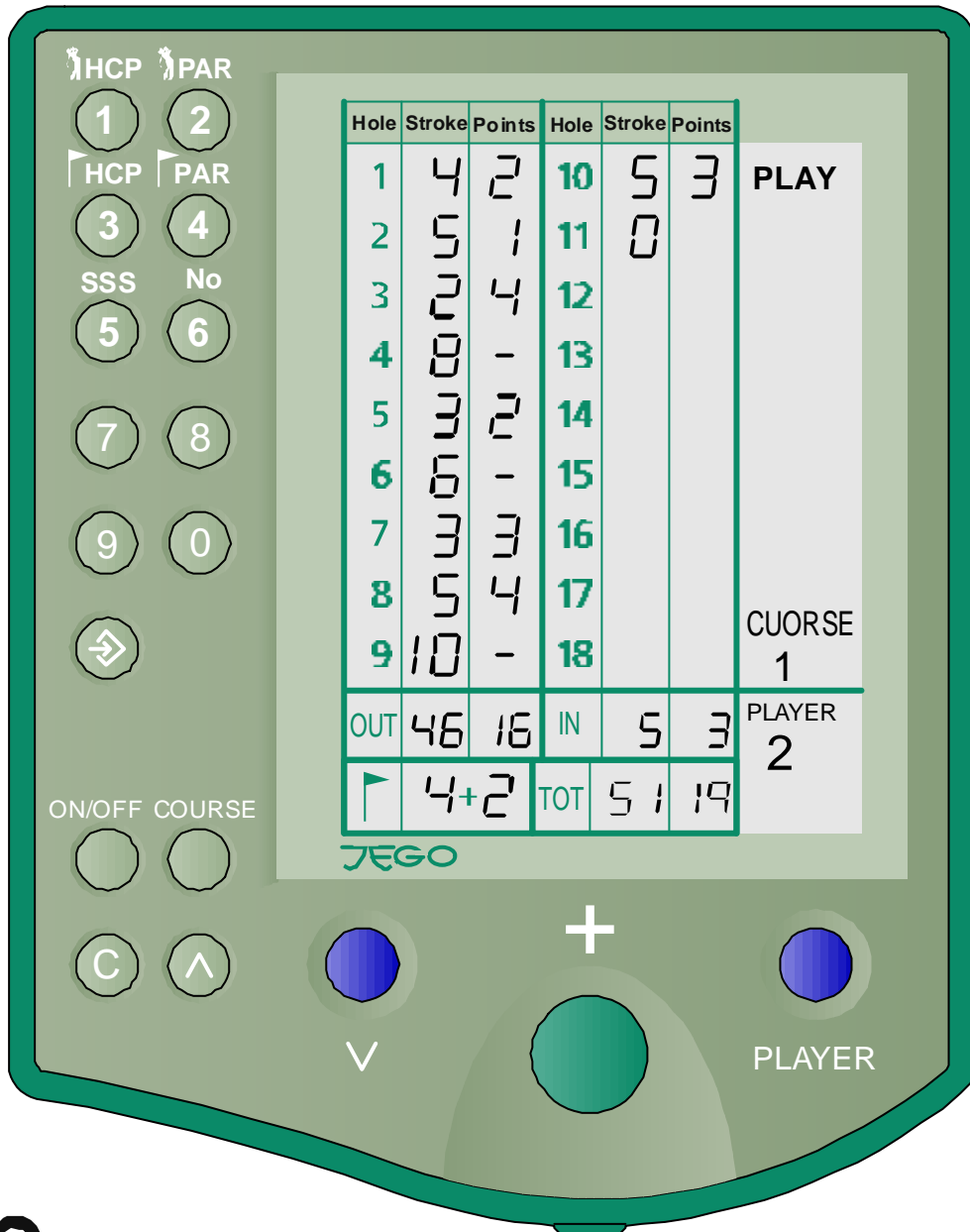




# GEBRAUCHSANWEISUNG



**Golfspielen mit mehr Freude**

# INHALT

## Allgemein:

Einführung Seite 2

## Eingabe:

Spieler- Handicap Seite 3

HCP des Platzes Seite 4

PAR des Platzes Seite 5

Slope/SSS Seite 6

Mitgliedsnummer Seite 7

Persönliche PAR Werte Seite 7

## Spiel:

Vorbereitung des Spiels Seite 8

Starten des Spiels Seite 8

Während des Spiels Seite 9

Korrektur der Eingabe Seite 10

Technische Daten Seite 10

Batterieaustausch Seite 11

---

## Herzlichen Glückwunsch zum Kauf Ihres JEGOS!

Der JEGO ist eine elektronische Scorekarte, die sehr leicht zu handhaben ist und Ihnen trotzdem alle nötigen Informationen für Ihr Golfspiel gibt. Sie können für bis zu 4 Spieler gleichzeitig zählen, und 2 Plätze Ihrer Wahl eingeben.

**Ihr JEGO ist mit einer Infrarot Computerschnittstelle ausgerüstet, um Ihre gespielten Ergebnisse mit dem optional erhältlichen Computer Interface und der GOLFSCORER Software auf Ihrem PC zu archivieren, bzw. Ihre eigene persönliche Spielstatistik und noch vieles mehr aufzuzeichnen. (Fragen Sie Ihren Fachhändler nach mehr Informationen).**

Bevor Sie Ihren JEGO benutzen, geben Sie zwei Ihrer beliebtesten Golf- Plätze, sowie Informationen von bis zu vier Spielern ein.

(**Tip** Am leichtesten ist es, wenn Sie sich eine Scorekarte zur Hand nehmen, dort stehen alle erforderlichen Informationen.)

**Lesen Sie erst die Gebrauchsanweisung, damit Sie dann alle Möglichkeiten des JEGOS optimal nutzen können, und viel Freude damit haben.**

## ZUBEHÖR

Um Ihren JEGO am Gürtel oder dem Scorekartenhalter zu fixieren, gibt es einen Gürtel-Clip mit dazugehöriger Schnur.

## AUTOMATISCHES ABSCHALTEN

Um Ihre Batterielebensdauer zu verlängern, schaltet sich der Jego automatisch ab, wenn nach 15 Minuten keine Eingabe mehr erfolgt, es sei denn, ein Spiel ist noch nicht von allen Spielern abgeschlossen.

Der JEGO kann mit der Taste "ON/OFF" ausgeschaltet werden, wenn ein Spiel von allen Spielern abgeschlossen ist.

## GARANTIE

Die Garantie von einem Jahr gilt ab dem Kauftag. Die Garantie umfaßt alle Material- und Produktionsfehler und erstreckt sich auf die Ersatzteil- und Arbeitszeitkosten. Die Garantie tritt nur bei ordnungsgemäßer Nutzung des JEGO ein. Nur autorisierte Händler dürfen eine Reparatur durchführen.

**Bewahren Sie Ihre Kaufquittung gut auf, Sie ist gleichzeitig Ihr Garantieschein**

# DATENEINGABE

Bevor Sie ein Spiel starten, müssen bestimmte Werte des Platzes und der Spieler in den JEGO eingegeben werden. Übernehmen Sie die Informationen des Platzes (z.B. von der Scorekarte), die Sie in den JEGO eingeben wollen.

Alle Werte, die Sie eingeben, bleiben gespeichert bis Sie sie löschen, oder mit neuen Daten überschreiben.

**Diese Werte müssen eingegeben werden!**

- HCP Spielerhandicap
- HCP Loch- Handicap
- PAR Par für jedes Loch
- SSS SSS des Platzes, 0=Slope

## Vor der Eingabe

Starten Sie den JEGO durch Drücken der Taste "ein"

ON/OFF



## HCP - Ihr Handicap

Wählen Sie die Spieler (1-4), für die Sie das Handicap eingeben wollen (in diesem Beispiel Spieler Nr. 1)

Wechseln Sie den Spieler mit der Taste **PLAYER**

Geben Sie Ihr Handicap ein (z.B. HCP=36)

HCP  
 + + + beenden mit

Analog können weitere Handicaps eingegeben werden (Spieler 2-4)

### Änderung des Handicaps

Wählen Sie den Spieler, den Sie ändern wollen

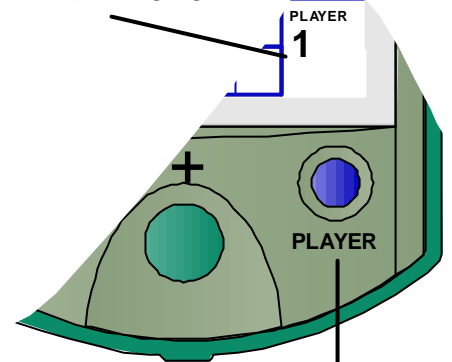
Drücken + HCP + + + +

### Anzeige des Spielerhandicaps

Wählen Sie den Spieler, den Sie anzeigen wollen

Drücken + HCP + beenden mit

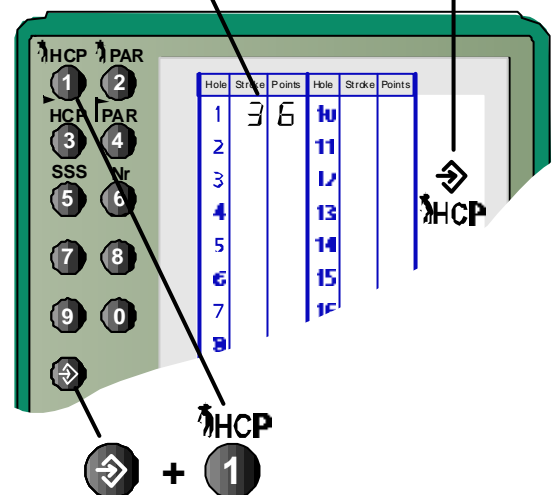
Das Display zeigt die Spieler, für die das Handicap eingegeben wird.



Spielerwechsel

Anzeige HCP-Eingabe

Anzeige der Funktion



# HCP - Lochhandicap

Wählen Sie den Platz Nr. 1 oder 2, den Sie eingeben wollen, durch Drücken der Taste **COURSE**

Geben Sie das Handicap für jedes einzelne Loch des Platzes ein.

Drücken Sie **HCP** + **3**

Geben Sie das erste Loch ein, z.B. HCP=8

Drücken Sie **8** und beenden mit **V**

Geben Sie das zweite Loch ein, z.B. HCP=10

Drücken Sie **1** + **0** und beenden mit **V**

Wiederholen Sie die Eingaben bis alle Löcher eingegeben sind.

## Änderung des Lochhandicaps

Wenn Sie einen eingegebenen Wert für einen bestimmten Platz ändern wollen, müssen sie erst das vorher eingegebene HCP löschen.

Wählen Sie den Platz, den Sie ändern wollen **COURSE**

Drücken Sie **HCP** + **3** + **C** + **C**

Jetzt ist eine neue Eingabe möglich.

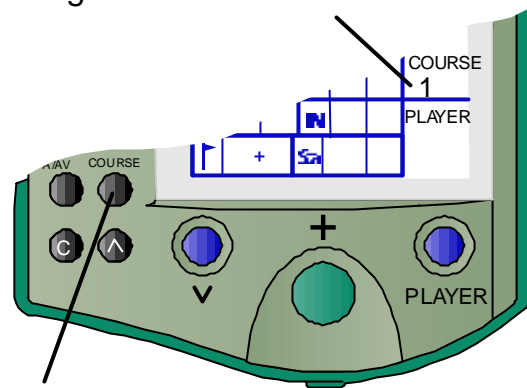
## Anzeige des Lochhandicaps

Wählen Sie den Platz, den Sie angezeigt haben wollen **COURSE**

Drücken Sie **HCP** + **3**

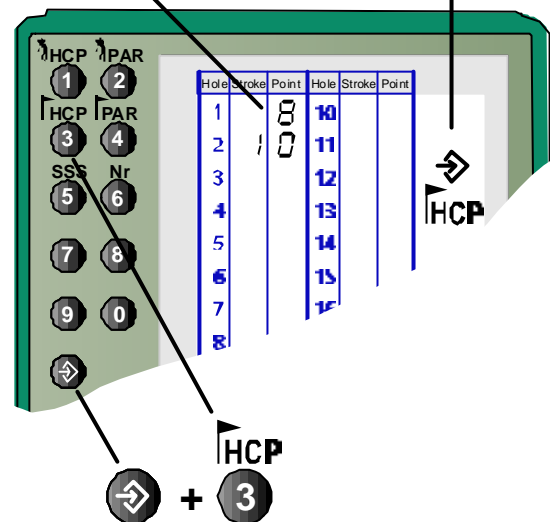
und kehren zurück mit **^**

Das Display zeigt Ihnen den gewählten Platz 1 oder 2



Wählen des Platzes

Das HCP für jedes Loch wird angezeigt Die gewählte Funktion wird angezeigt



## PAR - Schlagvorgabe für jedes Loch

Wählen Sie den Platz Nr. 1 oder 2, den Sie eingeben wollen, durch Drücken der Taste **COURSE**

Geben Sie das PAR für jedes einzelne Loch des Platzes ein.

**PAR**  
 + **4**

Geben Sie das erste Loch ein, z.B. ein PAR 5

Drücken Sie **5** und beenden mit

Geben Sie das zweite Loch ein, z.B. ein PAR 4

Drücken Sie **4** und beenden mit

Wiederholen Sie die Eingaben bis alle Werte der einzelnen Löcher eingegeben sind.

### Änderung eingegebener Werte

Wenn Sie einen eingegebenen Wert ändern wollen, kehren Sie mit der Taste zurück. Anschließend können Sie den alten Wert überschreiben.

Drücken Sie um zum vorherigen Loch zurückzukehren.

### Änderung der PAR Eingabe

Wählen Sie den Platz, den Sie ändern wollen mit **COURSE**

Drücken Sie + **4**

Gehen Sie zu dem Loch, das Sie ändern wollen mit   
 Geben Sie den neuen PAR Wert ein.

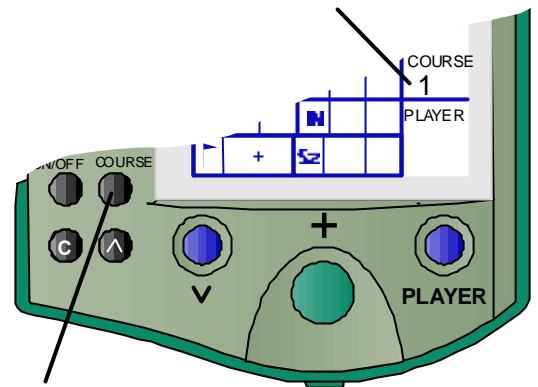
Betätigen Sie wiederholt die Taste bis zum letzten Loch.

### Anzeige der Schlagvorgaben PAR

Wählen Sie den Platz, den Sie angezeigt haben wollen **COURSE**

Drücken Sie + **4** und beenden mit

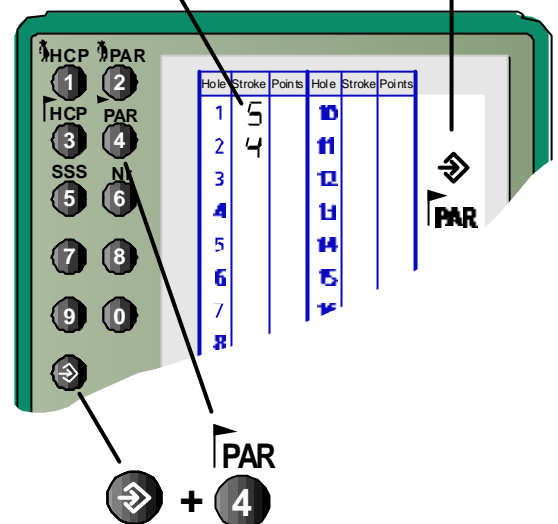
Das Display zeigt Ihnen den gewählten Platz 1 oder 2



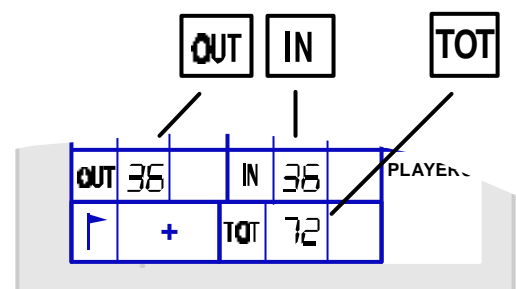
Wählen des Platzes

Das PAR für jedes Loch wird angezeigt

Die gewählte Funktion wird angezeigt



Überprüfen Sie die Anzahl der Schläge in den Feldern



# SLOPE / SSS

Wählen Sie den Platz Nr. 1 oder 2, den Sie eingeben wollen, durch Drücken der Taste **COURSE**

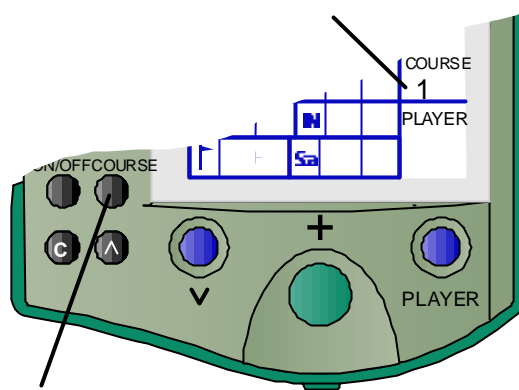
## Slope

Wenn Sie auf einem Platz mit SLOPE -System spielen, sollten Sie SSS=0 eingeben.

Drücken Sie **↩** + **5** + **0**

und beenden mit **↓**

Das Display zeigt Ihnen den gewählten Platz 1 oder 2



Wahl des Platzes

## SSS

Wenn Sie auf einem Platz mit SSS -System spielen, befolgen Sie folgende Hinweise.

Geben Sie die SSS Werte ein (z.B. SSS=72)

Drücken Sie **↩** + **5** + **7** + **2** beenden mit **↓**

## Änderung der SSS- Werte

Wählen Sie den Platz, den Sie ändern wollen **COURSE**

Drücken Sie **↩** + **5**

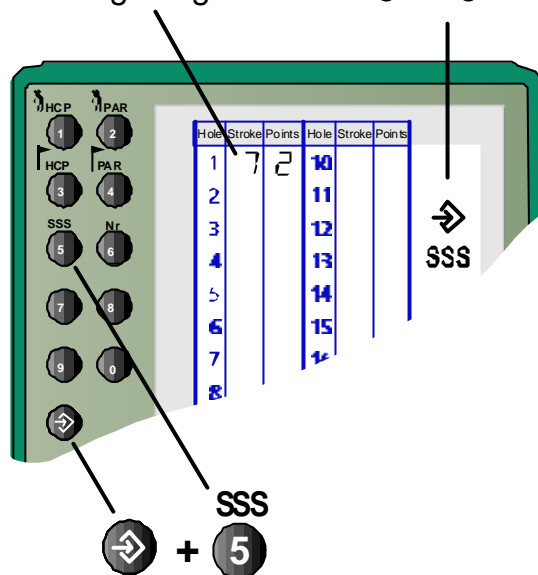
Ändern Sie den SSS- Wert, indem Sie ihn überschreiben. Beenden mit **↓**

## Anzeige des SSS- Wertes

Wählen Sie den Platz, den Sie angezeigt haben wollen **COURSE**

Drücken Sie **↩** + **5** und kehren zurück mit **↓**


Das SSS wird angezeigt. Die gewählte Funktion wird angezeigt.









## Nr - Mitgliedsnummer


Die optionale Eingabe einer 4-stelligen Mitgliedsnummer oder ähnliches ist hier möglich.

Wählen Sie die Spieler (1-4), für die Sie die Mitgliedsnummern eingeben wollen.

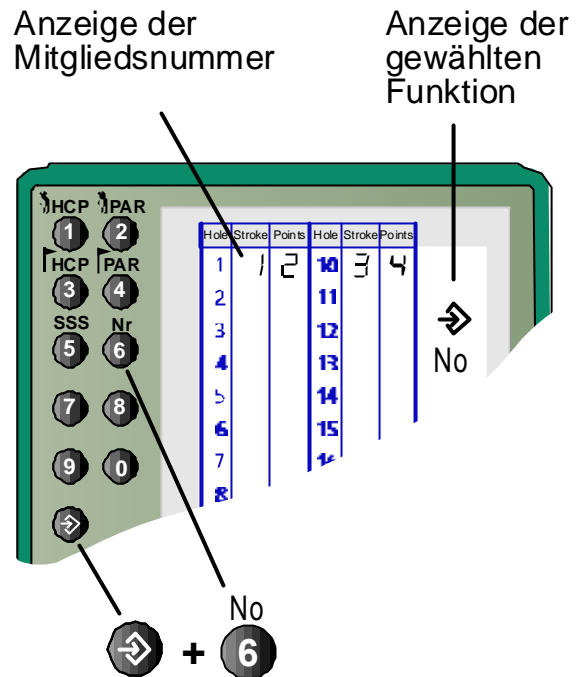
Wechseln Sie zum nächsten Spieler mit der Taste  **PLAYER**

Geben Sie die Mitgliedsnummer ein (z.B. 1 2 3 4)

 +  +  +  +  + 

und beenden mit  **PLAYER**

Analog können die Mitgliedsnummern der Spieler 2-4 eingegeben werden




## PAR - Persönliche PAR-Werte


Zeigt sowohl die persönlichen und die Platz PAR- Werte, als auch die verteilten Handicaps für die gefragten Löcher.

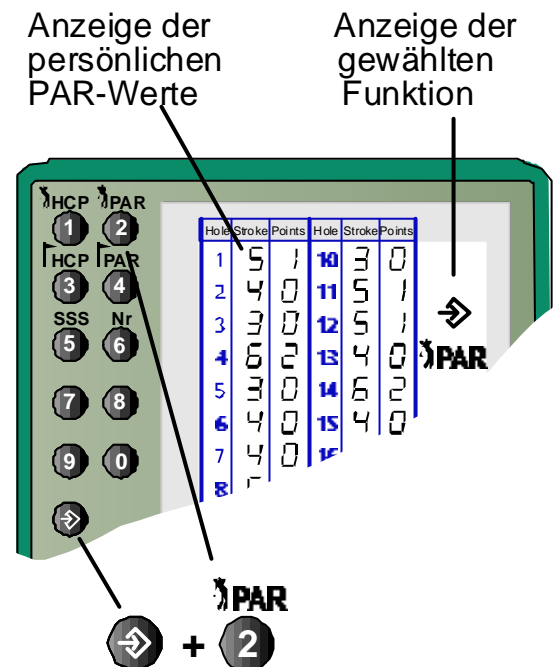
Wählen Sie den Platz aus, der angezeigt werden soll  **COURSE**

Wählen Sie den Spieler (1-4) aus, für den der persönlichen PAR-Wert angezeigt werden soll

Wechseln Sie zum nächsten Spieler mit der Taste  **PLAYER**

Drücken Sie  +  **PAR**

und beenden mit  **PLAYER**



# STARTEN DES SPIELS

Stellen Sie sicher, daß Sie alle Eingaben bzgl. Platz und Spieler gemacht haben, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. Wenn eine Information fehlt, beginnen die entsprechenden Felder zu blinken.


Diese Werte müssen eingegeben werden:  
 HCP Spielerhandicap  
 HCP Loch- Handicap  
 PAR Par jedes Loches  
 SSS SSS des Platzes, 0=slope

## Vorbereitungen für das Spiel

Starten sie den JEGO durch Drücken von  ON/OFF

Alle Felder werden kurz aufleuchten, anschließend werden der Platz (1) und Spieler (1) angezeigt.

Wahl des Platzes



Wählen sie den Platz 1 oder 2 auf dem Sie spielen wollen durch Drücken von  COURSE

Wenn Sie ein vorheriges Ergebnis löschen wollen, drücken sie  + 

oder starten Sie mit einem neuen Spiel, das vorherige Ergebnis wird so automatisch überschrieben.



## Starten des Spiels

Um das Spiel zu starten, drücken Sie    


Das Zeichen **PLAY** und die Spieler **1,2,3,4** blinken

### Spieler Auswahl


Sie aktivieren den jeweiligen Spieler durch Drücken der Tasten 1-4. Im Display unten rechts können Sie erkennen, welchen Spieler Sie aktiviert haben (dieser blinkt nun nicht mehr)

    beenden mit    


### Hinweis

Auch wenn nur ein Spieler spielt, muß für alle Spieler ein HCP angelegt werden. (Jeder Spieler braucht ein Handicap)

Wenn Sie das Handicap, HCP ändern wollen, lesen Sie dazu die Anweisung für "Dateneingabe".

hole	stroke	points	hole	stroke	points	
1	0		10	-		<b>PLAY</b>
2	-		11	-		
3	-		12	-		
4	-		13	-		
5	-		14	-		
6	-		15	-		
7	-		16	-		
8	-		17	-		
9	-		18	-		
OUT 00 00			IN 00 00			COURSE 1
	4+2		Sa	00 00		PLAYER 1

Das PAR des jeweiligen Loch wird angezeigt, + die Schläge, die Sie noch vor haben

Platz 1 und Spieler 1 sind ausgewählt

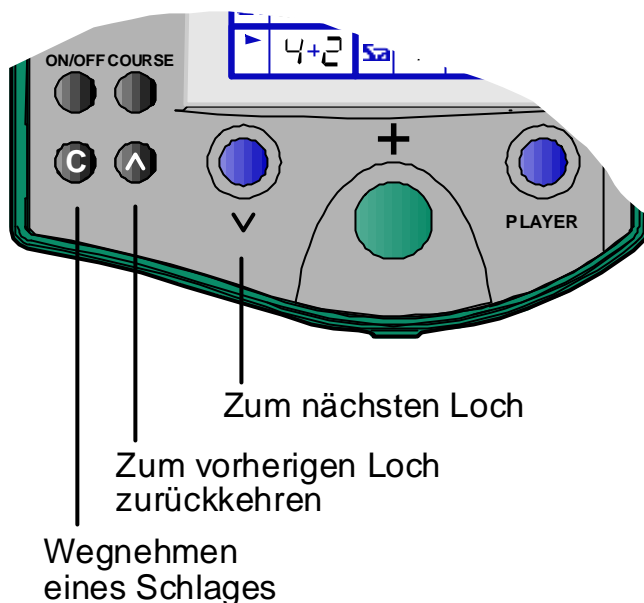


## Korrektur der Schlagzahl

Wenn Sie zu viele Schläge an einem Loch eingegeben haben, drücken Sie **C** um einen Schlag wegzunehmen.

Wenn Sie zu viele Schläge an einem vorigen Loch eingegeben haben, kehren Sie mit **^** zurück und drücken **C** um einen Schlag wegzunehmen.

Drücken Sie **⬇**, um zum aktuellen Loch zurückzukehren.



## TECHNISCHE DATEN

Batterie Typ:  
Lithium CR2016

Batterie- Lebensdauer:  
Abhängig von der Benutzung, ca. 1 Jahr

Temperaturbereich:  
-10...+50°C

Luftfeuchtigkeit:  
25...85%

## WARTUNG

Wie bei jedem elektronischen Produkt müssen Sie auch den JEGO gegen Strahlung, Hitze, Staub und Nässe schützen. Für die Reinigung des JEGOS benutzen Sie ein trockenes Tuch. Keine chemischen Reinigungsmittel.

## DISPLAY KONTRAST

Wenn Sie den vorgegebenen Display Kontrast ändern wollen, verfahren Sie wie folgt:

Drücken Sie **↻** + **7**

Der vorgegebene Kontrast ist im Display angegeben (15)

Erhöhen Sie den Wert bis max. 15 mit **+**

Verringern Sie den Wert bis min. 5 mit **C**

und beenden Sie mit **⬇**

## BEI STÖRUNGEN

Lesen Sie zuerst die Gebrauchsanweisung. überprüfen Sie, ob Sie alles richtig anwenden. Wenn ja, drücken Sie die Reset Taste des JEGO, indem Sie Taste 1 und 5 ca.3 Sekunden gleichzeitig drücken. Alternativ können Sie die Batterien entfernen und ca 90 Sekunden warten, bevor Sie sie wieder einlegen. Bleibt das Problem, fragen Sie Ihren Händler.

# JEGO BATTERIE ANZEIGE

Aus Umweltgründen bitten wir Sie, die leere Lithium-Batterie in Ihrem JEGO sachgerecht zu entsorgen.

## Hinweis!

Halten Sie die Batterie von Kindern fern. Sollte ein Kind eine Batterie verschluckt haben, konsultieren Sie umgehend einen Arzt.

---

## JEGO Batterie Anzeige

Wenn die Batterie Ladung nachläßt, erscheint dieses Symbol:



Wenn das Batterie - Symbol erscheint, können Sie JEGO noch einige Stunden benutzen. Wenn das Batterie - Symbol während eines Spiels erscheint, können Sie die Runde in aller Ruhe beenden. Eine neue Runde sollte nicht mehr begonnen werden.

**Tauschen Sie die Batterie immer aus, wenn das Batteriesymbol erscheint.**

## JEGO Batterie Austausch

Folgen Sie den Hinweisen, um Fehler zu vermeiden (lesen Sie 1-4 bevor Sie die Batterie wechseln).

**1**

Nehmen Sie die Batterie erst heraus, wenn Sie eine neue Batterie zur Hand haben. Batterie Typ CR2016. Nehmen Sie die Batterie aus der Verpackung.

**2**

Schalten Sie den JEGO aus

ON/OFF



**3**

Nehmen Sie den JEGO aus der Schutzhülle, öffnen Sie den Batteriefachdeckel auf der Rückseite und schütteln Sie die Batterie in Ihre Hand.

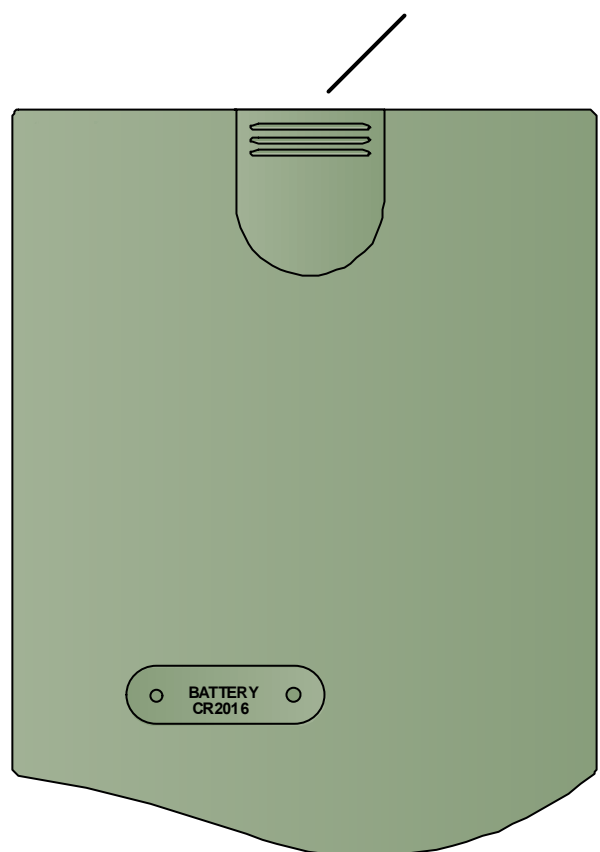
**4**

Setzen Sie die neue Batterie mit dem positiven Pol (+) nach unten ein. Ihr JEGO behält während des Wechsels der Batterie alle Eingaben für ca. 20 Sek. gespeichert.

**5**

Schließen Sie das Batteriefach.

Batteriefachdeckel



## Bitte beachten Sie!

Beim wechseln der Batterie kann der Kontrast des Displays unleserlich werden. In diesem Fall folgen Sie bitte den Anweisung auf S. 10 und stellen Sie den Kontrastwert neu ein. (Max 15).

# Sie spielen - JEGO zählt



<http://www.best-service-golf.de>