die Wertung der Scores nach Vierball-Aggregat (die bessere Summe der beiden Scores im Team) vergeben.
- **Vierball 6-4-2-0 (Twelves):** An jedem Loch werden 12 Punkte vergeben: Der Spieler mit dem niedrigsten Score erhält 6 Punkte, der mit dem zweitbesten Score 4, der mit dem drittbesten Score 2 und der mit dem schlechtesten Score keinen Punkt. Sollte Gleichstand herrschen, werden die Punkte für die erzielten Plätze gleichmäßig aufgeteilt (Beispiel: Spieler A 3, Spieler B 4, Spieler C 4, Spieler D 6 Schläge, Spieler A erhält 6 Punkte, Spieler B und C erhalten die Hälfte von 4+2 Punkten, also 3, Spieler D keinen Punkt).
- **Vierball Las Vegas:** An jedem Loch wird aus den Scores jedes Teams eine zweistellige Zahl gebildet, wobei der niedrigere Score die Zehnerstelle und der höhere Score die Einerstelle ergibt. Das Team mit der niedrigeren Zahl erhält die Differenz seiner Zahl zur höheren Zahl als Punkte gutgeschrieben. Beispiel: Team A spielt 4 und 7, Team B 5 und 6, die Zahl für Team A ist 47, die für Team B 56, Team A gewinnt 9 Punkte. Dies ist ein Spiel, in dem schnell viele Punkte gesammelt werden können.

In **Einstellungen - Sonstige** kann festgelegt werden, ob die Vierball-Spiele (Vierball Best Ball, Vierball Aggregat, Vierball High Ball und deren Kombinationen) **nach Schlägen oder Stableford ausgewertet** werden sollen. Das macht insbesondere einen Unterschied, wenn Spieler keine Stablefordpunkte mehr erzielt haben, aber eine unterschiedliche Anzahl von Schlägen benötigt haben.







---

## Runde Spielen

Der Bildschirm ist im Runde Spielen Modus in vier Teile aufgeteilt:

- Im **obersten Teil** wird der Platz, auf dem gespielt wird, die Dauer der Runde bis jetzt oder - wenn in den Einstellungen aktiviert - die Uhrzeit, das Par, die Vorgabe (Handicap) und die Länge des Lochs, auf dem gerade gespielt wird, angezeigt. Die Angaben für das Loch wechseln je nachdem welcher Spieler gerade aktiviert ist. Mit der **Auswahlliste** kann ein anderes Loch ausgewählt werden.
- Mit einem Tap auf **B** kann das dem Platz zugeordnete Bild Platz zugeordnete Bild angezeigt und bearbeitet werden
- Mit einem Tap auf  wird die Zeit angehalten, mit einem Tap auf  läuft die Zeit weiter
- Mit einem Tap auf **K** öffnet sich das Fenster mit dem Kommentar zum Loch, der angesehen oder bearbeitet werden kann
- Mit einem Tap auf **B** öffnet sich das Birdie Buch Bild des Lochs und es können die Ballpositionen nach den Schlägen visuell auf dem Birdie Buch erfasst werden.
- Im **mittleren Teil** des Bildschirms können die Schläge erfasst und die Spielstände angezeigt werden.
- Auf **Spieler** tippen, um verschiedene Optionen, wie die Ehre am momentanen Loch ansehen, die Ergebnisse eines Lochs löschen, die Scores auf der Scorekarte eingeben oder die Handicaps neu zu berechnen, aufzurufen
- Auf **#** in der Spalte **D** tippen, um die Eingabe der Schlagdetails für einen Spieler im **unteren Teil** des Bildschirms zu aktivieren\*.
- Auf das **Währungssymbol (€, \$, ..)** tippen, um die Ergebnisse der Nebenwetten für diesen Spieler an diesem Loch einzugeben\*\*.
- Auf **Karte** tippen, um die Scorekarte der Runde zu sehen und auf **Stat** tippen um die Statistik der Runde zu sehen.
- Auf **1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 X** tippen, um Zahlen schnell einzugeben, ohne die virtuelle Tastatur des Pocket PCs zu verwenden.
- Auf **Ziffern** tippen, um im unteren Teil große Zahlenknöpfe anzuzeigen, die mit den Fingern gedrückt werden können.
- Alternativ dazu können die **Hardware Knöpfe** des Pocket PCs zur Eingabe der Schlagzahl oder, wenn in den Einstellungen aktiviert, zum Erfassen von GPS Positionen mit One-Touch GPS\* benutzt werden.
- Auf **<** tippen, um ein Loch zurück zu gehen und auf **>** tippen um ein Loch nach vorne zu gehen.
- Wenn in den Einstellungen aktiviert, **OTGPS** benutzen um One-Touch GPS ohne Hardwaretasten zu nutzen\*
- Im **unteren Teil**\* können die Schlagdetails und Ballpositionen nach dem Schlag ausgewählt werden oder - wenn ein GPS Empfänger angeschlossen ist - die Schlaglängen und Entfernung zum Grün angezeigt und erfasst werden.

Mit den Icons ganz unten kann man:

-  in den Spieler-Datenbank Modus wechseln
-  in den Plätze-Datenbank Modus wechseln
-  in den Runden-Datenbank Modus wechseln
-  schaltet in den Simple Mode
-  eine Runde als Email versenden\*\*
-  zur GPS-Erfassung der Schlaglängen wechseln\*



zur Auswahl der Ballpositionen nach dem Schlag wechseln\* - dies ist nur aktiv, nachdem die Schlagdetails für einen Spieler mit # in der Spalte D aktiviert wurden



zur Anzeige der Schlaglängen und Entfernung zum Grün wechseln\* - dies ist nur aktiv, nachdem die Schlagdetails für einen Spieler mit # in der Spalte D aktiviert wurden



Auf dieses Icon tippen, um die **Bildschirmorientierung** zwischen Hoch- und Querformat umzustellen\*\*\*



Auf dieses Icon tippen, um das integrierte Birdie Buch ein- oder auszublenden. Dies ist nur möglich, wenn der Bildschirm im Querformat ist\*\*\*

\*\* in der Par Version nicht verfügbar - \* nur in der Eagle Version verfügbar - \*\*\* nur auf Geräten mit Windows Mobile 2003 SE Betriebssystem und echter VGA Auflösung (480x640)

## Runde Spielen - Schläge erfassen

Im linken mittleren Teil des Runde Spielen Bildschirms können die Schläge erfasst werden. Für jeden Spieler gibt es eine eigene Zeile:

<b>Name</b>	Der Kurzname des Spielers
<b>Sch</b>	Hier wird die Anzahl der Schläge des Spielers auf dem Loch eingegeben. Wenn der Spieler das Loch nicht beendet oder gestrichen hat, muss ein 'X' eingegeben werden. Sobald eine Zahl größer als 1 eingegeben wird, springt der Cursor zum nächsten Feld.
<b>P</b>	Hier wird die Anzahl der Putts des Spielers auf dem Loch eingegeben. Sobald eine Zahl eingegeben wird, springt der Cursor zum nächsten Feld.
<b>F</b>	Diese Kontrollfläche ankreuzen, wenn der Spieler auf dem Loch das Fairway beim Abschlag getroffen hat. Diese Kontrollfläche ist auf Par 3s deaktiviert.
<b>G</b>	Diese Kontrollfläche ankreuzen, wenn der Spieler auf dem Loch das Grün in Regulation getroffen hat. Wenn unter Einstellungen - Sonstige die Automatik für dieses Feld aktiviert wurde, errechnet der Mobile Golf Scorer™ an Hand des Pars des Lochs und der Anzahl der Schläge und Putts automatisch, ob das Grün in Regulation getroffen wurde.
<b>#</b>	Auf diesen Knopf tippen, um die Schlagdetails und Ballpositionen nach dem Schlag einzugeben oder - falls ein GPS Empfänger angeschlossen ist - die Schlaglängen und Entfernung zum Grün anzuzeigen

In den Einstellungen kann eingestellt werden, ob der Cursor automatisch durch Schläge und Putts pro Spieler nacheinander oder zuerst durch alle Schläge und dann durch alle Putts springen soll.

Unter diesen Zeilen kann auf **1 2 3 4 5 6 7 8 9 X** getappt werden, um Zahlen schnell einzugeben, ohne die virtuelle Tastatur des Pocket PCs zu verwenden. Alternativ dazu können die Hardware Knöpfe des Pocket PCs zur Eingabe der Schlagzahl benutzt werden. Auf < tippen um ein Loch zurück zu gehen und auf > tippen, um ein Loch nach vorne zu gehen. Wenn alle Löcher gespielt wurden, muss kein spezieller Knopf gedrückt werden - der Mobile Golf Scorer™ erkennt automatisch, dass die Runde beendet ist. Wenn bei der Eingabe ein Loch übersprungen wurde, erscheint ein dementsprechender

Hinweis.

Wenn die Runde beendet ist, erscheint eine Frage, ob die Vorgaben der Spieler geändert werden sollen. Auf **Ja** tippen, um die Handicaps je nach Ergebnis auf der Runde zu verändern oder auf **Nein** tippen, wenn die Handicaps nicht verändert werden sollen. Diese Frage erscheint nur einmal pro Runde.

---

## Runde Spielen - Hardwaretasten benutzen

Wenn nicht der Stift zur Eingabe benutzt werden soll, können auch die Hardware Knöpfe benutzt werden. Das Feld, das die Eingabe durch die Hardware Knöpfe erhält, kann am roten Rahmen erkannt werden. Die Hardware Knöpfe haben die folgenden Funktionen:

<b>Links</b>	Bewegt den Cursor ein Feld nach links. Am Anfang einer Zeile wird zum Ende der darüber liegenden Zeile gewechselt. Das Feld, das die Eingabe durch die Hardware Knöpfe erhält, kann am roten Rahmen erkannt werden.
<b>Right</b>	Bewegt den Cursor ein Feld nach rechts. Am Ende einer Zeile wird zum Anfang der darunter liegenden Zeile gewechselt. Das Feld, das die Eingabe durch die Hardware Knöpfe erhält, kann am roten Rahmen erkannt werden.
<b>Oben</b>	Addiert einen Schlag zum Feld, in dem der Cursor steht für Schläge und Putts und schaltet Fairway Treffer und Grün in Regulation um.
<b>Unten</b>	Subtrahiert einen Schlag vom Feld, in dem der Cursor steht für Schläge und Putts und schaltet Fairway Treffer und Grün in Regulation um. Wenn von einem Schlag subtrahiert wird, wird der Wert zu einem X.
<b>Start</b>	Dieser Knopf entspricht normalerweise dem Drücken der Wippe und geht zum nächsten Loch
<b>A/B</b>	Diese Knöpfe drücken, um den Spielstand, der angezeigt wird, umzuschalten
<b>C</b>	Auf diesen Knopf drücken, um den Bildschirm auszuschalten. Um den Bildschirm wieder anzuschalten, den Knopf nochmals drücken. Dies ist hilfreich, um Strom zu sparen.

Das Layout der Hardware Knöpfe ist auf jedem Pocket PC unterschiedlich und hängt vom Hersteller ab. In den Einstellungen kann die Position der Hardwaretasten in Bezug auf den Bildschirm angezeigt werden.

Die Benutzung der Hardware Knöpfe kann in den Einstellungen abgeschaltet werden, z.B. wenn beim herausnehmen des Pocket PCs aus der Tasche versehentlich ein Knopf gedrückt wird.



---

## Runde Spielen - Schlagdetails

Sobald mit einem Tap auf # in der Spalte D die Schlagdetails für einen Spieler aktiviert wurden, ändert sich der untere Teil des Runde Spielen Bildschirms. Dort können dann für diesen Spieler die Schlagdetails und Balllandepositionen eingegeben werden:

<b>Schlag</b>	Hier den Schlag auswählen, für den die Details eingegeben werden sollen
<b>Strafschl</b>	Dieses Kontrollkästchen ankreuzen, wenn der Schlag ein Strafschlag ist - das



	Kontrollkästchen ist nur sichtbar, wenn ein anderer Schläger als der Putter ausgewählt ist
	Wenn als Schläger Putter ausgewählt wurde und die Option "Putts detailliert eingeben" in den Einstellungen angehakt wurde, kann mit diesen 4 Icons aufgezeichnet werden, ob der Schlag ein Tap-In, kurzer Put, mittlerer Put oder langer Put war. Wenn diese Details eingegeben werden, können detaillierte Statistiken über das Putten auf der Runde oder des Spielers angezeigt werden.
<b>Schläger</b>	In dieser Auswahlliste den Schläger auswählen, mit dem der Schlag ausgeführt wurde. Dazu müssen die Schläger im Bag des Spielers definiert sein. Alternativ auf <b>Schläger</b> tippen, um den Schläger grafisch auszuwählen.
<b>Resultat</b>	In dieser Auswahlliste auswählen, wo der Ball gelandet ist (Fairway, Rough, Grün, Hindernis, ...). Wenn ein Resultat ausgewählt wird, das einen Strafschlag mit sich zieht (wie Aus oder Wasserhindernis), wird der nächste Schlag automatisch als Strafschlag markiert Alternativ auf <b>Resultat</b> tippen, um das Resultat grafisch auszuwählen.
<b>Landung</b>	In der Grafik, die die Zonen anzeigt, in denen der Ball gelandet ist (das Kästchen in der Mitte der Grafik entspricht dem angepeilten Ziel und die Kästchen um die Mitte herum den Abweichungen des Balls vom angepeilten Ziel) auf die Zone tippen, in der der Ball relativ zum angepeilten Ziel gelandet ist. Alle Zonen, die nicht in der obersten oder untersten Zeile liegen, sind normale Längen für die Längenstatistik des Spielers. Wenn die Grafik nicht angezeigt wird, am unteren Rand des Bildschirms auf  tippen, um in diesen Modus zu wechseln. Alternativ <b>doppelt auf die Grafik</b> tippen, um die Landezone grafisch auszuwählen.

Wenn alle Details (Schläger, Resultat, Landung) eingegeben wurden,, springt der Mobile Golf Scorer™ automatisch zum nächsten Schlag weiter. Wenn das Loch fertig gespielt wurde (Resultat ist 'Im Loch'), wird die Anzahl der Schläge und Putts sowie Fairwaytreffer und Grün in Regulation ermittelt und im oberen Teil des Runde Spielen Bildschirms eingetragen, so dass keine Information doppelt eingegeben werden muss.

## Runde Spielen - Schlagresultat grafisch

Hier kann grafisch ausgewählt werden, wo der Ball gelandet ist (Fairway, Rough, Grün, Hindernis, ...).

Um ein Schlagresultat auszuwählen, auf den entsprechenden Bereich der Grafik tippen:



- Fairway, Semi Rough, Grün, und im Loch sind in Grüntönen dargestellt
- Seitliches und Frontales Wasser sind blau und an den roten (seitliches) und gelben (frontales) Pfosten zu erkennen
- Grün- und Fairwaybunker sind gelb dargestellt
- In Bäumen ist links unten als kleiner Wald dargestellt
- Hartes Rough ist rechts neben dem Grün als Wiese dargestellt
- Aus ist der hellgraue Bereich, der mit weißen Pfosten abgegrenzt ist
- Unspielbar ist der mittelgraue Bereich links oben

Wenn Sie Schwierigkeiten haben, den richtigen Punkt auf der Grafik zu treffen, können Sie sich in den Einstellungen an Stelle der Grafik auch Knöpfe anzeigen lassen.

Falls der Schlag weder der Abschlag noch ein Putt ist, kann die Art der Annäherung ausgewählt werden: Auf **P** tappen für einen Pitch, auf **C** tappen für einen Chip, auf **B** tappen für einen Bunkerschlag und auf **T** tappen für ein Texas-Wedge (Annäherung mit dem Putter). Diese Annäherungen können dann in der Rundenstatistik und der Spielerstatistik analysiert werden.

Falls noch kein Schläger für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl der Schläger, falls noch keine Landezone für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl der Landezone, andernfalls erscheint das Fenster zur Eingabe der Schlagdetails.

Um die Auswahl abubrechen, auf **Abbruch** tappen.

---

### Runde Spielen - Schläger grafisch

Hier kann grafisch ausgewählt werden, mit welchem Schläger der Ball gespielt wurde.

Wenn für den Spieler die Schläger im Bag eingegeben wurden, erscheinen nur diese Schläger im Fenster.

Um einen Schläger auszuwählen, auf den entsprechenden Knopf tappen:



Im oberen Bereich sind die Knöpfe für die Hölzer



Im Bereich darunter sind die Knöpfe für die Rescue Schläger (Driving Irons)



Im mittleren oberen Bereich sind die Knöpfe für die Eisen



Im mittleren unteren Bereich sind die Knöpfe für die Wedges



Im unteren Bereich sind die Knöpfe für den Putter

Falls der Schlag weder der Abschlag noch ein Putt ist, kann die Art der Annäherung ausgewählt werden: Auf **P** tappen für einen Pitch, auf **C** tappen für einen Chip, auf **B** tappen für einen Bunkerschlag und auf **T** tappen für ein Texas-Wedge (Annäherung mit dem Putter). Diese Annäherungen können dann in der Rundenstatistik und der Spielerstatistik analysiert werden.

Falls noch kein Schlagresultat für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl des Resultats, falls noch keine Landezone für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl der Landezone, andernfalls erscheint das Fenster zur Eingabe der Schlagdetails.

Um die Auswahl abubrechen, auf **Abbruch** tappen.

---

## Runde Spielen - Landezone grafisch

Hier kann die Landezone des Balls grafisch ausgewählt werden.

In der Grafik, die die Zonen anzeigt, in denen der Ball gelandet ist (das Kästchen in der Mitte der Grafik entspricht dem angepeilten Ziel und die Kästchen um die Mitte herum den Abweichungen des Balls vom angepeilten Ziel) auf die **Zone** tippen, in der der Ball relativ zum angepeilten Ziel gelandet ist.

Alle Zonen, die nicht in der obersten oder untersten Zeile liegen, sind normale Längen für die Längensstatistik des Spielers.

Falls der Schlag weder der Abschlag noch ein Putt ist, kann die Art der Annäherung ausgewählt werden: Auf **P** tippen für einen Pitch, auf **C** tippen für einen Chip, auf **B** tippen für einen Bunkerschlag und auf **T** tippen für ein Texas-Wedge (Annäherung mit dem Putter). Diese Annäherungen können dann in der Rundenstatistik und der Spielerstatistik analysiert werden.

Falls noch kein Schläger für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl der Schläger, falls noch kein Schlagresultat für den Schlag ausgewählt wurde, öffnet sich nach der Auswahl des Resultats das Fenster zur grafischen Auswahl des Resultats, andernfalls erscheint das Fenster zur Eingabe der Schlagdetails.

Um die Auswahl abubrechen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Runde Spielen - Schlaglängen und Entfernung zum Grün

Sobald # in der Zeile eines Spielers getappt wurde, ändert sich der untere Teil des Runde Spielen Bildschirms. Dort können dann - wenn ein GPS Empfänger angeschlossen ist oder die Ballpositionen nach den Schlägen visuell auf dem Birdie Buch erfasst wurden - die Schlaglängen und Entfernung zum Grün abgelesen werden.

Der Schlag, dessen Länge angezeigt werden soll, kann in der Auswahlliste **Schlag** ausgewählt werden. Dann sind im rechten unteren Teil des Bildschirms drei Zeilen zu sehen:

- Die **erste Zeile** zeigt die Länge des ausgewählten Schlags an. Wenn in der Zeile 'kn. Pos' angezeigt wird, bedeutet dies, dass die GPS Positionen des Schlags nicht erfasst wurden und die Ballpositionen des Schlags nicht visuell auf dem Birdie Buch erfasst wurden. Wenn die **Kontrollfläche** links in der Zeile angekreuzt wird, wird der Schlag nicht in der Statistik benutzt, z.B. wenn es kein voller Schlag war.
- In der **zweiten Zeile Line 'L'** wird die Entfernung von der letzten erfassten GPS Position zum momentanen Standpunkt angezeigt. Wenn in der Zeile 'kn. Pos' angezeigt wird, bedeutet dies, dass noch keine GPS Positionen erfasst wurden oder kein GPS Signal verfügbar ist.
- Wenn **ein GPS Empfänger** angeschlossen ist, zeigt die **dritte Zeile** die Entfernung vom momentanen Standpunkt zum ausgewählten Zielpunkt an. Dieser Zielpunkt ist standardmäßig oder wenn auf ein neues Loch gewechselt wird, der Grünanfang.  
Mit einem Tap auf  wird der Abstand zu allen Kalibrationspunkten angezeigt. In diesem Fenster kann auch ein Kalibrationspunkt hinzugefügt oder gelöscht


werden, ein Schlägervorschlag angezeigt werden oder der Zielpunkt geändert werden.

Wenn in der Zeile 'kn. Pos' angezeigt wird, bedeutet dies, dass der Grünanfang nicht erfasst wurde oder kein GPS Signal verfügbar ist.

Wenn **kein GPS Empfänger** angeschlossen ist, zeigt die **dritte Zeile** die Entfernung von der letzten visuell auf dem Birdie Buch erfassten Position zum Grün an. Wenn in der Zeile 'kn. Pos' angezeigt wird, bedeutet dies, dass keine Ballpositionen visuell auf dem Birdie Buch erfasst wurden, das Birdie Buch nicht grafisch kalibriert wurde oder dass der Grünanfang auf dem Birdie Buch nicht erfasst wurde.

Wenn eine Entfernung angezeigt wird, kann mit einem **Tap auf die Entfernung** ein Schlägervorschlag angezeigt werden, wenn für den Spieler durchschnittliche Schlaglängen definiert wurden.

Wenn die Schlaglänge und die Entfernung zum Grünanfang auf Grund von GPS angezeigt wird, werden die Zeilen normal angezeigt; wenn diese aus visuell auf dem Birdie Buch Bild erfassten Daten resultieren, werden die Zeilen *kursiv* dargestellt.

Wenn die **3 Zeilen nicht sichtbar** sind, am unteren Rand des Bildschirms auf tappen, um in diesen Modus zu wechseln.

Um GPS Positionen zu erfassen, am unteren Rand des Bildschirms auf tappen.

Um Ballpositionen visuell zu erfassen, auf **B** rechts oben tappen, um das Birdie Buch zu öffnen.





---

## Runde Spielen - Alle Abstände



In diesem Fenster werden die Abstände oder Höhenunterschiede vom momentanen Standpunkt zum Grünanfang (auf den erfassten Grünanfang bezogen) sowie vom momentanen Standpunkt zu allen GPS Kalibrationspunkten, die im Birdie Buch Bild hinterlegt sind, angezeigt.

**Oben links** wird das aktuelle Loch angezeigt.

**Oben rechts** ist die Anzeige für das GPS zu finden:

-  schaltet das GPS ein, einmal eingeschaltet kann das GPS mit einem weiteren Tap ausgeschaltet werden
-  bedeutet eine schlechte Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine mittlere Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine gute Stabilität des GPS Signals

Darunter findet sich die **Liste aller GPS Positionen**. Diese sind in Spielrichtung - also von Abschlag zum Grünanfang - sortiert. In dieser Liste kann:

- der Abstand oder Höhenunterschied zu diesem Punkt abgelesen werden. Wenn der GPS Empfänger kein Signal liefert, wird 'kein Fix' angezeigt, wenn keine Position vorliegt 'kn. Pos'.
- mit , wenn für den Spieler durchschnittliche Schlaglängen definiert wurden, ein Schlägervorschlag für die Entfernung angezeigt werden.
- der Name der Position abgelesen werden.
- mit  die gewählte Position als Zielpunkt für die Anzeige im Runde Spielen Fenster ausgewählt und das Fenster geschlossen werden.

In der **untersten Zeile** stehen Icons zur Verfügung:



schiebt die GPS Positionen in der Liste der **nach oben**



schiebt die GPS Positionen in der Liste der **nach unten**



schaltet zwischen **Abstand und Höhenunterschied** um



ermöglicht das **Vermessen** einer neuen GPS Position



**löscht** eine GPS Position



**schließt** das Fenster

---

### Runde Spielen - Schlägervorschlag

In diesem Fenster wird, basierend auf der gewählten Distanz, ein Schlägervorschlag gemacht. Dies ist nur möglich, wenn für den Spieler die durchschnittlichen Schlaglängen definiert wurden:

Um zwischen den manuellen und statistischen durchschnittlichen Schlaglängen umzuschalten, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen.

- In der **oberen Zeile** sieht man den Schläger, mit dem man ein wenig zu lang für die Entfernung ist
- In der **mittleren Zeile** sieht man die Entfernung, für die der Schlägervorschlag gemacht wird
- In der **unteren Zeile** sieht man den Schläger, mit dem man ein wenig zu kurz für die Entfernung ist

Links wird der Unterschied zwischen der Distanz und der Schlaglänge für die zwei vorgeschlagenen Schläger graphisch angezeigt.

Um den Schlägervorschlag zu verlassen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tippen.

---

### Runde Spielen - GPS Positionen löschen

Hier kann eine GPS Position gelöscht werden.

Oben wird der Platz sowie das aktuelle Loch von dem eine GPS Position gelöscht werden kann, angezeigt.

Darunter findet sich die **Liste der GPS Positionen**, wobei die ausgewählte Position farbig hinterlegt ist.

Mit den **Icons** kann:



die Auswahl in der Liste der **nach oben** geschoben werden



die Auswahl in der Liste der **nach unten** geschoben werden



das Löschen **abgebrochen** werden



die ausgewählte GPS Position **gelöscht** werden

## Runde Spielen - Ballpositionen visuell erfassen

Die Ballpositionen nach den Schlägen können visuell auf dem Birdie Buch erfasst werden. Diese Funktionalität ist im Birdie Buch Fenster integriert und steht nur zur Verfügung, wenn das Birdie Buch vom Runde Spielen Fenster aus geöffnet wird.

Auf tappen, um den Erfassungs-Modus zu aktivieren und auf tappen, um ihn zu beenden.

Im **unteren Teil** des Bildschirms kann mit der **linken Auswahlliste** der Spieler ausgewählt werden, dessen Ballpositionen visuell erfasst werden sollen. Mit der **rechten Auswahlliste** wird ausgewählt, welche Position erfasst werden soll:

- **Abschlag** auswählen, wenn die Position, von der aus der erste Schlag am Loch ausgeführt wird, erfasst werden soll
- **Nach Schlag X** auswählen, wenn die Position des Balles nach dem Schlag X erfasst werden soll - wenn der Ball nach dem Schlag X gedroppt werden muss, steht in der Liste **N Schl X (Aus)**, **N Schl X (Wasser)** oder **N Schl X (Unsp)**
- Wenn der Ball gedroppt werden musste, **Drop für Schlag X** auswählen, wenn die Position an der gedroppt wurde erfasst werden soll
- Wenn der Ball **ins Aus** geschlagen wurde, muss die Position des zweiten Schlags von der Stelle nicht erfasst werden, da automatisch die Position des ersten, ins Aus gegangenen Schlags benutzt wird
- **Grünanfang** auswählen, wenn der Anfang des Grüns erfasst werden soll. Die Position des Anfangs des Grüns wird sofort in der Plätze-Datenbank gespeichert.

Dann auf das Birdie Buch Bild an der entsprechenden Position tappen, um die Position visuell zu erfassen. Die erfasste Position wird mit einem Ball-Icon auf dem Bild angezeigt. Die **rechte Auswahlliste** springt nach der Auswahl automatisch auf den nächsten Schlag.

Um eine Ballposition zu löschen, auf das Ball-Icon tappen. Um die Ballposition endgültig zu löschen, den Warnhinweis mit **Ja** beantworten, wenn die Ballposition doch nicht gelöscht werden soll, auf **Nein** tappen.

Wenn die entsprechende Option in Einstellungen - Bilder aktiviert ist, öffnen sich nach dem Erfassen der Position die Fenster zur graphischen Auswahl des Schlägers, des Schlagresultats und der Landezone. So können alle Informationen zu einem Schlag eingegeben werden, ohne das Birdie Buch Fenster zu verlassen.

Um die Ballpositionen in der Datenbank zu **speichern**, auf tappen, um abzubrechen und die Eingaben zu **verwerfen**, auf tappen.


---

## Runde Spielen - Integriertes Birdie Buch

Auf einem Pocket PC mit Windows Mobile 2003SE Betriebssystem der echte VGA-Auflösungen (480x640 und 640x480) unterstützt, kann das integrierte Birdie Buch benutzt werden.

Auf der linken Seite wird das Runde Spielen Fenster angezeigt. Rechts davon wird das Birdie Buch für das Loch auf dem aktuell gespielt wird, angezeigt.

Das integrierte Birdie Buch kann normal benutzt werden, ebenso können die Ballpositionen nach den Schlägen visuell auf dem integrierten Birdie Buch erfasst werden, ohne ein neues Fenster zu öffnen.

Um das integrierte Birdie Buch zu schließen, auf  ganz unten am Bildschirm tippen. Wenn der Bildschirm auf Hochformat gedreht wird, schließt sich das integrierte Birdie Buch automatisch.

---

## Runde Spielen - GPS Positionen erfassen

Hier können die GPS Positionen der Ballpositionen nach den Schlägen, des Abschlags und des Grünanfangs erfasst werden, so dass die Schlaglängen und der Abstand zum Grün berechnet werden kann. Der **obere Teil** des Bildschirms ist identisch zu den Einstellungen-GPS - bitte dort nachsehen. Im **unteren Teil** werden die GPS Positionen erfasst:

Mit der **Auswahlliste Position** muss ausgewählt werden, für welche Position die GPS Koordinaten erfasst werden sollen

- **Abschlag** auswählen, wenn die Position, von der aus der erste Schlag am Loch ausgeführt wird, erfasst werden soll
- **Nach Schlag X** auswählen, wenn die Position des Balles nach dem Schlag X erfasst werden soll - wenn der Ball nach dem Schlag X gedroppt werden muss, steht in der Liste **N Schl X (Aus)**, **N Schl X (Wasser)** oder **N Schl X (Unsp)**
- Wenn der Ball gedroppt werden musste, **Drop für Schlag X** auswählen, wenn die Position, an der gedroppt wurde erfasst werden soll
- Wenn der Ball **ins Aus** geschlagen wurde, muss die Position des zweiten Schlags von der Stelle nicht erfasst werden, da automatisch die Position des ersten, ins Aus gegangenen Schlags benutzt wird
- **Grünanfang** auswählen, wenn der Anfang des Grüns erfasst werden soll. Die Position des Anfangs des Grüns wird sofort in der Plätze-Datenbank gespeichert.

Auf **Lösch** tippen, um eine erfasste GPS Position zu löschen.

Neben **Ist GPS von** kann entweder auf **Jetzt**, **5s**, **10s** oder **30s** getappt werden, um für die ausgewählte Position die momentanen GPS Koordinaten (Jetzt) oder den Mittelwert der GPS Koordinaten der letzten Sekunden zu erfassen. Die Erfassung eines Mittelwerts kann helfen, Ungenauigkeiten im GPS Signal zu eliminieren. Ebenso sollte die **Bewegung in den letzten Sekunden** und der **horizontale Balken** beachtet werden, um die Qualität der GPS Koordinaten zu beurteilen (siehe Einstellungen-GPS für Details). Wenn eine Position erfasst werden soll, die schon erfasst ist, erscheint eine Warnung. Nachdem die Position erfasst wurde, springt der Mobile Golf Scorer™ automatisch zum Runde

Spielen Fenster zurück. Falls die Knöpfe zum Erfassen deaktiviert sind, ist entweder kein GPS-Gerät verbunden (auf **Verbinden** im oberen Teil tippen) oder es ist kein GPS Signal verfügbar (Fix im oberen Teil beachten).

Falls in den Einstellungen das **One-Touch GPS** aktiviert wurde, kann mit einem Tap auf **OT GPS**, das anstelle der 10s und 30s Knöpfe erscheint, eine One-Touch GPS Messung gestartet werden. Ist diese erfolgreich, wird "erfasst" angesagt, falls die Schwankung zu groß war, wird "keine gültige Messung" angesagt.

Ganz unten am Bildschirm wird angezeigt, für welchen **Spieler** auf welchem **Loch** GPS Positionen erfasst werden.

Um das Fenster zu verlassen, ohne eine Position zu erfassen, auf **Abbruch** tippen.

---

### **Runde Spielen - One Touch GPS**

Hier können die GPS Positionen der Ballpositionen nach den Schlägen und nach dem Abschlag mit nur einem Druck auf eine Hardwaretaste erfasst werden. So können während des Spielens eines Lochs alle Positionen erfasst und in einem zweiten Schritt, z.B. beim Warten am nächsten Abschlag, die Schlagdetails und der Score nachgetragen werden.

Um One-Touch GPS zu nutzen, muss dieses in den Einstellungen aktiviert sein und für den Spieler, dessen Positionen gemessen werden sollen, die Schlagdetails mittels des #-Knopfs eingestellt sein.

Da das One-Touch GPS seine Rückmeldungen per Sprache ausgibt, sollte darauf geachtet werden, dass der Lautsprecher des Pocket PC eingeschaltet ist.

Um eine **One-Touch GPS Messung auszulösen**, die mittlere Hardware-Taste (meist in der Mitte der Wippe) oder die in den Einstellungen gelernte Taste so lange gedrückt halten, wie in den Einstellungen eingestellt. Als Bestätigung wird "GPS" angesagt. Wenn in den Einstellungen eingestellt, wird vor der Messung angesagt, für welchen Schlag und welches Loch die GPS Position gemessen wird.

Wenn in den Einstellungen eingestellt, erscheint während der Messung ein Fenster, das über die Messzeit und die Qualität des GPS Signals informiert. Nach Ablauf der Messzeit verschwindet dieses Fenster automatisch.

Ist die Maximale Bewegung (Schwankung) der GPS Signale während der in den Einstellungen eingestellten Messdauer geringer als die eingestellte maximale Bewegung, so ist die Messung erfolgreich, dies wird mit der Ansage "erfasst" bestätigt. Falls die Schwankung zu groß war, wird "keine gültige Messung" angesagt.

Wenn in den Einstellungen aktiviert, wird nach einer erfolgreichen Messung der noch verbleibende Abstand zum Grün angesagt.

Um sich ansagen zu lassen, für **welches Loch und welchen Schlag** eine Messung durchgeführt werden würde, ohne die Messung durchzuführen, die mittlere Hardware-Taste bzw. die in den Einstellungen gelernte Taste zweimal schnell hintereinander innerhalb der in den Einstellungen eingestellten Zeit drücken.



Um **Loch oder Schlag umzuschalten**, können die vier Hardware-Tasten der Wippe benutzt werden:

- Links: schaltet einen Schlag zurück
- Rechts: schaltet einen Schlag nach vorne
- Oben: schaltet zum nächsten Loch
- Unten: schaltet zum vorherigen Loch

Nachdem Loch oder Schlag umgeschaltet wurden, wird Loch und Schlag für die nächste Messung angesagt.


---

## Runde Spielen - One Touch GPS Fenster

Hier können die GPS Positionen der Ballpositionen nach den Schlägen und nach dem Abschlag mit nur einer Taste ohne Benutzung der Hardwaretasten erfasst werden. So können während des Spielens eines Lochs alle Positionen erfasst und in einem zweiten Schritt, z.B. beim Warten am nächsten Abschlag, die Schlagdetails und der Score nachgetragen werden. Das Fenster ist so positioniert, das die Abstands- und Längenangaben im Runde Spielen Fenster noch lesbar sind.

Um One-Touch GPS zu nutzen, muss dieses in den Einstellungen aktiviert sein und für den Spieler, dessen Positionen gemessen werden sollen, die Schlagdetails mittels des #-Knopfs eingestellt sein. Da das One-Touch GPS seine Rückmeldungen per Sprache ausgibt, sollte darauf geachtet werden, dass der Lautsprecher des Pocket PC eingeschaltet ist.

- Mit **OTGPS Messung starten** wird eine One-Touch GPS Messung ausgelöst. Als Bestätigung wird "GPS" angesagt. Wenn in den Einstellungen eingestellt, wird vor der Messung angesagt, für welchen Schlag und welches Loch die GPS Position gemessen wird.  
Wenn in den Einstellungen eingestellt, erscheint während der Messung ein Fenster, das über die Messzeit und die Qualität des GPS Signals informiert. Nach Ablauf der Messzeit verschwindet dieses Fenster automatisch.  
Ist die Maximale Bewegung (Schwankung) der GPS Signale während der in den Einstellungen eingestellten Messdauer geringer als die eingestellte maximale Bewegung, so ist die Messung erfolgreich, dies wird mit der Ansage "erfasst" bestätigt. Falls die Schwankung zu groß war, wird "keine gültige Messung" angesagt.  
Wenn die entsprechende Option in Einstellungen - OTGPS aktiviert ist, öffnen sich nach dem erfolgreichen Erfassen einer Position die Fenster zur graphischen Auswahl des Schlägers, des Schlagresultats und der Landezone. So können alle Informationen zu einem Schlag eingegeben werden, ohne das One Touch GPS Fenster zu verlassen.
- Mit **Entfernung zum Grün** ansagen wird der noch verbleibende Abstand zum Grün angesagt. Wenn für das aktuelle Loch eine Grünposition gespeichert ist und ein GPS Signal vorliegt, wird direkt die Entfernung zum Grün angezeigt.
- Mit Loch und Schlag ansagen wird angesagt, für **welches Loch und welchen Schlag** eine Messung durchgeführt werden würde
- **Schlag -->** schaltet einen Schlag nach vorne
- **<-- Schlag** schaltet einen Schlag zurück
- **Loch -->** schaltet zum nächsten Loch
- **<-- Loch** schaltet zum vorherigen Loch

Wenn der Lautsprecher nicht eingeschaltet werden soll, können alle gesprochenen Meldungen auch neben dem  Symbol abgelesen werden.

Mit **Ende** wird das Fenster geschlossen.

## Runde Spielen - Spielstände

An der rechten Seite des Runde Spielen Fensters können verschiedene Spielstände angezeigt werden. Mit der **Auswahlliste** kann ausgewählt werden, welcher Spielstand angezeigt werden soll:

<b>Schl</b>	Die Anzahl der Schläge jedes Spielers. Wenn ein Spieler auf einem Loch ein X hatte, kann die Anzahl der Schläge nicht mehr angezeigt werden. Es wird auch angezeigt, wie viele Schläge über oder unter Par der Spieler auf den schon gespielten Löchern liegt.
<b>NSch</b>	Die Anzahl der Netto-Schläge jedes Spielers. Wenn ein Spieler auf einem Loch ein X hatte, kann die Anzahl der Schläge nicht mehr angezeigt werden. Es wird auch angezeigt, wie viele Schläge über oder unter Netto-Par der Spieler auf den schon gespielten Löchern liegt.
<b>Pkte</b>	Die Anzahl der Netto-Stablefordpunkte jedes Spielers. Es wird auch angezeigt, wie der Spieler über oder unter Par auf den schon gespielten Löchern liegt.
<b>BrPkt</b>	Die Anzahl der Brutto-Stablefordpunkte jedes Spielers. Es wird auch angezeigt, wie viele Punkte über oder unter Par der Spieler auf den schon gespielten Löchern liegt.
<b>GiR</b>	Der Prozentsatz der Grüns, die in Regulation getroffen wurden in Bezug auf die schon gespielten Löcher.
<b>FwH</b>	Der Prozentsatz der Fairway Treffer in Bezug auf die schon gespielten Löcher.
<b>Spiel</b>	Wenn für die Runde eine Spielform gewählt wurde, wird der Stand des Spiels angezeigt. Je nach Spielform werden Schläge, Punkte oder - im Lochwettbewerb - Löcher und ob ein Spieler Up oder Down liegt angezeigt. Zusätzlich, <ul style="list-style-type: none"> <li>• falls die Spielform auf der Runde Bingo-Bango-Bongo ist kann auf .. rechts des Spielstands getappt werden, um das Bingo-Bango-Bongo Ergebnis für das Loch einzugeben</li> <li>• falls auf der Runde mehr als ein Lochwettbewerb (jeder gegen jeden) gespielt wird, kann auf .. rechts des Spielstands getappt werden, um die Spielstände aller Lochwettspiele anzuzeigen</li> <li>• falls auf der Runde nach Nassau abgerechnet wird, kann auf .. rechts des Spielstands getappt werden, um die Spielstände in Nassau anzuzeigen</li> <li>• falls auf der Runde in Skins abgerechnet wird, kann auf .. rechts des Spielstands getappt werden, um die Spielstände in Skins anzuzeigen</li> </ul>
<b>Geld</b>	Falls auf der Runde gezockt wird, kann hier angelesen werden, wer wie viel Geld bekommt und zahlen muss. Der Betrag setzt sich aus dem Ergebnis der Spielform und den Ergebnissen der Nebenwetten zusammen.
<b>SVor</b>	Zeigt an, wie viele Schläger der Spieler auf diesem Loch, entsprechend seines

### Runde Spielen - 3 oder 6 Lochwettspiele

Falls auf der Runde 3 (3 Spieler, jeder gegen jeden) oder 6 (4 Spieler, jeder gegen jeden) Lochwettspiele gespielt werden, werden hier die Stände aller Lochwettspiele angezeigt:

Für jedes der 3 oder 6 Lochwettspiele werden die 2 Spieler und der Stand des Lochwettspiels angezeigt.

Auf **OK** tappen, um das Fenster zu schließen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

---

### Runde Spielen - Bingo Bango Bongo

Falls die Spielform auf der Runde Bingo-Bango-Bongo ist, kann hier das Bingo-Bango-Bongo Ergebnis für das Loch eingegeben werden:

- Den Spieler, der **Bingo** (Der Spieler der als Erstes auf dem Grün ist) auf dem Loch erzielt hat, mit der Auswahlliste rechts von Bingo auswählen
- Den Spieler, der **Bango** (Der Spieler der am nächsten zum Loch liegt, nachdem alle Spieler auf dem Grün sind) auf dem Loch erzielt hat, mit der Auswahlliste rechts von Bango auswählen
- Den Spieler, der **Bongo** (Der Spieler der als Erstes Einlocht) auf dem Loch erzielt hat, mit der Auswahlliste rechts von Bongo auswählen

Wenn nicht festgestellt werden kann, welcher Spieler Bingo, Bango oder Bongo erzielt hat, oder wenn kein Spieler den Punkt bekommen soll, kann auch **Unentschieden** ausgewählt werden.

Auf **OK** tappen, um die Ergebnisse zu speichern und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren. Auf **Abbruch** tappen, um die Ergebnisse zu verwerfen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

---

### Runde Spielen - Ergebnis der Nebenwetten

Falls auf der Runde Nebenwetten gespielt werden, kann hier das Ergebnis der Nebenwetten für das Loch eingegeben werden:

- **Oben** wird angezeigt, für welchen **Spieler** und auf welchem **Loch** das Ergebnis der Nebenwetten eingegeben wird
- Unter **Sonstige Wetten** kann mit dem Ankreuzen der **Kontrollkästchen** eingegeben werden, welche Spieler die Nebenwetten auf dem Loch gewonnen haben oder die Aktion, um die die Nebenwette geht, geschafft hat

Bei Aktionen, die nur ein Spieler erreichen kann (z.B. den längsten Drive zu haben oder den letzten Dreiputt auf der Runde gemacht zu haben), entfernt der Mobile Golf Scorer™ die Aktion automatisch von den anderen Spielern.

Auf **OK** tappen, um die Ergebnisse zu speichern und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren. Auf **Abbruch** tappen, um die Ergebnisse zu verwerfen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

---

### Runde Spielen - Nassau

Falls auf der Runde nach Nassau abgerechnet wird, werden hier die Stände nach Nassau angezeigt:

Der Spielstand wird für die Vorderen Neun, die Hinteren Neun und die ganze Runde getrennt angezeigt.

Auf **OK** tappen, um das Fenster zu schließen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

---

### Runde Spielen - Skins

Falls auf der Runde in Skins abgerechnet wird, werden hier die Stände in Skins angezeigt:

Für jedes Lochwettbewerb auf der Runde wird der momentane Stand, so wie der Einsatz für das folgende Loch angezeigt.

Auf **OK** tappen, um das Fenster zu schließen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

---

### Runde Spielen - Optionen

Nach einem Tap auf Spieler zeigt dieses Fenster verschiedene Optionen an. Um eine bestimmte Option zu Öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tappen.

- Unter **Ehre** wird die Abschlagsreihenfolge am aktuellen Loch angezeigt
- Unter **Lösch** können mit einem Tap auf **Ergebnisse von Loch löschen** alle Eingaben für dieses Loch gelöscht werden
- Unter **Karte** kann mit einem Tap auf den Spielernamen dessen **Score auf der Scorekarte** eingegeben werden
- Unter **HCP** können mit einem Tap auf **Stammvorgaben neu berechnen** die Stammvorgaben der Spieler an Hand der Ergebnisse der Runde neu berechnet werden.

Wenn nur 9 Loch eingegeben wurden, erscheint die Frage ob es sich um ein vorgabewirksames 9 Loch Turnier, bei dem 18 Punkte für die nicht gespielten 9 Loch gewertet werden, gehandelt hat.

Wenn in einem Land gespielt wurde, in dem CSA zum Einsatz kommt, dann kann hier auch das CSA der Runde eingegeben werden. Wenn kein CSA eingegeben wurde, können die Handicaps nicht neu berechnet werden.

Um die Optionen zu verlassen und zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tappen.

---



## Runde Spielen - Score auf Karte eingeben

Hier können die Ergebnisse eines Spielers auf der Scorekarte eingeben werden:

Im oberen Teil ist das Datum und der Platz der Runde sowie der Name des Spielers angezeigt. Für jedes Loch kann eingegeben werden:

Sch	Hier wird die <b>Anzahl der Schläge</b> des Spielers auf dem Loch eingegeben. Wenn der Spieler das Loch nicht beendet oder gestrichen hat, muss ein 'X' eingegeben werden. Sobald eine Zahl größer als 1 eingegeben wird, springt der Cursor zum nächsten Feld.
Putt	Hier wird die <b>Anzahl der Putts</b> des Spielers auf dem Loch eingegeben. Sobald eine Zahl eingegeben wird, springt der Cursor zum nächsten Feld.
FwH	Diese Kontrollfläche ankreuzen, wenn der Spieler auf dem Loch das <b>Fairway beim Abschlag</b> getroffen hat. Diese Kontrollfläche ist auf Par 3s deaktiviert.
GiR	Diese Kontrollfläche ankreuzen, wenn der Spieler auf dem Loch das <b>Grün in Regulation</b> getroffen hat. Wenn unter Einstellungen - Sonstige die Automatik für dieses Feld aktiviert wurde, errechnet der Mobile Golf Scorer™ an Hand des Pars des Lochs und der Anzahl der Schläge und Putts automatisch, ob das Grün in Regulation getroffen wurde.

Um die Zahlen zügig einzugeben, stehen die **Nummerntasten** unten zur Verfügung. Sobald ein Feld fertig ausgefüllt wurde, springt der Cursor automatisch in das nächste Feld. Um den Cursor manuell zu bewegen, auf -> und <- tappen.

Die Reihenfolge des automatischen Weiterspringens kann mit den Icons rechts unten kontrolliert werden: auf tappen, um erst Schläge und dann Putts eines Lochs einzugeben und dann zum nächsten Loch zu springen oder auf tappen, um erst alle Schläge und dann alle Putts einzugeben.

Um die Änderung der Resultate des Spielers in der Datenbank zu speichern, auf **OK** tappen. Um abzubrechen, auf **Abbruch** tappen.

---

## Runde Spielen - Scorekarte

Auf der Scorekarte der Runde kann das Ergebnis der Spieler auf jedem Loch abgelesen werden:

Es wird die Nummer der Löcher sowie das Ergebnis der Spieler auf jedem Loch angezeigt. Mit der **Auswahlliste** unten kann ausgewählt werden, welches Ergebnis angezeigt werden soll:

- Schläge: Die Anzahl der Schläge jedes Spielers
- Verlauf Par: Der fortlaufende Stand unter/über Par von Loch zu Loch
- Stableford: Die Anzahl der Netto-Stablefordpunkte
- Verlauf Stableford: Der fortlaufende Stand unter/über Stableford von Loch zu Loch
- Netto Schläge: Die Anzahl der Netto Schläge jedes Spielers
- Stableford Brutto: Die Anzahl der Brutto-Stablefordpunkte
- Spiel: Die im Spiel der Runde erzielten Ergebnisse (Punkte oder Löcher)

- Schläge Vor: Wie viele Schläge der Spieler auf Grund seines Handicaps an jedem Loch vor hat
- Länge: Die Länge der Löcher von dem Abschlag den der Spieler spielt
- Putts: Die Anzahl der Putts pro Loch jedes Spielers
- Fairwaytreffer: Ob der Spieler das Fairway auf nicht Par-3 Löchern getroffen hat
- Grüns in Reg: Ob der Spieler das Grün in Regulation getroffen hat

Unter den Ergebnissen für die Löcher 1-9 und 10-18 werden die Summen für die ersten Neun (Out), die zweiten Neun (In) und für die ganze Runde angezeigt. (Tot für Schläge und Pkt für Stableford). Unter Hcp steht die Spielvorgabe des Spielers und unter Net die Netto-Schläge, die der Spieler gemacht hat.

Wenn für die Runde eine Spielform gewählt wurde, kann das **Spiel Kontrollkästchen** benutzt werden, um die Scorekarte zwischen dem Schlag- und Spielergebnis umzuschalten.

Wenn festgestellt wird, dass ein falscher Score eingegeben wurde, kann auf das **Ergebnis des Spielers auf dem Loch** getappt werden, um den Score zu ändern. Ebenso kann in der Hcp Spalte auf das **Handicap** des Spielers getappt werden, um das Handicap zu ändern - falls das Spiel Kontrollkästchen angekreuzt ist, wird das Handicap für die Spielform geändert, wenn das Kontrollkästchen nicht angekreuzt ist, die Spielvorgabe. Wenn die Runde beendet ist, kann auf die **Überschrift Hcp** der Handicap Spalte getappt werden, um die Stammvorgaben der Spieler auf Grund des Ergebnisses der Runde zu ändern, dies kann nur einmal pro Runde gemacht werden.

Auf **Ende** tappen, um zum Runde Spielen Fenster zurückzukehren.

### Runde Spielen - Score ändern

Hier kann der Score eines Spielers auf einem Loch geändert werden:

Es wird angezeigt, für welchen Spieler auf welchem Loch der Score geändert werden soll. Der neue Score kann in das **Feld** eingegeben oder mit den **Pfeilknöpfen** verändert werden. Wenn der Spieler das Loch gestrichen hat, ein 'X' eingeben.

Um den neuen Score zu speichern, auf **OK** tappen. Um den alten Score beizubehalten und abzubrechen, auf **Abbruch** tappen.

### Runde Spielen - Handicap ändern

Hier kann das Handicap eines Spielers auf der Runde geändert werden. Falls das Spiel Kontrollkästchen angekreuzt ist, wird das Handicap für die Spielform geändert, wenn das Kontrollkästchen nicht angekreuzt ist, die Spielvorgabe:

Es wird angezeigt, für welchen Spieler auf welcher Runde das Handicap geändert wird. Das neue Handicap kann in das **Feld** eingegeben oder mit den **Pfeilknöpfen** verändert werden.

Um das neue Handicap zu speichern, auf **OK** tappen. Um das alte Handicap beizubehalten und abzubrechen, auf **Abbruch** tappen.

---

## Runde Spielen - Stammvorgabe ändern

Hier können die Stammvorgaben der Spieler der Runde auf Grund des Ergebnisses der Runde geändert werden, dies kann nur einmal pro Runde geschehen. Die neue Stammvorgabe wird in der Spieler-Datenbank gespeichert.

Mit den **Kontrollschaltflächen** kann die Stammvorgabenänderung pro Spieler aktiviert oder deaktiviert werden. Neben dem Spielernamen ist die neue Stammvorgabe zu sehen.

Die Stammvorgabe kann nur für Spieler geändert werden, die in der Spieler-Datenbank angelegt sind und deren Handicap Typ eine Handicapverwaltung erlaubt.

Wenn in einem Land gespielt wurde, in dem CSA zum Einsatz kommt, können die Handicaps ohne eingegebenes CSA nicht neu berechnet werden. Das CSA kann unter Spieler - Hcp eingegeben werden.

Um die neuen Stammvorgaben zu speichern, auf **OK** tappen. Um die alten Stammvorgaben beizubehalten und abubrechen, auf **Abbruch** tappen.

---

## Runde Spielen - Statistik

Hier kann die Runde eines Spielers analysiert werden. Es stehen verschiedene Statistiken zur Verfügung:

- **Übersicht** - eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler scort und puttet
- **Durchschnitt** - eine Übersicht, wie der Spieler spielt, nach Par 3, 4 und 5 gruppiert
- **Karte** - die Loch für Loch Scorekarte der Runde für den Spieler
- **Analyse** - zeigt die Stärken und Schwächen auf der Runde und quantifiziert diese
- **Schläge**\* - Analyse, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat
- **Überblick**\* - die Möglichkeit, die Runde Schlag für Schlag nachzuvollziehen
- **Putts**\* - Analyse, wie der Spieler geputtet hat
- **Annäherung**\* - Analyse, wie der Spieler angenähert hat
- **Längen**\* - Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt und längenbezogene Grafiken
- **Wetten**\* - Analyse, wie sich der Gewinn und Verlust aus den Nebenwetten zusammensetzt

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tappen.

\*nur in der Eagle Version verfügbar

---


## Runde Spielen - Statistik - Übersicht


Hier wird eine grundsätzliche Übersicht, wie der Spieler auf der Runde gescort und geputtet hat:



Im **oberen Teil** wird, absolut und prozentual, angezeigt, wie viele Eagles oder Besser, Birdies, Pars, Bogeys, Double Bogeys und Triple-Bogeys oder schlechter der Spieler gespielt hat. Unter den Zahlen wird eine Balkengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen entspricht. Gute Resultate werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Resultate in hellem Grün und schlechte Ergebnisse in dunklen Grüns. Ebenso wird eine Tortengrafik angezeigt. Mit der **Stableford** Auswahl kann die Statistik auf Stablefordpunkte umgeschaltet werden.

Im **unteren linken Teil** wird, absolut und prozentual, angezeigt, wie viele Kein-Putts, Ein-Putts, Zwei-Putts und Drei-Putts oder Mehr der Spieler gemacht hat. Unter den Zahlen wird eine Balkengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen entspricht. Gute Resultate werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Resultate in hellem Grün und schlechte Ergebnisse in dunklen Grüns. Ebenso wird eine Tortengrafik angezeigt.

Im **unteren rechten Teil** wird der Prozentsatz der Fairwaytreffer und der Grüns in Regulation numerisch und in einem Balkendiagramm angezeigt.

Um die Tortengrafik der Putts durch zwei weitere Statistiken zu ersetzen, auf  rechts unten tippen. Es erscheinen dann der Prozentsatz der Rettungen (Par gespielt bzw. - bei aktivierter Stableford Auswahl - 2 Stablefordpunkte erzielt, obwohl das Grün nicht regulär getroffen wurde) und des Aufholens (Birdie oder besser gespielt bzw. - bei aktivierter Stableford Auswahl - 3 oder mehr Stablefordpunkte erzielt nachdem auf dem Loch davor Bogey oder schlechter bzw. 1 oder weniger Stablefordpunkte erzielt wurden).

Um wieder zur Tortengrafik für die Putts zurückzuschalten, auf  rechts unten tippen.

Wenn unten auf **Details** getappt wird, erscheint in allen Balken ein . Wenn auf eines dieser  getappt wird, erscheint ein Fenster in dem angezeigt wird, an welchem Loch das jeweilige Resultat erzielt wurde. Um dieses Fenster zu schließen, auf **Ende** tippen.

**Ganz unten** wird angezeigt, auf wie vielen Löchern die Statistik basiert.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tippen.

---

## Runde Spielen - Statistik - Durchschnitt

Hier wird eine Übersicht, wie der Spieler spielt angezeigt, nach Par 3, 4 und 5 und allen Löchern gruppiert.

Oben wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, wie viele Schläge durchschnittlich gebraucht wurden, wie viele Stablefordpunkte durchschnittlich erzielt wurden und welcher Prozentsatz durchschnittlich gestrichen wurde.

Daneben wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, wie viele Putts durchschnittlich gemacht wurden, wie viele Putts durchschnittlich gemacht wurden, wenn das Grün in Regulation getroffen wurde und welcher Prozentsatz der Birdiechancen durchschnittlich genutzt wurde.

Darunter wird (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) angezeigt, welcher Prozentsatz der Grüns durchschnittlich in Regulation getroffen wurde, welcher Prozentsatz der Fairways



durchschnittlich getroffen wurde und welcher Prozentsatz and Sand-Rettungen durchschnittlich erzielt wurde.

Daneben werden (für Par 3, 4, 5 und Alle Löcher) die durchschnittlichen Strafschläge\* angezeigt.

Die Grafiken über den Werten zeigen jeweils die Leistung an den einzelnen Pars im Vergleich zur Durchschnittsleistung an.

Rechts unten wird, numerisch und in einem Tortendiagramm, angezeigt, auf wie vielen gespielten Löchern (Par 3, 4, 5 und Alle) die Statistik basiert.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tappen.

\*nur in der Eagle Version verfügbar

---


## Runde Spielen - Statistik - Karte

Auf der Scorekarte der Runde kann das Ergebnis des Spielers auf jedem Loch abgelesen werden:

Es wird die Nummer der Lochs sowie das Ergebnis des Spielers auf dem Loch angezeigt. Für jedes Loch werden drei Zeilen angezeigt, wobei jede Zeile eine der folgenden Werte anzeigen kann:

- Schläge: Die Anzahl der Schläge jedes Spielers
- Verlauf Par: Der fortlaufende Stand unter/über Par von Loch zu Loch
- Stableford: Die Anzahl der Netto-Stablefordpunkte
- Verlauf Stableford: Der fortlaufende Stand unter/über Stableford von Loch zu Loch
- Netto Schläge: Die Anzahl der Netto Schläge jedes Spielers
- Stableford Brutto: Die Anzahl der Brutto-Stablefordpunkte
- Schläge Vor: Wie viele Schläge der Spieler auf Grund seines Handicaps an jedem Loch vor hat
- Putts: Die Anzahl der Putts pro Loch jedes Spielers
- Fairwaytreffer: Ob der Spieler das Fairway auf nicht Par-3 Löchern getroffen hat
- Grüns in Reg: Ob der Spieler das Grün in Regulation getroffen hat

Unter den Ergebnissen für die Löcher 1-9 und 10-18 werden die Summen für die ersten Neun (Out), die zweiten Neun (In) und für die ganze Runde angezeigt. (Tot für Schläge und Pkt für Stableford). Unter Hcp steht die Spielvorgabe des Spielers und unter Net die Netto-Schläge, die der Spieler gemacht hat. Bei Putts, Fairwaytreffer und Grüns in Reg wird in der letzten Spalte der Durchschnitt aller Löcher angezeigt.

Auf  tappen, um die Statistiken auszuwählen, die in den 3 verfügbaren Zeilen angezeigt werden sollen.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tappen.

---

## Runde Spielen - Statistik - Karte - Zeilen

Hier können die Statistiken ausgewählt werden, die in den 3 Zeilen der Scorekarte der Runde angezeigt werden:

Mit den **3 Auswahllisten** können die 3 Statistiken ausgewählt werden, mögliche Statistiken sind:

- Schläge: Die Anzahl der Schläge jedes Spielers
- Verlauf Par: Der fortlaufende Stand unter/über Par von Loch zu Loch
- Stableford: Die Anzahl der Netto-Stablefordpunkte
- Verlauf Stableford: Der fortlaufende Stand unter/über Stableford von Loch zu Loch
- Netto Schläge: Die Anzahl der Netto Schläge jedes Spielers
- Stableford Brutto: Die Anzahl der Brutto-Stablefordpunkte
- Schläge Vor: Wie viele Schläge der Spieler auf Grund seines Handicaps an jedem Loch vor hat
- Putts: Die Anzahl der Putts pro Loch jedes Spielers
- Fairwaytreffer: Ob der Spieler das Fairway auf nicht Par-3 Löchern getroffen hat
- Grüns in Reg: Ob der Spieler das Grün in Regulation getroffen hat

Um die Auswahl der Statistiken zu übernehmen, auf **OK** tippen. Zum Abbrechen auf **Abbruch** tippen.

---

## Runde Spielen - Statistik - Analyse


In dieser Analyse werden die Resultate der Runde mit den durchschnittlichen Resultaten aller Runden, die für den Spieler im System gespeichert sind, verglichen. Das Spiel wird separat für die Abschläge, die Schläge zum Grün und die Putts analysiert, wobei gestrichene Löcher außen vor bleiben und getrennt ausgewiesen werden.

Durch diese Analyse sieht man, in welchen Teilen des Spiels Punkte gewonnen und verloren wurden und welches die Stärken und Schwächen auf dieser Runde waren:

- Als Erstes sieht man, wie viele **Punkte** auf der Runde erzielt wurden
- Dann sieht man, wie viele Punkte man durch die **Abschläge** (ohne Par 3s) gewonnen oder verloren hat
- Dann sieht man, wie viele Punkte man durch die **Schläge zum Grün** gewonnen oder verloren hat
- Dann sieht man, wie viele Punkte man durch das **Putten** gewonnen oder verloren hat
- Zuletzt wird angezeigt - wenn Löcher gestrichen wurden - wie viele Punkte dadurch verloren wurden

Mit einem Tap auf  werden die Punktgewinne und -verluste separat pro Par angezeigt.

- **Absolute Stärke:** zeigt an, durch welchen Teil des Spiels die meisten Punkte gewonnen wurden
- **Absolute Schwäche:** zeigt an, durch welchen Teil des Spiels die meisten Punkte verloren wurden

Mit einem Tap auf  werden alle Stärken und Schwächen, sortiert nach den Punktgewinnen bzw. -verlusten, angezeigt.

Am unteren Ende des Fensters wird angezeigt, auf wie vielen Runden und Löchern die Analyse basiert.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runden spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tippen.

---

## Runde Spielen - Statistik - Schläge

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, wird eine Analyse angezeigt, wie der Spieler mit bestimmten Schlägern geschlagen hat:

Mit der **Auswahlliste** unten wird der Schläger oder die Schlägergruppe (z.B. lange Eisen, kurze Eisen, ...) ausgewählt, für die die Statistik berechnet werden soll. Neben der Auswahlliste wird angezeigt, auf wie vielen Schlägen die Statistik basiert.

**Oben** wird, absolut und prozentual, angezeigt, wie oft der Ball in einer bestimmten Situation gelandet ist, nachdem er mit dem ausgewählten Schläger oder der ausgewählten Schlägergruppe geschlagen wurde. Neben und unter den Zahlen wird eine Balken- und Tortengrafik angezeigt, die den Prozentsätzen der Situationen entspricht. Gute Situationen werden in Rot/Gelb angezeigt, normale Situationen in hellem Grün und schlechte Situationen in dunklen Grün.

**Unten rechts** wird eine Grafik angezeigt, die die Zonen anzeigt, in denen der Ball gelandet ist. Das Kästchen in der Mitte der Grafik entspricht dem angepeilten Ziel und die Kästchen um die Mitte herum den Abweichungen des Balls vom angepeilten Ziel. Je öfter der Ball in einer Zone gelandet ist, desto dunkler wird das Kästchen gezeichnet. So kann man verstehen, ob der Spieler hookt oder sliced und ob er tendenziell zu lang oder zu kurz ist.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runden spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tippen.

---

## Runde Spielen - Statistik - Überblick



In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, kann eine Runde Schlag für Schlag nachvollzogen werden:

**Oben links** wird das Par, die Vorgabe und die Länge des ausgewählten Lochs angezeigt. Darunter das Resultat des Spielers in Schlägen, Punkten und Putts.

Oben rechts kann mit der **Auswahlliste** oder den < und > Knöpfen das aktuelle Loch ausgewählt werden. Mit **B** kann das Birdie Buch des aktuellen Lochs geöffnet werden, auf dem die Schläge des Spielers als Linien gezeichnet werden. Um diese Linien zu sehen, müssen entweder die GPS Positionen der Schläge erfasst und das Birdie Buch Bild GPS

kalibriert worden sein oder die Ballpositionen der Schläge visuell auf dem Birdie Buch erfasst worden sein. Die einzelnen Positionen werden mit kleinen Kreissymbolen angezeigt. Um eine GPS Position oder eine visuell erfasste Ballpositionen zu löschen, auf dieses Kreissymbol tippen.

Im **unteren Teil** wird der Verlauf der einzelnen Schläge des Spielers auf dem Loch angezeigt. Pro Schlag werden Schläger, Resultat und Position angezeigt - bei Putts und Annäherungen zusätzlich die Länge des Putts und die Art der Annäherung. Mit der **Bildlaufleiste** links kann zwischen den einzelnen Schlägen gewechselt werden.

Um in eine Listenanzeige umzuschalten, bei der nur Schläger und Resultat oder Schlaglänge angezeigt werden, ganz unten rechts auf  tippen. In der Listenanzeige kann mit der Auswahlliste **Anzeige** ausgewählt werden, ob neben dem Schläger das Resultat oder die Schlaglänge angezeigt werden soll. Um zur ausführlichen Anzeige zurückzukehren, auf  tippen.

Um den Spieler auszuwählen, für den der Überblick angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tippen.

---

## Runde Spielen - Statistik - Putts

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, wird eine Analyse über das Putten angezeigt:

Oben links werden die **Prozentsätze der eingelochten Putts** für die Langen Putts, Mittleren Putts, Kurzen Putts und Tap-Ins angezeigt.

Oben rechts werden die **Prozentsätze der Längen der ersten Putts** auf einem Loch angezeigt. Dies gibt einen guten Anhaltspunkt über die Qualität der Annäherungsschläge.

Im unteren Teil wird die **durchschnittliche Anzahl der Putts pro Loch** in Abhängigkeit von der Länge des ersten Putts auf einem Loch und des Pars des Lochs angezeigt. Die erste Spalte zeigt die Putts pro Loch auf allen Löchern, die zweite Spalte auf den Par 3s, die dritte Spalte auf den Par 4s und die vierte Spalte auf den Par 5s an. Die erste Zeile zeigt die Putts pro Loch an, wenn der erste Put ein langer Put war, die zweite Zeile, wenn er ein mittlerer Put war, die dritte Zeile, wenn er ein kurzer Put war, die vierte Zeile, wenn er ein Tap-In war und die letzte Zeile den Durchschnitt all dieser Fälle.

Unten rechts wird angezeigt, auf wie vielen Löchern und Putts die Statistik basiert.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tippen.

---

## Runde Spielen - Statistik - Annäherungen

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, wird eine Analyse über die Annäherungen angezeigt. Die Analysen sind immer aufgeschlüsselt nach dem benutzten Schläger und der Art der Annäherung:

Mit der Auswahlliste **Stat** kann ausgewählt werden, welche Annäherungs-Statistik angezeigt werden soll:

- **Eingelocht mit Schlägen:** zeigt an, wie viele Schläge noch gebraucht wurden, um den Ball einzulochen. Ein Schlag entspricht einem Chip-In, zwei Schläge einem Pitch-Putt und so weiter. Unter den Zahlen zeigt eine horizontale Balkengrafik das Verhältnis zwischen der Anzahl der Schläge
- **Grün getroffen:** zeigt an, wie oft die Annäherungen auf dem Grün gelandet sind. Der Wert wird sowohl numerisch als auch in einer horizontalen Balkengrafik angezeigt
- **Länge des ersten Putts:** zeigt an, wie lange der erste der auf die Annäherung folgende Put war. Putts können Tap-Ins, kurze, mittlere oder lange Putts sein. Es wird sowohl die durchschnittliche Länge als auch, in einer horizontalen Balkengrafik, das Verhältnis der Puttlängen zueinander angezeigt
- **Ballposition:** zeigt in einer Grafik an, wie oft der Ball nach der Annäherung links oder rechts oder zu lange oder zu kurz vom Ziel gelandet ist. Je öfter Sie in einer "Zone" gelandet sind, desto dunkler wird diese

Darunter kann mit den 4 Auswahllisten bestimmt werden, für welchen Schläger oder Schlägergruppe (kurze Eisen, Wedges, ...) die Statistik angezeigt werden soll. Rechts der Auswahlliste wird die Anzahl der Annäherungen mit diesem Schläger und der Wert für alle Annäherungsarten angezeigt. Darunter werden die Werte aufgeschlüsselt nach den einzelnen Annäherungstypen (**P** für einen Pitch, **C** für einen Chip, **B** für einen Bunkerschlag und **T** für ein Texas-Wedge -Annäherung mit dem Putter) angezeigt.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tippen.

---

## Runde Spielen - Statistik - Längen



Diese Statistik ist nur in der Eagle-Version verfügbar und setzt voraus, dass die Schlaglängen per GPS erfasst wurden. Es wird eine Analyse, wie weit der Spieler mit bestimmten Schlägern schlägt und längenbezogene Grafiken angezeigt.

Im **oberen Teil** können mit den **Auswahllisten** drei Schläger ausgewählt werden, für die die Schlaglängen angezeigt werden. Rechts der Auswahlliste wird die Anzahl der Schläge mit diesem Schläger sowie die durchschnittliche Schlaglänge mit diesem Schläger angezeigt. Darunter wird die kürzeste und längste Schlaglänge mit dem ausgewählten Schläger angezeigt. Ebenso wird eine Grafik angezeigt, die pro Schlag eine vertikale Linie hat. Die Linien befinden sich an der der Schlaglänge entsprechenden horizontalen Position. Wenn eine Linie dunkler wird, bedeutet dies, dass mehrere Schläge diese Länge hatten. An Hand dieser Wolkenbildung kann analysiert werden, wie konstant und verlässlich die Schlaglängen sind.

Im **unteren Teil** werden Grafiken angezeigt, die Zusammenhänge zwischen Score und Schlaglänge aufzeigen. Um eine Grafik auszuwählen, die **Auswahlliste** benutzen. An den Seiten der Grafik können die Einheiten der Grafik und die Anzahl der Schläge, die der

Grafik zu Grunde liegen, abgelesen werden. Um die Farbe der Linie zu ändern, auf das **farbige Kästchen** tippen und die neue Farbe auswählen. Die Grafiken, die zur Verfügung stehen, sind:

- **Grün in Regulation getroffen aus %:** zeigt den Prozentsatz der Grüns, die in Regulation getroffen wurden in Abhängigkeit von der Entfernung zum Grün beim ersten Schlag auf Par 3s, beim zweiten Schlag auf Par 4s und beim dritten Schlag auf Par 5s an.
- **Schläge nach Grün getroffen aus:** zeigt an, wie viele Schläge noch gebraucht wurden, um einzulochen, nachdem das Grün aus einer gewissen Entfernung getroffen wurde
- **Über Par nach Drivelänge:** zeigt in Abhängigkeit von der Länge des Abschlags an, wie viele Schläge über Par gespielt wurde
- **Länge pro Schläger:** zeigt die durchschnittliche Schlaglänge pro Schläger an. Diese Grafik steht nur zur Verfügung, wenn die Schläger im Bag für den Spieler eingegeben wurden

Unten kann auf  getappt werden, um die Statistik auf die Schläge zu begrenzen, die bei der Eingabe der Schlagdetails in normalen Längen gelandet sind. Auf  tippen, um alle Schläge in der Statistik zu benutzen. Um die Schläge, die als Annäherungen definiert wurden, auszuschließen die entsprechende Option in Einstellungen - Sonstiges aktivieren.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Statistik angezeigt werden soll, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tippen.

---

## Runde Spielen - Statistik - Nebenwetten

In dieser Statistik, die nur in der Eagle-Version verfügbar ist, können die Gewinne und Verluste aus den Nebenwetten nachvollzogen werden:

**Oben** wird die Anzahl der laufenden Nebenwetten sowie der totale Gewinn oder Verlust aus diesen angezeigt.

Im **unteren Teil** wird, sortiert nach Löchern und Gewinn bzw. Verlusthöhe, für jede Nebenwette und jedes Loch angezeigt, ob die Nebenwette gewonnen oder verloren wurde. Wenn die Wette verloren wurde wird zusätzlich noch angezeigt, gegen welchen der Mitspieler. Ebenso ist der Gewinn bzw. Verlust dieser einen Wette angezeigt.


Mit der **Bildlaufleiste** links kann zwischen den einzelnen Nebenwetten gewechselt werden.

Um den Spieler auszuwählen, für den die Nebenwetten angezeigt werden sollen, den Spieler in der **Auswahlliste** unten am Bildschirm auswählen. Um eine Statistik auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um die Statistik zu verlassen und zum Runde spielen Fenster zurückzukehren, auf **Ende** tippen.

---

## Runde Spielen - als Email versenden

Mit dieser Funktion kann eine Runde als Email versandt werden:

Jeder Spieler der Runde wird unter **Mail senden an** angezeigt. Wenn für den Spieler eine Email Adresse hinterlegt ist, kann dieser durch ankreuzen des **Kontrollkästchens** zu den Empfängern der Email hinzugefügt werden. Weitere Empfänger können im Feld darunter eingetragen werden, mehrere Empfänger müssen mit einem Semikolon getrennt werden. Um einen Empfänger aus den auf dem Pocket PC gespeicherten Kontakten zu wählen, auf tappen.

Unter **In Mail Ergebnisse schicken** kann mit den Kontrollkästchen ausgewählt werden, welche Ergebnisse versandt werden sollen:

- **nach Schlägen:** die Anzahl der Schläge jeder Spielers
- **Stableford:** die Stablefordpunkte, die jeder Spieler erzielt hat
- **Stableford Brutto:** die Brutto Stablefordpunkte, die jeder Spieler erzielt hat
- **Spiel:** wenn auf der Runde ein Spiel gespielt wurde, dass in Löchern (z.B. Lochwettspiel) oder Punkten (z.B. Bingo-Bango-Bongo) abgerechnet wird, das Spielergebnis eines jeden Spielers

Die Ergebnisse können auch als Datei an die Email angehängt werden:

- das **Text-Datei** Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer Text-Datei zu versenden
- das **HTML-Datei** Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer HTML-Datei für das Internet zu versenden
- das **CSV-Datei** Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer CSV-Datei, die in Tabellenverarbeitungen wie Excel benutzt werden kann, zu versenden
- das **PoGoSco-Datei** Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer Datei im nativen Mobile Golf Scorer™ Dateiformat zu versenden
- das **XML-Datei** Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einer im Industriestandard XML für Datendateiformate Datei Text-Datei zu versenden. Wenn eine XML Datei versandt wird, wird automatisch ein XML Style-Sheet PoGoSco.xsl mitversandt, um die XML Daten mit dem Internet Explorer 6.0 oder höher anzeigen zu können
- das **PDF-Datei** Kontrollfeld ankreuzen, um die Ergebnisse in einem Rundenreport nach den Einstellungen für PDF in einer druckbaren PDF Datei zu versenden
- das **Google Earth Datei** Kontrollfeld ankreuzen, um die GPS Positionen der Schläge in einer KML Datei, die man sich in Google Earth ansehen kann, zu versenden

Um die Email zu generieren, auf **Schicken** tappen. Die Email wird in den Postausgang gespeichert. Um die Email zu verschicken, muss der Pocket PC entweder via Active Sync mit dem PC verbunden und synchronisiert werden oder mit dem Internet verbunden werden und die Emails mit Pocket Outlook verschickt und empfangen werden. Um abubrechen, auf **Abbruch** tappen.

---

## Runde Spielen - Simple Mode

Der Simple Mode ist für die Anwender gedacht, deren Hauptaugenmerk darauf liegt, mit GPS Entfernungen zu sehen, die Länge Ihrer Schläge zu messen und Ihren Score einzugeben. Für diese Anwender gibt es den Simple Mode, der sich auf diese Kernaufgaben konzentriert, mit sehr großer Schriftart arbeitet und große, finger-taugliche Knöpfe hat. Tiefergehende Funktionen, wie das Scoren für mehr als eine





Person, die Erfassung von Schlagdetails oder die detaillierte Betrachtung des kurzen Spiels ist in diesem Modus nicht möglich. Es kann jedoch jederzeit zwischen dem Normalen und dem Simple Mode umgeschaltet werden.



Um in den Simple Mode zu gelangen, links unten auf MoGoSco gehen und im Menü Simple Mode wählen.



Der Bildschirm ist im Runde Spielen Simple Mode in fünf Teile aufgeteilt:

Im **obersten Teil** wird der Platz, auf dem gespielt wird sowie das aktuelle Loch, dessen Par, die Vorgabe (Handicap), die Anzahl der Schläge die der Spieler an dem Loch vor hat (pro Schlag ein /) und die Länge des Lochs angezeigt.




**Oben rechts** ist die Anzeige für das GPS zu finden:



-  schaltet das GPS ein, einmal eingeschaltet kann das GPS mit einem weiteren Tap ausgeschaltet werden
-  bedeutet eine schlechte Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine mittlere Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine gute Stabilität des GPS Signals

Darunter findet sich die **GPS Entfernungsanzeige**. In dem großen Kasten sieht man die Entfernung vom Standpunkt zur ausgewählten GPS Position. Die zu Verfügung stehenden GPS Positionen sind unter dem Kasten angezeigt, wobei die ausgewählte Position immer unter der Mitte des Kastens zu finden ist. Mit den  und  Icons neben der Anzeige kann die aktuelle GPS Position, zu der der Abstand angezeigt wird, umgeschaltet werden.

Wenn die **Platzvermessung** mit dem Icon unten eingeschaltet wurde, kann mit  die ausgewählte GPS Position **gelöscht** werden. Mit  kann eine neue GPS Position für das Loch **eingemessen** werden.

In der Entfernungsanzeige können zusätzliche Informationen abgerufen werden:

- Wenn für das Loch mehrere GPS Positionen hinterlegt sind, können mit  **alle Entfernungen** auf einmal angesehen werden.
- Wenn für den Spieler Schlaglängen pro Schläger definiert sind, kann mit  ein Schlägervorschlag für die Entfernung angezeigt werden.
- Wenn hinter dem Loch ein Lochbild hinterlegt ist, kann das Lochbild mit  angezeigt werden.

Darunter findet sich die **Anzeige der Schlaglängen**. In dem großen Kasten sieht man die Länge des ausgewählten Schlags. Die bereits vermessenen Schläge sind unter dem Kasten angezeigt, wobei der ausgewählte Schlag immer unter der Mitte des Kastens zu finden ist. Mit den  und  Icons neben der Anzeige kann der aktuelle Schlag, dessen Länge angezeigt wird, umgeschaltet werden. Das Einmessen der Schläge wird weiter unten erklärt.









Im **unteren Teil** ist der Platz, in dem der **Score für das Loch** eingegeben wird:

- Unter **Sch** ist die Schlagzahl zu sehen, um diese Eingabe manuell zu aktivieren, auf das Kästchen tippen
- Unter **Putts** die Anzahl der Putts, um diese Eingabe manuell zu aktivieren, auf das Kästchen tippen



- Mit den **Zifferntasten** 1-0 und X kann die Anzahl der Schläge und Putts eingegeben werden. Die momentan aktuelle Eingabe (Schläge oder Putts) ist grau dargestellt und nach der Betätigung einer Zifferntaste springt die Eingabe automatisch zum nächsten Feld.
- Mit **FwH** kann eingegeben werden, ob das Fairway getroffen wurde

In der **untersten Zeile** stehen Icons zur Verfügung:





-  wechselt zum **vorherigen Loch**
-  wechselt zum **nächsten Loch**
-  wechselt zur **GPS Erfassung der Schlaglängen**
-  schaltet die **Platzvermessung** an und aus
-  wechselt zur **Rundenstatistik**
-  wechselt in den **normalen Modus**
-  **beendet** die Runde
-  wenn ein **quadratischer Bildschirm** genutzt wird, können die 2 Icons oben mit diesem Icon angezeigt werden

## Runde Spielen - Simple Mode - Alle Entfernungen

In diesem Fenster werden die Abstände vom momentanen Standpunkt zum Grünanfang (auf den erfassten Grünanfang bezogen) sowie vom momentanen Standpunkt zu allen GPS Kalibrationspunkten, die im Birdie Buch Bild hinterlegt sind, angezeigt.

**Oben links** wird das aktuelle Loch angezeigt.

**Oben rechts** ist die Anzeige für das GPS zu finden:

-  schaltet das GPS ein, einmal eingeschalten kann das GPS mit einem weiteren Tap ausgeschaltet werden
-  bedeutet eine schlechte Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine mittlere Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine gute Stabilität des GPS Signals

Darunter findet sich die **Liste aller GPS Positionen**. Diese sind in Spielrichtung - also von Abschlag zum Grünanfang - sortiert. In dieser Liste kann:

- der Abstand zu diesem Punkt abgelesen werden.  
Wenn der GPS Empfänger kein Signal liefert, wird 'kein Fix' angezeigt, wenn keine Position vorliegt 'kn. Pos'.
- der Name der Position abgelesen werden.

In der **untersten Zeile** stehen Icons zur Verfügung:



schiebt die GPS Positionen in der Liste der **nach oben**



schiebt die GPS Positionen in der Liste der **nach unten**







**schließt** das Fenster









## Runde Spielen - Simple Mode - Lochbild

Hier kann das dem Loch zugeordnete Lochbild angezeigt werden. Auf dem Lochbild können Entfernungen sowie der eigene Standpunkt abgelesen werden:


Im **obersten Teil** wird der Platz, auf dem gespielt wird sowie das aktuelle Loch angezeigt.




**Oben rechts** ist die Anzeige für das GPS zu finden:

-  schaltet das GPS ein, einmal eingeschaltet kann das GPS mit einem weiteren Tap ausgeschaltet werden
-  bedeutet eine schlechte Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine mittlere Stabilität des GPS Signals
-  bedeutet eine gute Stabilität des GPS Signals

	Auf dieses Icon tappen, um in das Bild <b>hinein zu zoomen</b>
	Auf dieses Icon tappen, um aus dem Bild <b>heraus zu zoomen</b>
 	<p>Auf dieses Icon tappen, um die Anzeige des eigenen <b>Standpunkts</b> auf dem Bild an und auszuschalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn kein GPS Empfänger verbunden ist oder das Bild nicht GPS kalibriert ist, erscheint eine Fehlermeldung</li> <li>• Wenn der GPS Empfänger keine Position ermitteln kann (kein Fix), wird das  Symbol in der Ecke des Bildes angezeigt</li> <li>• Wenn der eigene Standpunkt außerhalb des sichtbaren Bereichs des Lochbildes ist, wird das  Symbol in einer Ecke des Bildes angezeigt</li> <li>• Wenn der eigene Standpunkt innerhalb des sichtbaren Bereichs des Lochbildes ist, wird dieser mit dem  Symbol angezeigt</li> </ul>
	Um das Bild zu <b>verschieben</b> , einfach auf einen Punkt des Bildes tappen und das Bild ziehen.
	Auf dieses Icon tappen, um zum <b>Platz Spielen Bildschirm</b> zurückzukehren.

**Unten rechts** wird der **Abstand** vom aktuellen Standpunkt zum Grünanfang angezeigt.



Um den Abstand zu einem **anderen Punkt** auf dem Bild anzuzeigen, diesen Punkt kurz antappen. Es erscheint ein schwarzes Kreuz, das diesen Punkt dann markiert. Mit den ,

,  und  Icons kann der Punkt noch fein justiert werden. Wenn das schwarze Kreuz sichtbar ist, bezieht sich die Abstandsanzeige auf den mit dem Kreuz markierten Punkt.

---


## Runde Spielen - Simple Mode - GPS Positionen erfassen

Hier können die GPS Positionen der Ballpositionen am Abschlag und nach den Schlägen erfasst werden, so dass die Schlaglängen berechnet werden können.


Mit den  und  Icons muss ausgewählt werden, für welche Position die GPS Koordinaten erfasst werden sollen, wobei die ausgewählte Position in der Mitte des Fensters zu sehen ist:

- **Abschlag** auswählen, wenn die Position, von der aus der erste Schlag am Loch ausgeführt wird, erfasst werden soll
- **Nach Schlag X** auswählen, wenn die Position des Balles nach dem Schlag X erfasst werden soll - wenn der Ball nach dem Schlag X gedroppt werden muss, steht in der Liste **N Schl X (Aus)**, **N Schl X (Wasser)** oder **N Schl X (Unsp)**
- Wenn der Ball gedroppt werden musste, **Drop für Schlag X** auswählen, wenn die Position, an der gedroppt wurde erfasst werden soll
- Wenn der Ball **ins Aus** geschlagen wurde, muss die Position des zweiten Schlags von der Stelle nicht erfasst werden, da automatisch die Position des ersten, ins Aus gegangenen Schlags benutzt wird



Mit  kann eingestellt werden, dass nach einer erfolgreichen Messung ein Fenster erscheint, in dem der für den **Schlag genutzte Schläger** ausgewählt werden kann. Wenn dies gemacht wird, stehen in der Spielerstatistik die Schlaglängen pro Schläger zur Verfügung.



Mit  wird eine One-Touch GPS Messung gestartet. Ist diese erfolgreich, schließt sich das Fenster, falls die Schwankung zu groß war, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Die Parameter für die One-Touch GPS Messung werden in den Einstellungen eingestellt.







Mit  wird die Erfassung der GPS Position abgebrochen.

---


## Runde Spielen - Simple Mode - Platzvermessung

Hier kann ein Platz vermessen werden, das bedeutet, GPS Positionen für das Loch erfasst werden, zu denen man sich später den Abstand anzeigen lassen kann

Unter Position kann mit den  und  Icons ausgewählt werden, für welche Position (z.B. Abschlag, Bunker, ..) die GPS Koordinaten erfasst werden sollen, wobei die ausgewählte Position in der Mitte des Fensters zu sehen ist.

Unter Details kann mit den  und  Icons eine genauere Beschreibung der Position (z.B. Links, Rechts, ...) ausgewählt werden, wobei die ausgewählte Detailbeschreibung Mitte des Fensters zu sehen ist.




Mit  wird eine GPS Messung gestartet. Je nach Einstellung wird eine OTGPS Messung oder eine normale Messung benutzt.

Bei der OTGPS Messung wird, wenn in den Einstellungen eingestellt, während der Messung ein Fenster, das über die Messzeit und die Qualität des GPS Signals informiert, angezeigt. Nach Ablauf der Messzeit verschwindet dieses Fenster automatisch. Ist die Maximale Bewegung (Schwankung) der GPS Signale während der in den Einstellungen eingestellten Messdauer geringer als die eingestellte maximale Bewegung, so ist die Messung erfolgreich, und das Fenster schließt sich. Falls die Schwankung zu groß war, wird "keine gültige Messung" angezeigt.

Bei einer normalen Messung erscheint das GPS-Messen Fenster.



Mit  wird die Erfassung der GPS Position abgebrochen.

---

## Menü

Nachdem links unten auf MoGoSco getappt wurde, erscheint ein Menü, in dem Folgendes ausgewählt werden kann:

- **Assistent** - wechselt zum Mobile Golf Scorer™ Assistenten
- **Simple Mode** - schaltet zwischen Simple Mode und dem normalen Modus um
- **Turniermodus** - schaltet den Turniermodus an und aus
- **Spieler** - wechselt in den Spieler-Datenbank Modus
- **Plätze** - wechselt in den Plätze-Datenbank Modus
- **Runden** - wechselt in den Runden-Datenbank Modus
- **Einstellungen** - Öffnet das Einstellungen Fenster
- **Turniere\*\*** - Öffnet die Turnierverwaltung
- **Stoppuhr** - Öffnet eine Stoppuhr
- **Importieren\*** - Importieren eines Spieles, Platzes, einer Runde oder Lizenz
- **Infrarotempfang** - Ermöglicht das Empfangen von Spielern, Plätzen und Runden per Infrarot
- **Hilfe** - Öffnet die Mobile Golf Scorer™ Hilfe
- **Ende** - Beendet den Mobile Golf Scorer™ - der gesamte Speicher wird freigegeben
- **Über** - Zeigt Versions-, Copyright- und Lizenzierungsinformationen an

\*Nicht verfügbar in der PAR Version

\*\*Nur in der Eagle Version verfügbar


---


## Menü - Assistent

Mit dem Assistenten ist es sehr einfach, die ersten Schritte mit dem Mobile Golf Scorer™ zu gehen. Der Assistent startet sich automatisch, wenn der Mobile Golf Scorer™ geöffnet wird.

Im obersten Teil auf **Spieler**, **Plätze** oder **Runden** tappen, um den Assistenten in den jeweiligen Modus zu schalten. Nachdem ein Modus aktiviert wurde, zeigt der Assistent an, wie viele Einträge in der Datenbank schon vorhanden sind. Abhängig vom Modus stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- **Neuen Spieler anlegen** um einen neuen Spieler anzulegen
- **Neuen Platz anlegen** um einen neuen Platz anzulegen
- **Platz herunterladen** um einen Platz aus dem Internet herunterzuladen
- **Neue Runde anlegen** um eine neue Runde anzulegen

Rechts vom  Icon wird entweder angezeigt, warum keine Runde gespielt werden kann oder die Runde angezeigt, die gespielt werden kann. Um die Runde zu spielen, auf **Spiel** tappen; wenn eine Runde gespielt wird, schließt sich der Assistent.

Auf  **rechts unten** tappen, um die Hilfe für den Assistenten zu öffnen.

Im untersten Teil kann die Kontrollfläche **Assistenten nicht mehr anzeigen** angekreuzt werden, wenn der Assistent nicht automatisch beim Start des Mobile Golf Scorer™ geöffnet werden soll. Um den Assistenten zu schließen, auf **OK** tappen.




## Menü - Turniermodus

Mit dem Turniermodus können eventuell nicht regelkonforme Teile des Mobile Golf Scorer™ ausgeschaltet werden, um den Mobile Golf Scorer™ auch im vorgabewirksamen Turnier nutzen zu können:

- Der Schlägervorschlag
  - Die Angabe einer Höhendifferenz
- 

## Menü - Stoppuhr

In diesem Fenster wird eine Stoppuhr angeboten. Diese ist z.B. nützlich, um die 5-Minuten Regel beim Suchen nach einem Ball einzuhalten:

- Das Kontrollkästchen **5 Min** ankreuzen, um die Stoppuhr 5 Minuten rückwärts laufen zu lassen. Nach Ende der 5 Minuten klingelt die Stoppuhr bis sie ausgeschaltet wird.
- Mit einem Tap auf  läuft die Zeit weiter, nachdem sie gestoppt oder angehalten wurde
- Mit einem Tap auf  wird die Zeit gestoppt, beim nächsten Start der Stoppuhr beginnt diese von Vorne zu laufen
- Mit einem Tap auf  wird die Zeit angehalten, läuft im Hintergrund aber weiter

Um die Stoppuhr zu schließen, auf **Ende** tippen.

---

## Menü - Einstellungen

Hier können verschiedene Grundeinstellungen für den Mobile Golf Scorer™ vorgenommen werden:

- **Lizenz** - um eine Lizenz zu bestellen, zu importieren oder die Maschinennummer anzuzeigen
- **Länder** - um die Sprache und Längeneinheit auszuwählen
- **Farben** - um die Einstellung der Farben vorzunehmen
- **Eingabe** - um Einstellungen zur Dateneingabe vorzunehmen
- **Sonst** - um sonstige Einstellungen vorzunehmen
- **Listen** - um Einstellungen für die Listen vorzunehmen
- **Bilder** - um Einstellungen für die Birdie Buch Bilder vorzunehmen
- **Speicher**<sup>\*\*</sup> - um die Mobile Golf Scorer™ Dateien zu verwalten
- **PDF** - um Einstellungen für den PDF-Rundenreport vorzunehmen
- **GPS**<sup>\*</sup> - um einen GPS-Empfänger einzurichten
- **OT-GPS**<sup>\*</sup> - um die Optionen für One-Touch GPS einzustellen
- **Fenster**<sup>\*\*\*</sup> - um die Größe der Fenster einzustellen

Um eine bestimmte Einstellung zu Öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um geänderte Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

\*Nur in der Eagle Version verfügbar - \*\* Nicht in der PC Version verfügbar - \*\*\* nicht in der Pocket PC Version verfügbar

---

## Einstellungen Lizenz

Hier kann eine Lizenz Mobile Golf Scorer™ bestellt oder importiert werden oder die Maschinenummer angezeigt werden:

**Oben** wird angezeigt, welcher Lizenztyp installiert ist (PAR, Birdie oder Eagle) oder, wenn eine Test-Version in Benutzung ist, wie viele Tage noch zur Verfügung stehen, um den Mobile Golf Scorer™ zu testen.

Darunter kann ein neuer **Lizenzcode** eingegeben werden, den Sie erhalten, wenn Sie eine Lizenz bestellen. Wenn ein neuer Lizenzcode eingegeben wird, muss der Mobile Golf Scorer™ neu gestartet werden. Dazu einfach die entsprechende Frage mit **Ja** beantworten.

Mit einem Tap auf **Importieren** kann eine Lizenzdatei, die Ihnen per Email zugegangen ist, importiert werden.

Mit einem Tap auf **Gerätenummer** wird die Maschinenummer angezeigt, die zur Bestellung einer Lizenz benötigt wird, da sich der Lizenzcode aus dieser eindeutigen Maschinenummer errechnet.

Mit einem Tap auf **Über Email** wird der Email Bestellungsassistent gestartet. Dieser Assistent führt durch alle Fragen, um eine Lizenz zu bestellen.

Mit einem Tap auf **Über Internet** wird eine **SSL gesicherte** Verbindung zum Mobile Golf Scorer™ Webauftritt hergestellt, wo ebenfalls eine Bestellung aufgegeben werden kann, wenn der Pocket PC mit dem Internet verbunden ist.

In beiden Fällen (Bestellung per Email oder Internet) wird die Maschinenummer automatisch mit übertragen, so dass diese lange Nummer nicht manuell abgetippt werden muss.

Mit einem Tap auf **Aktivierungscode verwenden** kann die Software mit einem Aktivierungscode, den Sie von Ihrem Händler bekommen haben, lizenziert werden.

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um einen geänderten Lizenzcode zu übernehmen, auf **Übernehmen** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und einen geänderten Lizenzcode zu speichern, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Einstellungen Lizenz Importieren

Hier kann eine Lizenzdatei, die Ihnen per Email zugegangen ist, importiert werden.

Mit den Auswahllisten den **Ordner** auswählen, in dem die zu importierende Lizenzdatei ist.

Um die Lizenzdatei zu importieren, diese antappen. Um abzuberechnen, auf **Abbr** tappen.

---

### **Einstellungen Lizenz über Email**

Dieser Assistent führt durch alle Fragen, um eine Lizenz per Email zu bestellen.

Im **Schritt 1** müssen die persönlichen Daten (Name, Email, Adresse und Land) eingegeben werden. Wenn die Benutzer-Informationen des Pocket PC ausgefüllt sind, erscheinen diese Daten automatisch.

Im **Schritt 2** muss der Typ der Lizenz (PAR, Birdie oder Eagle) ausgewählt werden, der bestellt werden soll. Für genaue Informationen über den Unterschied zwischen den Lizenzen, bitte den Mobile Golf Scorer™ Webauftritt besuchen.

Im **Schritt 3** muss der Kreditkartentyp, die Kartenummer, der Name auf der Karte, der Ablauf der Karte sowie die Prüfnummer der Karte eingegeben werden.

Im **Schritt 4** ist alles erledigt. Mit einem Tap auf **Fertig** wird die Email in den Postausgang gespeichert. Um die Email zu verschicken muss der Pocket PC entweder via Active Sync mit dem PC verbunden und synchronisiert werden oder mit dem Internet verbunden werden und die Emails mit Pocket Outlook verschickt und empfangen werden.

Auf **Weiter** tappen, um im Assistenten einen Schritt nach vorne zu machen oder auf **Zurück** tappen, um einen Schritt zurück zu machen. Auf **Abbruch** tappen, um den Assistenten zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

---

### **Einstellungen Lizenz Aktivierungscode verwenden**

Hier kann ein Aktivierungscode verwendet werden, um die Software zu lizenzieren. Diese Lizenzierung findet über das Internet statt, deswegen muss der Pocket PC entweder online sein oder sich mit dem Internet verbinden können.

Bei **Name** muss der Name des Lizenznehmers eingetragen werden.

Bei **Email** muss die Email Adresse des Lizenznehmers eingetragen werden, dies ist sehr wichtig, da an diese Adresse eine Kopie des Lizenzcodes geschickt wird.

Bei **Aktivierungscode** muss der Aktivierungscode, den Sie von Ihrem Händler erhalten haben, eingetragen werden.

Auf **OK** tappen, um die Aktivierung durchzuführen. Nach erfolgreicher Aktivierung erscheint eine Meldung, die die Lizenzierung bestätigt. Der Mobile Golf Scorer™ muss neu gestartet werden, um die neue Lizenzierung zu verwenden, dazu einfach die Meldung mit **Ja** beantworten.

Auf **Abbruch** tappen, um die Verwendung des Aktivierungscodes zu verlassen und die Eingaben zu verwerfen.

---



## Einstellungen Länder

Hier kann die Sprache, in der der Mobile Golf Scorer™ betrieben wird und die Längeneinheit für die Eingabe oder Darstellung einer Länge eingestellt werden:

Mit der Auswahlliste **Sprache** kann eine neue Sprache eingestellt werden. Es stehen Deutsch und Englisch zur Verfügung. Um die neue Sprache zu aktivieren, muss der Mobile Golf Scorer™ neu gestartet werden.

Mit der Auswahlliste **Einheit für Längen** kann eine neue Längeneinheit ausgewählt werden. Es stehen Meter und Yards zur Verfügung. Um die neue Längeneinheit zu aktivieren, muss der Mobile Golf Scorer™ neu gestartet werden.

Um eine bestimmte Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um geänderte Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Einstellungen Farben

Hier kann die Einstellung der Farben vorgenommen werden. Der Mobile Golf Scorer™ benutzt 6 **Farben**, um gute und schlechte Ergebnisse, z.B. in der Scorekarte oder in der Statistik - Schläge, darzustellen:

- Um eine Farbe zu ändern, auf diese tippen und die neue Farbe auswählen. Um die Mobile Golf Scorer™ Standard-Farben wieder einzustellen, auf **Standard** tippen
- Mit **HTML Export in Farbe** wird bestimmt, ob die Scorekarten, die als HTML Datei exportiert oder als HTML Datei in einer Email verschickt werden, farbig sind


Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Einstellungen Eingabe

Hier Einstellungen betreffend der Dateneingabe vorgenommen werden:

- Mit **Grün in Regulation automatisch** kann der Mobile Golf Scorer™ automatisch beim Erfassen der Schläge ermitteln, ob das Grün in Regulation getroffen wurde
- Mit **Putts detailliert eingeben** kann die Eingabe der Längen der Putts während der Eingabe der Schlagdetails aktiviert werden
- Mit **Schlagresultat auf Bild wählen** wird eingestellt, dass bei der graphischen Eingabe des Schlagresultats eine Grafik und keine Knöpfe genutzt werden
- Mit **Erst alle Schläge, dann Putts** kann eingestellt werden, dass der Cursor bei der Ergebniseingabe zunächst durch alle Schläge und dann durch alle Putts wandert

- Mit **Hardwaretasten benutzen** wird die Benutzung der Hardwaretasten zur Scoreeingabe ein- und ausgeschaltet.
- Mit **Hardwaretaste für Bildschirm Ein- und Ausschalten** wird die Benutzung einer Hardwaretaste zum Ein- und Ausschalten des Bildschirms aktiviert oder deaktiviert.
- Auf tappen, um die Position der Hardwaretasten in Bezug auf den Bildschirm zu sehen

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tappen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tappen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf **OK** tappen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tappen.

## Einstellungen Sonstige

Hier können sonstige Einstellungen, wie die Benutzung der Hardware Knöpfe zur Scoreeingabe, vorgenommen werden:

- Mit **Alle Hinweise wieder anzeigen** können die Hinweise, die nicht mehr angezeigt werden sollten, wieder angezeigt werden
- Mit **Schläge kurzes Spiel in Längen Stat** wird bestimmt, ob die Schläge, die als Annäherungen definiert wurden, in der Längenstatistik mit berücksichtigt werden sollen
- Mit **Uhrzeit statt Spielzeit anzeigen** wird im Runde Spielen Fenster die Uhrzeit statt der Spielzeit angezeigt
- Mit **Koordinaten in Dezimalgraden** werden GPS Koordinaten in Dezimalgraden und nicht in Graden, Minuten und Sekunden angezeigt und bearbeitet
- Mit **Vierballschläge nach Schlägen** kann festgelegt werden, dass die Vierball-Spiele (Vierball Best Ball, Vierball Aggregat, Vierball High Ball und deren Kombinationen) nach Schlägen ausgewertet werden. Wenn kein Haken gesetzt wird, werden die Spiele nach Stablefordpunkten ausgewertet
- Mit **Email Konto** kann eingestellt werden, welches Email Konto zum Versenden von Emails genutzt werden soll
- Mit **Automatischer Updateservice** kann der Updateservice, der elektronisch nach neuen Versionen sucht, An- oder Abgeschalten werden
- Mit **Tool Tip Hilfe anzeigen** können am PC die Tool Tip Hilfen An- oder Abgeschalten werden

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tappen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tappen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf **OK** tappen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tappen.

## Einstellungen Listen

Hier können Einstellungen für die Listen vorgenommen werden:


- Mit **Kleine Schrift in Listen** wird in der Spieler-, Plätze- und Rundenliste sowie bei der Platzauswahl beim Start einer Runde eine kleinere Schriftart benutzt

- Mit **Lange Auswahllisten** können die Auswahllisten im Runde Spielen Fenster und bei der Eingabe der Schlagdetails auf maximale Bildschirmhöhe eingestellt werden
- Mit **Plätze mit Länderkürzel** kann den Platznamen in allen Auswahllisten zur besseren Sortierung das Länderkürzel vorangestellt werden
- Mit **Plätze abgekürzt anzeigen** kann der Platzname in allen Anzeigen und Listen zur besseren Unterscheidbarkeit abgekürzt angezeigt werden, so wird z.B. aus Golf Club GC
- Mit **Rundentitel in Liste anzeigen** kann der eingegebene Rundentitel als zweite Zeile in der Liste der Runden und der Rundenauswahl in der Spielerstatistik angezeigt werden
- mit **Nur Runden der letzten 60 Tage** werden in der Rundenliste auf dem Pocket PC nur die Runden der letzten 60 Tage angezeigt

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

## Einstellungen Bilder

Hier können Einstellungen in Bezug auf die Birdie Buch Bilder vorgenommen werden:

- Mit **Lochbilder in hoher Qualität** wird bestimmt, ob die Birdie Buch Bilder geglättet dargestellt werden sollen. Eine geglättete Darstellung erhöht die Qualität, erfordert aber auch mehr Rechenzeit und macht das Birdie Buch langsamer
- Mit **Symbole nicht mitzoomen** wird bestimmt, dass die den Birdie Buch Bildern überlagerten Symbole nicht mitwachsen, wenn in das Bild hineingezoomt wird. Dies erfordert sehr wenig Rechenleistung.
- Mit **GPS statt grafischer Kalibrierung bei Lochbildern benutzen** wird festgelegt, dass der Abstand zum Grün beim Tap auf das Lochbild und die Schlaglängen auf Grund von visuell erfassten Ballpositionen immer an Hand der GPS Kalibrierung und nicht an Hand der grafischen Kalibrierung berechnet wird
- Mit **GPS Symbole anzeigen** kann die Anzeige der Symbole für die GPS Kalibrationspositionen auf dem Bild an- und ausgeschaltet werden
- Mit **Nach Positionsmarkierung auf Bild Schlagdetails abfragen** wird festgelegt, dass nach dem visuellen erfassen einer Ballposition die Schlagdetails (Schläger, Landezone und Schlagresultat) graphisch abgefragt werden
- Mit **Korrektur unproportionale Abschlüge** wird eine Funktion aktiviert, die versucht, bei Bildern bei denen der Bereich Abschlag zu Fairway im Vergleich zum Bereich Fairway und Grün zu klein dargestellt ist, dies zu korrigieren
- Mit **Änderungen bei < > immer speichern** wird aktiviert, dass alle Änderungen bei den Lochbildern automatisch gespeichert werden, wenn mit den  Icons durch die Lochbilder geblättert wird
- Mit **Auf Standpunkt zentrieren** werden die Lochbilder automatisch so verschoben, dass sie auf den eigenen Standpunkt zentriert sind
- Mit **Sicherer Modus für Google Earth** wird beim Import von Lochbildern von Google Earth eine sichere, aber langsamere Technologie benutzt. Dieses Option aktivieren, wenn beim Bilderimport schwarze Bilder erscheinen.

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tippen. Um die

Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

---

### Einstellungen Position der Hardwaretasten

Hier wird die Position der Hardwaretasten in Bezug auf den Bildschirm angezeigt:

Das graue Rechteck in der Mitte ist der Bildschirm, die kleinen Rechtecke sind die Auf/Ab, Links/Rechts, Start, A, B und C Tasten.

Um die Funktionalität einer Taste zu sehen, auf das kleine Rechteck tippen.

Auf **OK** in der Titelleiste tippen, um das Fenster zu schließen.

---

### Einstellungen Speicher

Hier können die Mobile Golf Scorer™ Datenbank- und/oder Lochbilder-Dateien auf einen neuen Speicherort verschoben werden. Die Dateien können entweder im Hauptspeicher (Standard) gehalten werden oder auf einer im Pocket PC installierten Speicherkarte (SD oder CF Karten). Wenn die Dateien in einer Speicherkarte gehalten werden, wird die Geschwindigkeit des Mobile Golf Scorer™ sinken.

Unter **Speicherort für Daten** wird angezeigt, ob die Datenbank- bzw. Lochbilder-Dateien momentan im Hauptspeicher oder auf einer Speicherkarte gehalten werden. Mit der **Auswahlliste** kann für die Datenbank- bzw. Lochbilder-Dateien ein neuer Speicherort ausgewählt werden, wobei der Speicherort nicht der Selbe für beide Dateitypen sein muss.

Unter **Mobile Golf Scorer™ Daten** wird angezeigt, wie viel Speicher der Mobile Golf Scorer™ insgesamt und für Programm, Datenbanken (es gibt immer 3 Datenbanken) und Lochbilder benutzt, ebenso wird die Anzahl der auf dem Pocket PC gespeicherten Lochbilder angezeigt.

Unter **Kapazität** kann, für den Hauptspeicher und die installierten Speicherkarten, die totale Kapazität und der freie Speicherplatz angezeigt werden. Mit der Auswahlliste kann die Kapazität eines anderen Speicherorts angezeigt werden.

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um die Dateien auf einen neuen Speicherort zu verschieben, auf **Übern** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die Dateien auf einen neuen Speicherort zu verschieben, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

---

### Einstellungen PDF

Hier können Einstellungen für den PDF-Rundenreport vorgenommen werden. Der PDF Rundenreport kann beim Exportieren einer Runde oder beim Versenden einer Runde per Email erstellt werden:

- Mit der Auswahlliste **Seitengröße** kann eingestellt werden, ob die PDF Datei in DIN A4 oder US Letter erstellt wird.
- Mit **PDF Scorekarte in Farbe** kann die Scorekarte im PDF Rundenreport farbig erstellt werden.
- Mit **Statistiken** können Statistiken für jeden Spieler im PDF Rundenreport integriert werden. Neben der Numerischen Tabelle können mit der Auswahlliste noch die Übersichts- und Durchschnittsgrafiken ausgewählt werden.
- Mit **Drives** können Statistiken der Abschlüge jedes Spielers im PDF Rundenreport integriert werden.
- Mit **Schlagresultate** können Statistiken, wie der Ball mit einem Schläger getroffen wurde, für jeden Spieler, für den Schlagdetails eingegeben wurden, im PDF Rundenreport integriert werden.
- Mit **Schlaglängen** können Statistiken, wie weit der Ball mit einem Schläger geschlagen wurde, für jeden Spieler für den Schlaglängen erfasst wurden, im PDF Rundenreport integriert werden .
- Mit **Ohne sehr weite/kurze Schläge** können die Statistiken auf die Schläge, die in normalen Längen wie bei den Schlagdetails eingegeben, gelandet sind, beschränkt werden.
- Mit **Lochbilder** können die Birdie Buch Bilder aller Löcher mit in den PDF Rundenreport integriert werden. Ein Kompressionsalgorithmus ist nötig, um diese Option zu aktivieren.
- Mit **JPEG Komprimiert** wird an stelle der normalen eine effektivere JPEG Komprimierung für die Lochbilder verwendet. Diese Einstellung gilt auch für die PDF Birdie Bücher.
- Mit **Schläge** können die Schläge aller Spieler als Linien über die Birdie Buch Bilder gezeichnet werden - um diese Linien zu sehen, müssen entweder die GPS Positionen der Schläge erfasst und das Birdie Buch Bild GPS kalibriert worden sein oder die Ballpositionen der Schläge visuell auf dem Birdie Buch erfasst worden sein
- Mit **Mit Schlaglängen** können über diesen Linien Kästchen angezeigt werden, in denen die Länge der Schläge angezeigt wird
- Mit **Schläger** können unter den Birdie Buch Bildern die Schläger angezeigt werden, mit denen die Bahn von den Spielern gespielt wurde

In der **untersten Zeile** wird angezeigt, welcher Algorithmus zur Komprimierung der PDF Datei benutzt wird.

Um eine bestimmte Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tappen. Um geänderte Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tappen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf **OK** tappen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tappen.

---





## Einstellungen GPS

Hier kann ein GPS-Empfänger eingerichtet werden. Der Mobile Golf Scorer™ arbeitet mit allen GPS-Empfängern, die einen der Industriestandards NMEA oder Sirf unterstützen, zusammen.

Oben kann mit den Auswahllisten **Anschluss** und **Geschw** der Anschluss und die Übertragungsgeschwindigkeit des GPS Empfängers ausgewählt werden. Die meisten GPS Empfänger arbeiten mit 4800 Baud. Bei Windows Mobile 5 Geräten mit installiertem GPS Intermediate Driver, der die gleichzeitige Benutzung von GPS mit mehreren Applikationen erlaubt, kann **Geteil** als Anschluss ausgewählt werden. Am Ende der Liste der Anschlüsse kann Einstellungen ausgewählt werden, um die erweiterten GPS Anschlusseinstellungen aufzurufen.

Um sich mit dem Empfänger zu verbinden, auf **Verbinden** tippen. Wenn eine Verbindung besteht, kann auf **Trennen** getappt werden, um die Verbindung zu beenden.

Wenn eine Verbindung mit dem GPS Empfänger besteht, werden auf dem Bildschirm verschiedene GPS-Daten angezeigt:

- Rechts neben dem Trennen Knopf ist die Art des **GPS Fixes** (die Art wie der GPS Empfänger die Position ermittelt hat) angezeigt (2D, 3D oder DIF). Rechts davon wird die **Verwässerung** (Dilution) der GPS Position angezeigt.
- Darunter wird der **Breitengrad** der Position in Grad, Minuten und Sekunden angezeigt. Rechts daneben die **horizontale Verwässerung** (Dilution).
- Weiter darunter wird der **Längengrad** der Position in Grad, Minuten und Sekunden angezeigt. Rechts daneben die **vertikale Verwässerung** (Dilution).
- Weiter darunter wird die **Höhe** der momentanen Position in der gewählten Einheit angezeigt, rechts daneben die **Geschwindigkeit** der Bewegung
- Danach wird angezeigt, wie viele **Satelliten** in Sichtweite (zweite Zahl) sind und wie viele davon zur Bestimmung der Position genutzt werden (erste Zahl). Rechts daneben wird das aktuelle **Datum und Zeit**, wie von den GPS Satelliten übertragen, angezeigt.
- In der **Grafik** darunter wird für jeden Satelliten ein Balken angezeigt. Je höher der Balken ist, desto besser ist der Empfang zu diesem Satelliten. Wenn der Balken gefüllt ist, wird der Satellit zur Positionsbestimmung genutzt. Unter dem Balken ist die Nummer des Satelliten zu sehen. Mit den Knöpfen  und  kann diese Grafik aus- und eingeklappt werden.
- Unter der Grafik wird die **Bewegung** in den letzten 5, 10 und 30 Sekunden angezeigt. Wenn der GPS Empfänger nicht bewegt wird, dient dies zur Einschätzung der Qualität der GPS Position (wenn die Bewegung bei Stillstand weniger als 1 Meter oder Yard ist, kann man von einem guten GPS Signal ausgehen).
- Mit den Knöpfen  und  kann eine **Grafik** ein- und ausgeklappt werden, die die letzten gemessenen GPS Positionen darstellt. In der Grafik ist die zuletzt gemessene Position in der Mitte, die davor gemessenen Position je nach Ihrer Abweichung angezeigt. Je heller ein Punkt ist, desto älter ist die Messung. Der Maßstab der Grafik wird rechts neben dem Quadrat angezeigt.
- Unter den Bewegungen wird ein **farbiger horizontaler Balken** angezeigt. Dieser Balken zeigt an, wie viele der letzten empfangenen GPS Positionen sich von oder zur letzten erfassten Position bewegt haben. Viele GPS Empfänger sind recht langsam in der Übertragung der Daten, so dass es anzuraten ist, vor der Erfassung einer Position ein wenig zu warten. Der Idealzustand ist erreicht, wenn die beiden Teile des Balkens die gleiche Länge haben, da dies auf eine stabile GPS Position schließen lässt.
- Unten können mit dem **Opt** Knopf die erweiterten GPS Optionen aufgerufen werden
- Unten können die **Von** und **Nach** Knöpfe benutzt werden, um Entfernungen zu messen. Zunächst an einer Stelle auf **Von** tippen, dann zu einer anderen Stelle gehen und auf **Nach** tippen. Die Entfernung zwischen den zwei Stellen wird, während der Bewegung laufend die zwischen Von-Punkt und Standpunkt, nach einem Tap auf **Nach** die zwischen Von-Punkt und Nach-Punkt, angezeigt. Dies ist eine weitere Möglichkeit, die Qualität der GPS Positionen einzuschätzen.

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um geänderte GPS Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten GPS Einstellungen zu speichern, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Einstellungen GPS Erweiterte Optionen

Hier können erweiterte Einstellungen für den GPS Empfänger, wie das zu verwendende Protokoll, getroffen werden. Nicht alle GPS Empfänger unterstützen alle Einstellungen, bitte wenden Sie sich an den Hersteller Ihres GPS Empfängers für Details. Ebenso speichern nicht alle GPS Empfänger alle Einstellungen im Gerät, also sicherstellen, dass die gewünschten Einstellungen beim Verbinden mit dem GPS Empfänger getroffen werden.

- Mit **Protokoll** kann zwischen dem NMEA und Sirf Protokoll umgeschaltet werden. Das Sirf Protokoll hat den Vorteil, dass es einen Energiesparmodus unterstützt. Das Protokoll speichert sich im GPS Empfänger ab, wenn andere Anwendungen mit dem GPS Empfänger benutzt werden, die das Sirf Protokoll nicht unterstützen, bitte vor beenden des Mobile Golf Scorers™ das NMEA Protokoll auswählen.
- **GPS automatisch neu verbinden** ankreuzen, um automatisch zu versuchen eine abgebrochene Verbindung zu einem GPS Empfänger wieder herzustellen, dies ist vor Allem bei Bluetooth GPS Empfängern ratsam, wenn sich das GPS und der Pocket PC so weit voneinander entfernen, dass die Verbindung abbricht
- **Strom sparen** ankreuzen, um den GPS Empfänger in einen Energiesparmodus (technisch Power Trickle Mode genannt) zu versetzen. Das erzeugt weniger GPS Messungen, spart aber erheblich Energie. Diese Einstellung ist nur im Sirf Protokoll verfügbar.
- **Stehende Positionen verhindern** ankreuzen, wenn das Problem besteht, dass der GPS Empfänger immer die selben Koordinaten liefert, obwohl er ein wenig bewegt wird. Dieses Feature, technisch Static Navigation genannt, ist bei der Autonavigation sehr hilfreich, aber beim Golf bewegt man sich wenig und will exakte Positionen. Diese Einstellung ist nur im Sirf Protokoll verfügbar.
- Mit **Frequenz setzen auf** kann die Frequenz der GPS Nachrichten vom GPS Empfänger zum Mobile Golf Scorer™ eingestellt werden. Wenn der Pocket PC sehr langsam wird oder nicht mehr antwortet, kann das daran liegen, dass der Pocket PC mit der Verarbeitung der GPS Informationen zu sehr ausgelastet ist. Die Standardfrequenz ist eine Sekunde.

Wenn eine Einstellung verändert wird, kann der **Fortschritt der Einstellung** in der entsprechen Box abgelesen werden.

In der Box **Auswertungsrückstand** wird angezeigt, wie viele Bytes an Information vom GPS Empfänger der Mobile Golf Scorer™ noch nicht verarbeitet hat. Wenn dieser Wert konstant hoch ist, die Frequenz der Nachrichten auf mehr Sekunden setzen.

Die **Nachrichten-Frequenz** Box zeigt an, alle wie viele Sekunden der GPS Empfänger eine Nachricht an den Pocket PC schickt. Ein Wert von 2 bedeutet alle 2 Sekunden eine Nachricht.

Die **Status** Box zeigt die letzte vom GPS Empfänger empfangene Nachricht an.

Auf den **Ende** tippen, um die erweiterten GPS Optionen zu verlassen.

---

## Einstellungen GPS Anschluss

Hier können erweiterte Einstellungen für den GPS Anschluss getroffen werden.

- Mit **Alle Anschlüsse anzeigen** werden in der Liste der Anschlüsse nicht nur die vom Betriebssystem als existent gemeldeten Anschlüsse sondern alle theoretisch möglichen Anschlüsse angezeigt.
- Mit **GPS Anschluss suchen** kann nach einem GPS Gerät gesucht werden. Es werden dann alle Anschlüsse mit allen möglichen Geschwindigkeiten geöffnet und nach einem GPS Gerät gesucht. Der aktuelle Anschluss und die aktuelle Geschwindigkeit werden unter dem Fortschrittsbalken angezeigt. Wird ein GPS Gerät gefunden, wird dessen Anschluss und Geschwindigkeit angezeigt.

Um die neuen Einstellungen zu übernehmen, auf **OK** tippen. Um das Fenster zu schließen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Einstellungen One Touch GPS

Hier können die Optionen für das One-Touch GPS (GPS Messung durch einmaliges drücken einer Hardwaretaste) eingestellt werden:

- Mit **One-Touch GPS benutzen** wird das One-Touch GPS ein- und ausgeschaltet
- Unter **Messe nach** kann, in Sekunden, die Dauer eingestellt werden, für die die Mittlere Taste gedrückt werden muss, um eine Messung auszulösen.
- Unter **Messdauer** kann, in Sekunden, die Länge der Messung eingestellt werden. Ungeachtet dieser Messdauer ist die Messung beendet, sobald die unter Max Bewegung eingestellte Genauigkeit des GPS Signals erreicht wird.
- Unter **Max Bewegung** wird, in Metern oder Yards, eingestellt, wie genau die Messung sein soll. Wenn während der eingestellten Messdauer die Schwankung des GPS Signals unter der eingestellten maximalen Bewegung ist, ist eine Messung erfolgreich.
- Mit **Dauer Infoansage** wird eingestellt, innerhalb welcher Zeit die One-Touch GPS Taste zweifach gedrückt werden muss, um sich ansagen zu lassen, für welches Loch und welchen Schlag eine Messung durchgeführt werden würde
- Mit **Hardwaretaste lernen** kann die Taste die für die Auslösung einer One-Touch GPS Messung benutzt werden soll, gelernt werden. Standardmäßig wird die mittlere Hardware-Taste (meist in der Mitte der Wippe) genutzt.
- Mit **OTGPS Fenster benutzen** kann im Runde Spielen Fenster ein Knopf eingeblendet werden, der die One Touch Funktionalitäten in einem Fenster zur Verfügung stellt, falls die Hardwaretasten am Pocket PC nicht funktionieren
- Mit **Fenster während Messung** kann während der Messung ein Fenster, das über die Messzeit und die Qualität des GPS Signals informiert, angezeigt werden
- Mit **Entfernung zum Grün ansagen** kann eingestellt werden, dass nach jeder erfolgreichen Messung die noch verbleibende Entfernung zum Grünanfang angesagt wird.
- Mit **Loch und Schlag ansagen** wird vor der Messung angesagt, auf welchen Schlag an welchem Loch sich die Messung bezieht.
- Mit **Taste für Grünentfernung** kann eine Hardwaretaste dazu genutzt werden, den Abstand zum Grün vom momentanen Standpunkt aus angesagt zu bekommen. Diese Hardwaretaste muss nach Aktivieren der Funktion gelernt werden. Diese Funktionalität ist auch im Birdie Buch Fenster verfügbar.
- Mit **Nach OTGPS Schlagdetails abfragen** wird festgelegt, dass nach dem Erfassen einer Position im OTGPS Fenster die Schlagdetails (Schläger, Landezone und Schlagresultat) graphisch abgefragt werden



Da das One-Touch GPS seine Rückmeldungen per Sprache ausgibt, sollte darauf geachtet werden, dass der Lautsprecher des Pocket PC eingeschaltet ist.

Um eine andere Einstellung zu öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um geänderte GPS Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten GPS Einstellungen zu speichern, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Einstellungen Hardwaretaste lernen

Hier wird für eine Funktion die zu benutzende Hardwaretaste gelernt:

Im Fenster wird angezeigt, für welche Funktion die Hardwaretaste gelernt werden soll. Um die Hardwaretaste zu lernen, diese einfach drücken, das Fenster schließt sich dann automatisch.

Es können nur Hardwaretasten gelernt werden, die nicht zum Eingeben des Scores eingesetzt werden können.

Zum Abbrechen auf **Abbruch** tippen.

---

## Einstellungen Fenster

Anders als auf dem Pocket PC kann die Fenstergröße in der PC Version für alle Haupt-Fenster frei gewählt werden:

- 240x320 - QVGA Hochformat: Die dem Pocket PC entsprechende Größe
- 360x480 - MVGA Hochformat: Die eineinhalbflache Größe des Pocket PCs in Hochformat
- 480x360 - MVGA Querformat: Die eineinhalbflache Größe des Pocket PCs in Querformat
- 480x640 - VGA Hochformat: Die doppelte Größe des Pocket PCs in Hochformat
- 640x480 - VGA Querformat: Die doppelte Größe des Pocket PCs in Querformat

Um eine andere Einstellung zu Öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um die geänderten Einstellungen zu übernehmen, auf **Übern** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen und die geänderten Einstellungen zu speichern, auf **OK** tippen. Um die Einstellungen zu verlassen ohne die Änderungen zu übernehmen, auf **Abbruch** tippen.

---

## Menü - Turniere

Hier können Turniere verwaltet werden:

Es können sowohl **Tagesturniere** als auch **Langzeit Lochwettspiele** und **Mehrtagesturniere** ausgewertet werden. Mit der Klappliste unten kann zwischen diesen Turnierarten umgeschaltet werden.

Bei einem **Tagesturnier** stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- **Spieler** - um die Spieler des Turniers zu bestimmen
- **Leader Board** - um das Leader Bord des Turniers zu sehen
- **Spiel** - um das Resultat eines Spiels im Turnier zu sehen

Bei einem **Langzeit Lochwettbewerb** stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- **Spieler** - um die Spieler des Langzeit Lochwettspiels zu bestimmen
- **Runden** - um die Runden des Langzeit Lochwettspiels zu bestimmen
- **Spiel** - um das Resultat des Langzeit Lochwettspiels zu sehen

Bei einem **Mehrtagesturnier** stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- **Tage** - um die Tage zu bestimmen, an denen die Runden des Mehrtagesturniers gespielt wurden
- **Leader Board** - um das Leader Bord des Mehrtagesturniers zu sehen

Um eine bestimmte Turnieroption zu Öffnen, auf die entsprechende **Karte** oben am Bildschirm tippen. Um die Turnierverwalten zu verlassen, auf **Ende** tippen.


---

### Tagesturnier - Spieler

Hier werden die Spieler ausgewählt, die im Turnier mitspielen. Nur Spieler, die am Selben Tag eine Runde gespielt haben, können ausgewählt werden:

Mit der Auswahl neben **Datum** kann der Tag des Turniers ausgewählt werden.

Es wird eine Liste aller Spieler angezeigt, die an dem gewählten Tag eine Runde gespielt haben. Um einen Spieler in das Turnier aufzunehmen, das Kontrollkästchen links des Spielers ankreuzen. Um den Spieler nicht im Turnier zu haben, das Kreuz entfernen.

Um die Startzeiten als HTML oder CSV Datei zu speichern, auf das  Icon tippen. In der HTML oder CSV Datei sind neben dem Startzeiten für alle Spieler auch deren Stamm- und Spielvorgaben verzeichnet. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Um die Startzeiten als HTML oder CSV Datei zu speichern, auf **OK** tippen. Um abubrechen auf **Abbruch** tippen.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die **Auswahlliste** unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf **Ende** tippen.

---

### Tagesturnier - Leader Board


Hier wird das Leader Board des Turniers angezeigt:

Mit der Auswahl neben **Typ** kann zwischen Stableford, Stableford Brutto, Schlägen und Netto Schlägen umgeschaltet werden.

Mit der Auswahl **Preise** kann angegeben werden, wie viele Preise in dem Turnier vergeben werden sollen.

Es wird eine Liste aller Spieler angezeigt, sortiert nach Ihrem Ergebnis im Turnier.

Bei einem Gleichstand in der ausgewählten Wertung wird, wie in der Wettspielordnung vorgesehen, unter Zugrundelegung von neun der gespielten Löcher, die nach dem Schwierigkeitsgrad entsprechend der Vorgabenverteilung (1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9) ausgewählt wurden, gestochen. Bei weiterer Gleichheit zählen die sechs Löcher mit dem Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3, 16, 5, 14, danach 1, 18, 3 und schließlich nur das schwerste Loch. Falls dann immer noch ein Gleichstand herrscht, entscheidet das Los.

Um das Leader Board als HTML oder PDF Datei zu speichern, auf das  Icon tappen. In der HTML oder PDF Datei sind neben dem Ergebnis der gewählten Wertung auch die Ergebnisse der anderen Wertungen sowie Handicap der Spieler und Slope und CR der Abschläge des Platzes enthalten. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Um das Leader Board als HTML oder PDF Datei zu speichern, auf **OK** tappen. Um abzubrechen auf **Abbruch** tappen.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die **Auswahlliste** unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf **Ende** tappen.

---


## Tagesturnier - Spiel

Hier wird das Ergebnis eines Spiels innerhalb des Turniers angezeigt:

Mit der Auswahlliste kann das Spiel ausgewählt werden:

- **Lochwettspiel:** ein Lochwettspiel aller Spieler im Turnier gegeneinander. In der Liste wird das zusammengefasste Ergebnis aller Lochwettspiele angezeigt, um die einzelnen Ergebnisse aller Lochwettspiele anzuzeigen, das Kontrollkästchen **Details** ankreuzen

Drunter wird eine Liste aller Spieler mit den Ergebnissen des Spiels angezeigt.

Um die Ergebnisse als CSV Datei zu speichern, auf das  Icon tappen. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Um die Ergebnisse als CSV Datei zu speichern, auf **OK** tappen. Um abzubrechen auf **Abbruch** tappen.

Um eine andere Turnieroption auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die **Auswahlliste** unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf **Ende** tappen.

---

## Langzeit Lochwettspiel - Spieler

Hier werden die Spieler ausgewählt, die im Langzeit Lochwettspiel mitspielen:

<b>Anzahl der Spieler</b>	Die Anzahl der Spieler des Langzeit Lochwettspiels auswählen
<b>Spieler</b>	Mit der Auswahlliste die Spieler aus der Spieler-Datenbank auswählen, die das Langzeit Lochwettspiel spielen


Unten am Bildschirm wird angezeigt, wie viele Runden die ausgewählten Spieler zusammen gespielt haben. Nur Runden, in denen alle ausgewählten Spieler mitgespielt haben, können im Langzeit Lochwettspiel ausgewertet werden.

Um eine andere Turneroption auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die **Auswahlliste** unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf **Ende** tappen.

### Langzeit Lochwettspiel - Runden

Hier werden die Runden ausgewählt, die Teil des Langzeit Lochwettspiels sein sollen:

Es wird eine Liste aller Runden angezeigt, die die ausgewählten Spieler zusammen gespielt haben. Um einen Runde in das Langzeit Lochwettspiel aufzunehmen, das Kontrollkästchen links der Runde ankreuzen. Um die Runde nicht im Langzeit Lochwettspiel zu haben, das Kreuz entfernen.

Um Runden in einem Zeitraum oder von einem bestimmten Platz auszuwählen, auf  tappen.

Um eine andere Turneroption auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die **Auswahlliste** unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf **Ende** tappen.

### Langzeit Lochwettspiel - Spiel

Hier wird das Ergebnis des Langzeit Lochwettspiels angezeigt:

In der Liste wird das zusammengefasste Ergebnis aller Lochwettspiele angezeigt.

Um die einzelnen Ergebnisse aller Lochwettspiele anzuzeigen, das Kontrollkästchen **Details** ankreuzen

Um eine andere Turneroption auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tappen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die **Auswahlliste** unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf **Ende** tappen.

### Mehrtagesturnier - Tage

Hier werden die Tage ausgewählt, an denen die Runden des Mehrtagesturniers gespielt wurden:

- Um dem Mehrtagesturnier einen **Tag hinzuzufügen**, die Schaltfläche anhängen
- Danach, den **Tag auswählen**, an dem eine Runde des Mehrtagesturniers gespielt wurde
- Rechts neben dem Datum wird angezeigt, **wie viele Spieler** an diesem Tag eine Runde gespielt haben

Um eine andere Turniroption auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die **Auswahlliste** unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf **Ende** tippen.


---

## Mehrtagesturnier - Leader Board

Hier wird das Leader Board des Mehrtagesturniers angezeigt:

Mit der Auswahl neben **Wertung** kann zwischen Stableford, Stableford Brutto, Schlägen und Netto Schlägen umgeschaltet werden.

Es wird eine Liste aller Spieler angezeigt die an einem der Tage des Mehrtagesturniers eine Runde gespielt haben, sortiert nach Ihrem kumulierten Ergebnis aller Runden.

Um das Leader Board als HTML oder PDF Datei zu speichern, auf das  Icon tippen. In der HTML oder PDF Datei sind neben dem kumulierten Ergebnis der gewählten Wertung auch einzelnen Ergebnisse der Runden sowie die Daten und Plätze der Runden enthalten. Dann muss der Dateiname eingegeben und der Ordner und Ort ausgewählt werden. Um das Leader Board als HTML oder PDF Datei zu speichern, auf **OK** tippen. Um abzurechnen auf **Abbruch** tippen.

Um eine andere Turniroption auszuwählen, auf die entsprechende **Karte** oben tippen. Um zwischen den Turniertypen umzuschalten, die **Auswahlliste** unten am Bildschirm benutzen. Um das Turnier zu verlassen, auf **Ende** tippen.

---

## Menü - Importieren

Hier kann ein Spieler, ein Platz, eine Runde oder eine Lizenz importiert werden.

Mit den Auswahllisten den **Ordner** auswählen, in dem die zu importierende Datei ist. Mit der Auswahlliste Typ kann der Typ der zu importierenden Datei gewählt werden, mögliche Typen sind:

- **\*.pgsc** - eine Mobile Golf Scorer™ Platz-Datei
- **\*.pgsp** - eine Mobile Golf Scorer™ Spieler-Datei
- **\*.pgsr** - eine Mobile Golf Scorer™ Runden-Datei
- **\*.pgsl** - eine Mobile Golf Scorer™ Lizenz-Datei

Um die Datei zu importieren, diese antippen. Falls etwas importiert werden soll, das in den Datenbanken schon enthalten ist, erscheint eine Warnung, ob die vorhandenen Daten wirklich überschrieben werden sollen. Um abzurechnen, auf **Abbr** tippen.

---

## Menü - Infrarotempfang

Hier können Spieler, Plätze, oder Runden per Infrarot von einem anderen PC oder Pocket PC von dem aus dem Mobile Golf Scorer™ heraus per Infrarot versandt wird, empfangen werden.

Es erscheint ein Fenster, in dem die Empfangsbereitschaft angezeigt wird. Sobald von einem anderen Computer Daten empfangen werden, werden diese importiert. Falls etwas importiert werden soll, das in den Datenbanken schon enthalten ist, erscheint eine Warnung, ob die vorhandenen Daten wirklich überschrieben werden sollen.

Um den Empfangsmodus zu beenden, auf **Ende** tippen.

---

## Menü - Über

Im Über Fenster wird angezeigt:

- Die Version des Mobile Golf Scorer™, die in Benutzung ist
- Einen Copyright Hinweis
- Welcher Lizenztyp installiert ist (PAR, Birdie oder Eagle) oder, wenn eine Test-Version in Benutzung ist, wie viele Tage noch zur Verfügung stehen, um den Mobile Golf Scorer™ zu testen

Um das Über Fenster zu schließen, auf **OK** tippen.