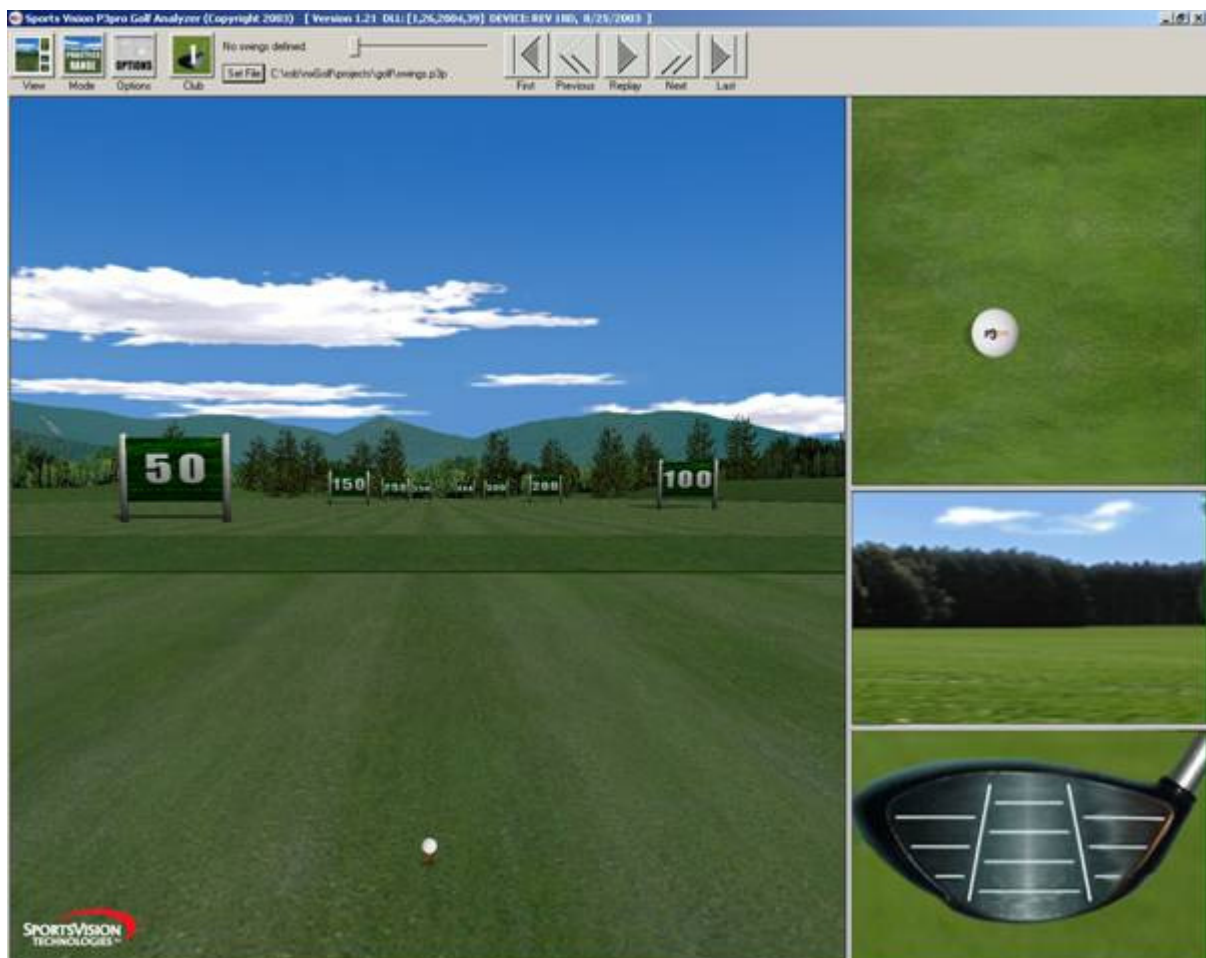


# BENUTZERINFO



## Driving Range

Für Ihr erstes Spiel mit **P3pro**, starten Sie die DRIVING RANGE. Es ist die Standard-Einstellung und der Driver der Standard-Schläger. Überzeugen Sie sich, dass Ihr Schläger mit dem weißen Klebeband ausgestattet ist.



**You are now ready to play!** Wir empfehlen zur Erstbenutzung die zur Verfügung gestellten Softbälle und empfehlen danach zu den regulären Golfbällen zu wechseln. Der **P3**pro Simulator analysiert Ihren Schwung an der Messung des Schlägers und nicht am Ball.

Stecken Sie ein Plastik Tee in den dafür vorgesehenen Halter.



Ball aufs Tee und mit dem Driver spielen.

Das Ergebnis sehen Sie auf dem folgenden Bildschirm. Es zeigt die Driving Range und 4 Fenster zur optischen und Datenanalyse.



Sie können mit den Richtungstasten [ <- ] [ -> ] Ihre gewünschte Schlagrichtung vorgeben. Wenn Sie die Richtung verändern schwenkt der Monitor in die Schlagrichtung. Drücken Sie die Taste [ L ] wird die Flugrichtung in Ihrem Bild mit einer weißen Linie markiert. Wenn Sie die Linie bestätigt haben, drücken Sie [ L ] erneut und die Linie verschwindet.

Machen Sie ein paar Übungsschläge und beobachten Sie Ihre Ergebnisse. Die stehen sofort in visueller Form und mit allen gemessenen Daten zur Verfügung.

## Schlägerwechsel

Nach einigen Schlägen mit dem Driver schlagen wir einen Wechsel zum Eisen 5 vor.



Klicken Sie auf den Button "Club" und wählen Sie Eisen 5.



**P3**pro hält für Sie alle gängigen Schläger bereit. Eisen 2-9, PW, SW, Putter sowie Holz 1,3,5.

Bei Benutzung von Eisen können Sie den Ball von einem Tee abschlagen oder direkt von dem vorgegebenen Ballhalter.

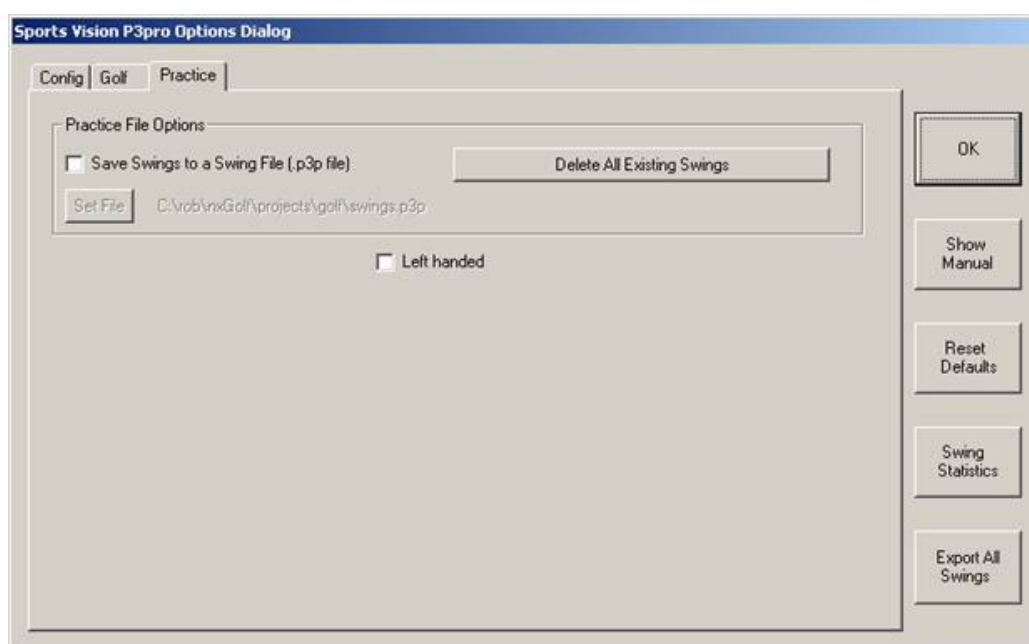
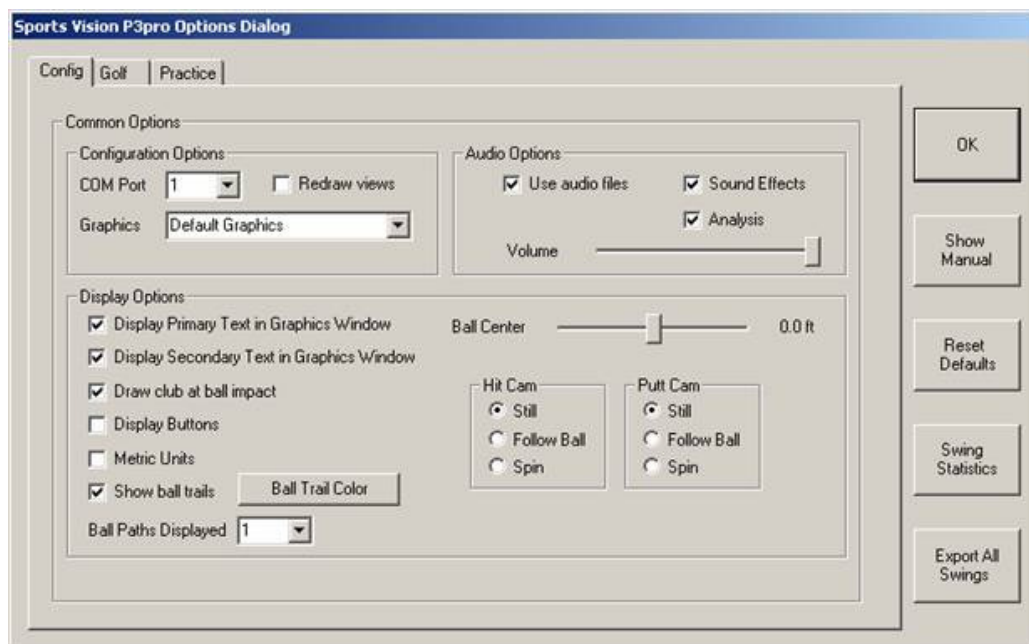


# Linkshänder

Sind Sie Linkshänder, klicken Sie auf "OPTIONEN" in der linken oberen Ecke.



Folgendes Fenster wird sich öffnen. Wählen Sie „PRACTICE“.



Klicken Sie "LEFT HANDED" an.

## Schwunganalyse

P3pro analysiert jeden Schwung und gibt Ihnen sofort eine Auswertung der gemessenen Daten:

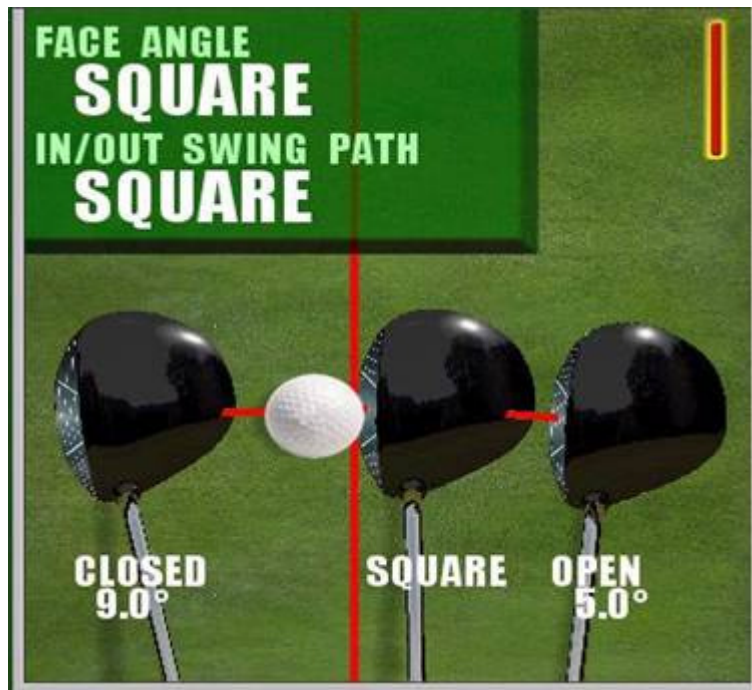


Beginnend oben links:

- 1 ) **Distance** – zurückgelegte Strecke
- 2 ) **Club Speed** – Schlägergeschwindigkeit
- 3 ) **Ball Speed** – Ballgeschwindigkeit
- 4 ) **Swing tempo** – Zeit für den Rückschwung
- 5 ) **Left or Right of Center** – abweichende Meter links oder rechts vom Zentrum
- 6 ) **Left or Right of Path** – abweichende Meter von der tatsächlichen Flugbahn
- 7 ) **Toe and Heel heights** – Diese Messung zeigt den Abstand zum Boden an der Spitze und am Ende des Schlägers und somit ob der Schläger im Treffmoment im richtigen Winkel geführt wurde. Die „IN“ Werte sind die Abstände von Spitze und Ende des Schlägers vor Ballkontakt und die „OUT“ Werte nach dem Ballkontakt.

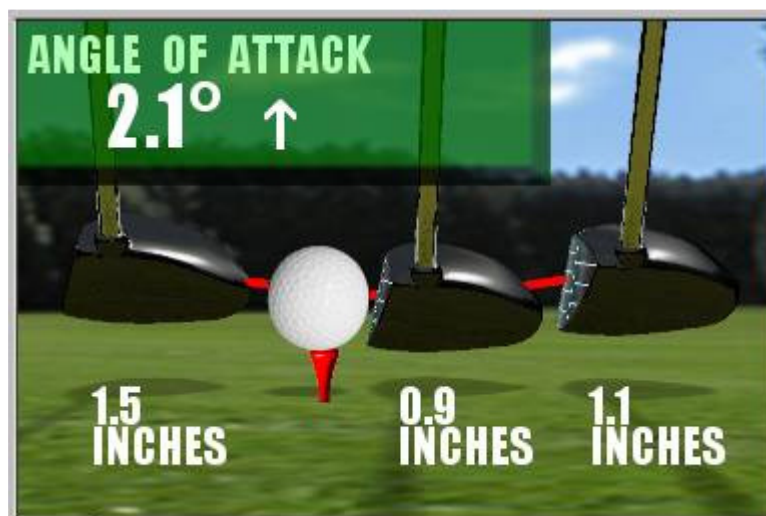
8) **Penalty** – Diese Anzeige ist der prozentuale Durchschnittswert welcher sich automatisch über alle geschlagenen Bälle errechnet. Beinhaltet die nicht "square", die nicht im "sweet spot" getroffenen sowie die im Rough liegenden Bälle.

Die Fenster auf der rechten Seite enthalten weitere Informationen beginnend rechts oben:



7) **Face Angle** – Die Winkel werden in Grad angegeben. Der Schlägerwinkel ist entweder mit "OPEN-Offen", "CLOSED-Zu" oder "SQUARE-Gerade" angegeben. Die Stellung „SQUARE“ wird in den meisten Fällen angestrebt. Sind Sie Rechtshänder und Ihr Schläger ist im Treffmoment "OPEN" wird sich der Ball rechts von Ihrer gewünschten Flugbahn bewegen sowie bei "Closed" in die linke Richtung.

8) **IN/OUT swing path** – ebenfalls in Grad angegeben. Ist der Schwungweg über die Sensoreinheit. Der „IN OUT“ beschreibt den Weg des Schlägers über die Sensoreinheit.



9) **Angle of Attack** – Diese Messung beschreibt den Ein- und Ausgangswinkel des Schlägers im Treffmoment. Ebenso zeigt es die Höhen des Schlägers während des Schlages.



10) **Sweet Spot** – Diese Messung zeigt die Abweichung zwischen dem idealen Kontaktpunkt auf dem Schläger um ein Maximum an Schlagweite und Kraft zu erreichen sowie den tatsächlichen Auftreffpunkt.

## Putten mit P3pro

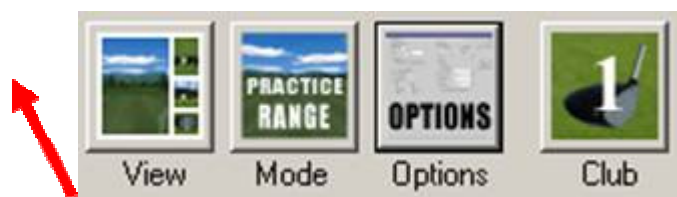
P3pro kann Ihnen helfen das Putten zu verbessern. Bevorzugter Weise bevor Sie den Kurs praktizieren oder den "Highlands National" spielen. Hier einige Informationen:

In diesem Sektor lernen Sie:

- 1) Öffnen des Putting Modus
- 2) Aktivierung des Putting Modus
- 3) Linie zum Loch
- 4) Analyse des Schlages

### 1) Öffnen des Putting Modus

Erst klicken Sie den "MODE" Button.



Folgende Möglichkeiten öffnen sich:



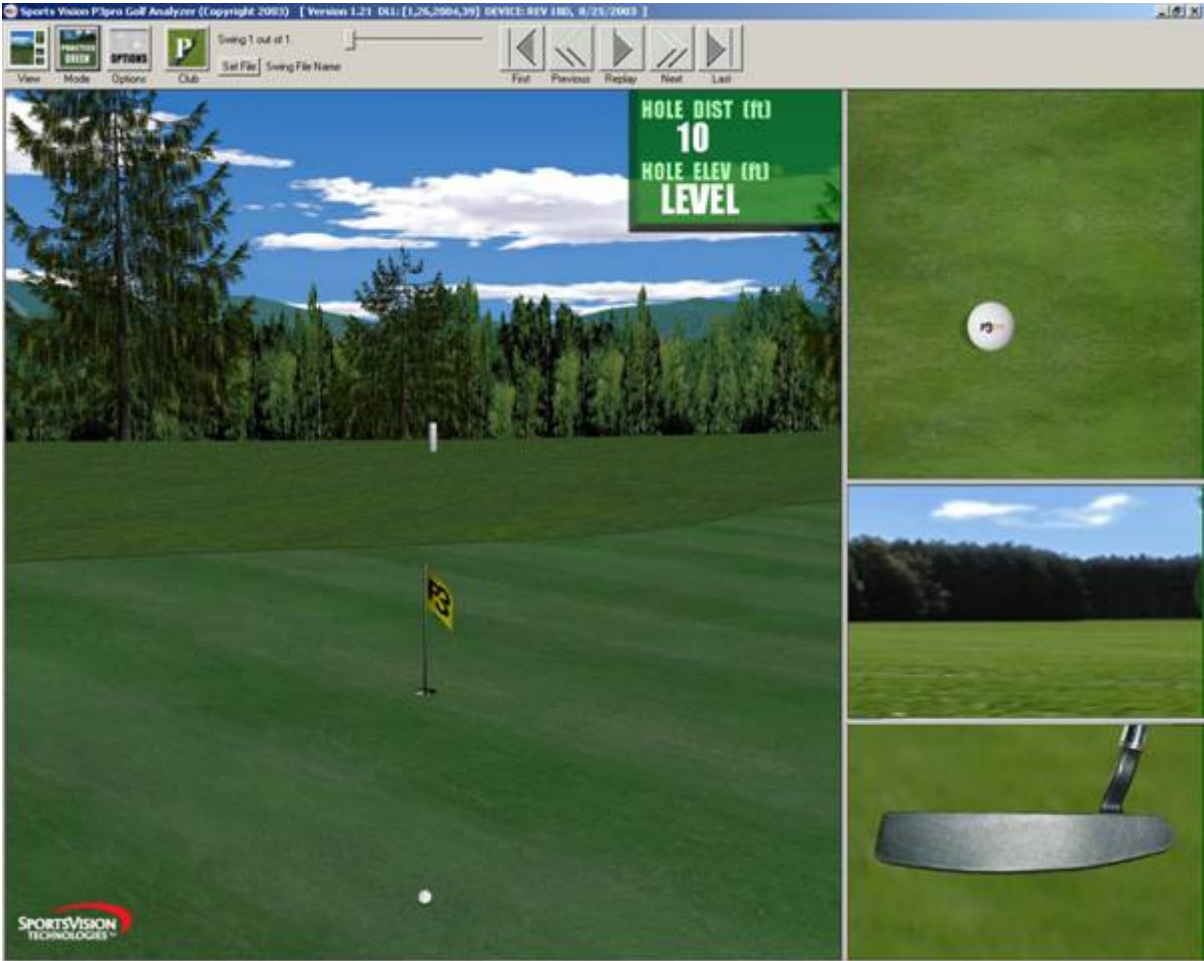
Drei PRACTICE MODES und 2 GAME MODES.  
Die 3 practice müdes sind links und sind:

- PRACTICE (DRIVING) RANGE
- PRACTICE COURSE
- PRACTICE GREEN

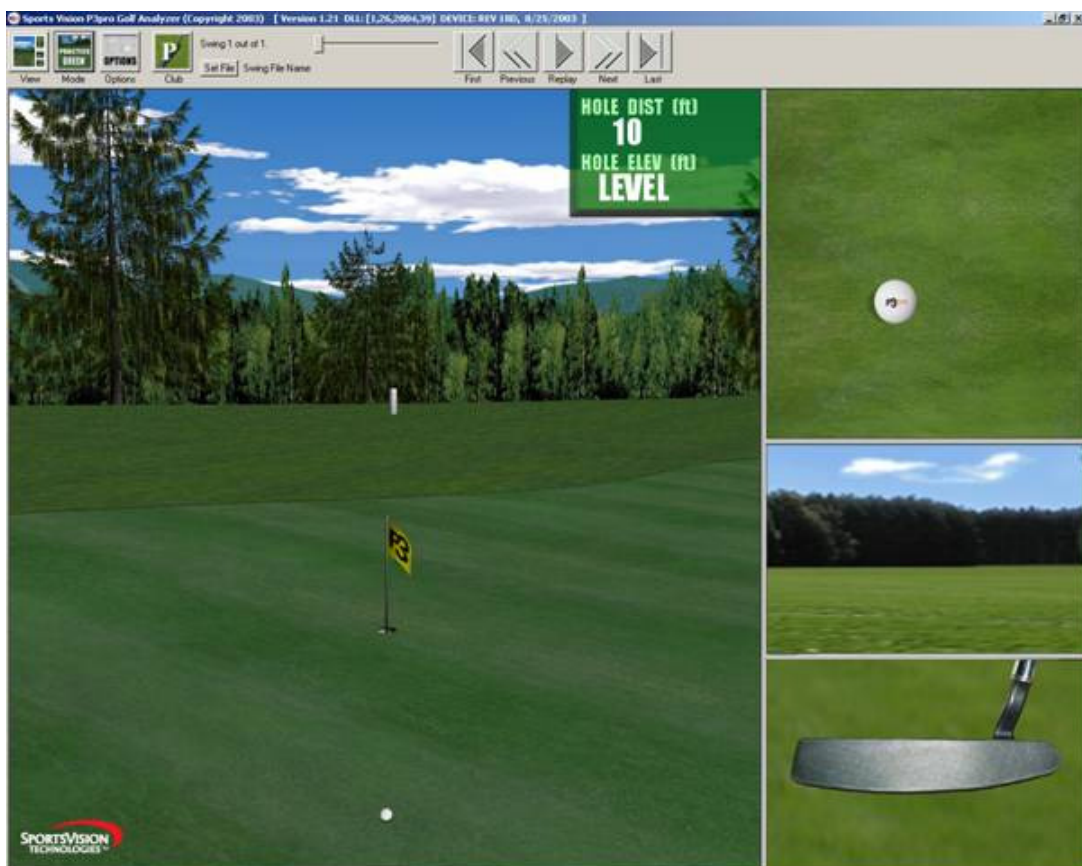
The 2 game modes sind rechts und sind:

- COURSE GAME
- GREEN GAME

Klicken Sie auf "PRACTICE GREEN". Dies bringt Sie zu folgendem Bild:



## 2) Puttingmodus aktivieren



Um vom Hochgeschwindigkeitsmodus in den Puttingmodus zu gelangen führen Sie den Schläger 45° über die Sensoren (wie unten abgebildet). Es ist wichtig den unteren Sensor der ersten Leiste und den unteren Sensor der zweiten Leiste zu übergehen. Ein rotes Licht zeigt Ihnen die Bereitschaft zum Putten.



**Achtung:** Der Puttingmodus schaltet nach 12 Sekunden automatisch ab. Sie können den Vorgang sofort wiederholen wie Sie möchten. Möchten Sie den Modus schneller verlassen, überfahren Sie die Ausgangssensoren.

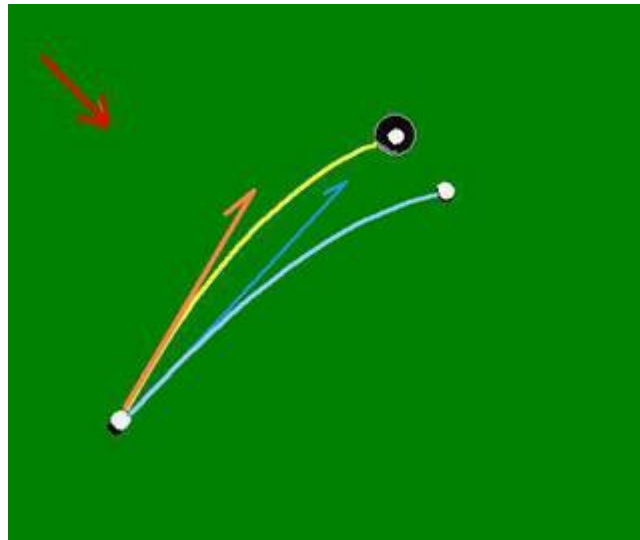
**Beim Putt muss der Schläger die Ausgangssensoren übergehen, da der Schlag sonst nicht gewertet wird.**

### 3) Die Putt Linie

Achtung: Alle Putts werden geradeaus ausgeführt.

Geputtete Bälle können eine Kurve beschreiben, wenn das Grün nicht absolute eben ist – große Greens sind das nie. Deswegen wird der Ball eine Kurve beschreiben, weil die Neigung es erfordert, auch dann wenn Sie gerade geputtet haben.

Folgendes Bild zeigt die Neigung anhand des roten Pfeiles mit deren Auswirkung



Wenn Sie den Ball in Richtung der dunkelblauen Linie starten wird er in Folge der Neigung auf der hellblauen Linie laufen.

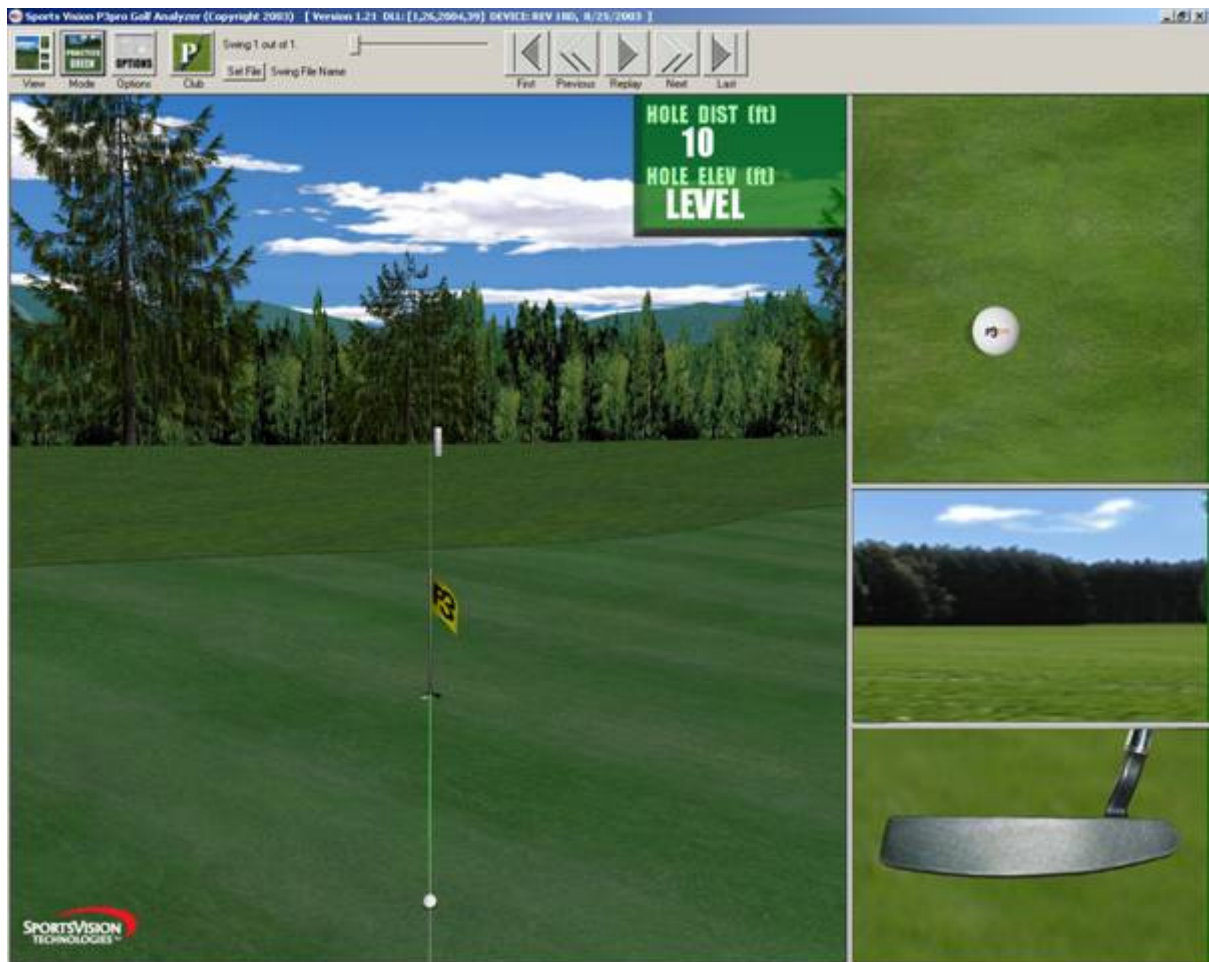
Spielen Sie auf der orangenen Linie wird er auf der gelben Linie laufen.

Um die gewünschte oder erforderliche Linie zu spielen, müssen Sie in der Lage sein den Schläger gerade durch den Ball zu führen.

Hierbei kann Ihnen P3pro durch seine Technologie und die damit verbundene Analyse und Anzeige besonders hilfreich sein. Sie lernen den Schläger perfekt gerade zu führen.

Benutzen Sie die Taste [ L ] in Kombination mit den Pfeiltasten um die Linien für den Putt anzuzeigen. Abhängig vom Grün und von der Lage Ihres Balles, kann Ihr idealer Schlag geradeaus, links oder rechts vom Loch liegen.

Die Taste [ L ] und die Pfeiltasten ermöglichen Ihnen ebenso verschiedene Löcher auf dem „practice green“ auszuwählen. Beachten Sie die grüne Ideallinie die neben der weißen Linie erscheint. Diese Linie zeigt Ihnen die ideale Puttlinie und somit hilft Sie Ihnen die Unebenheiten des Grüns zu erkennen. Auf dem unteren Bild ist die Ideallinie gerade, was bedeutet, dass das Grün völlig eben ist.

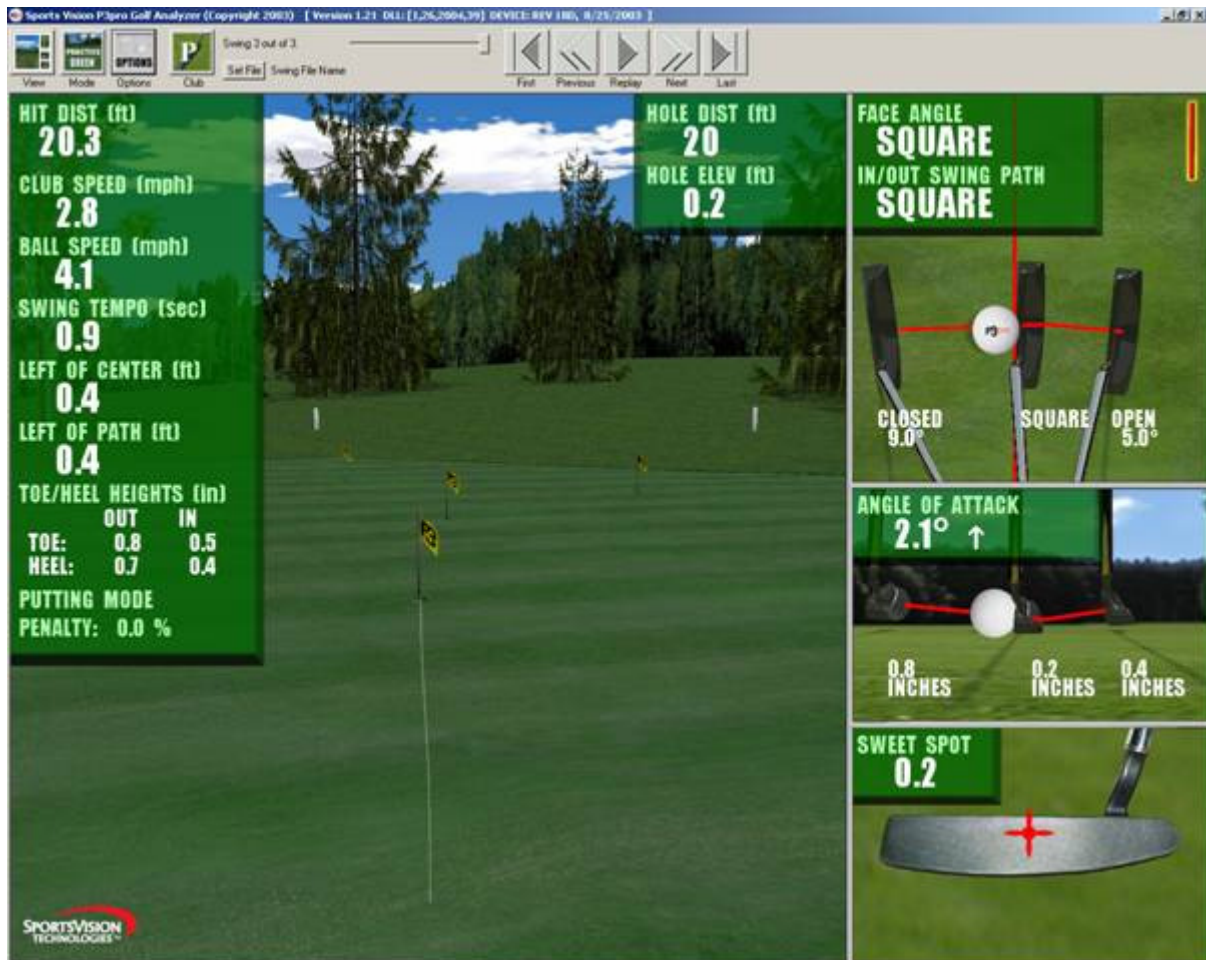


Wenn Sie zum Putten bereit sind, plazieren Sie Ihren Ball auf dem Gummitee. Wählen Sie obige Linie und putten Sie.



## 4) Putt Analyse

Nach dem Putt erhalten Sie folgende Auswertungen:



Die Übersicht zeigt Ihnen den Verlauf des Balles über das Grün. Sehen Sie was die Schwunganalyse Ihnen sagt. Machen Sie gegebenenfalls notwendige Korrekturen um den Ball gerade, richtig und an der richtigen Stelle zu treffen.

Sie hatten nun die Möglichkeit verschiedene Schläger auf zweien von den vielen verschiedenen Möglichkeiten des Programmes auszuprobieren. Folgend möchten wir Ihnen zeigen wie Sie die „Games“ benutzen.

## Chippen mit P3pro

Puttingmodus kann auch beim chippen benutzt werden, besonders bei kurzen und langsamen Schwüngen. Wenn Sie nicht im Puttingmode sind müssen Sie den Chip verhältnismäßig fest ausführen damit er erkannt werden kann.

## Playing the "Highlands National" Golf Course

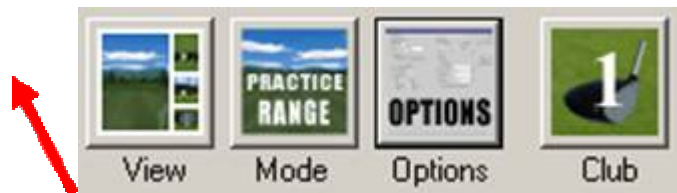
Da Sie nun mit der Funktionsweise des Simulator vertraut sind, sind Sie bereit für eine Runde auf dem Golf Kurs.

Die 2 "Games":

- 1) [The Course Game](#) – 18 Löcher auf dem "Highland National"
- 2) [The Putting Game](#) – 9 Löcher auf einem großen Putting green

### ***The COURSE GAME***

Klicken Sie den "MODE" Button.



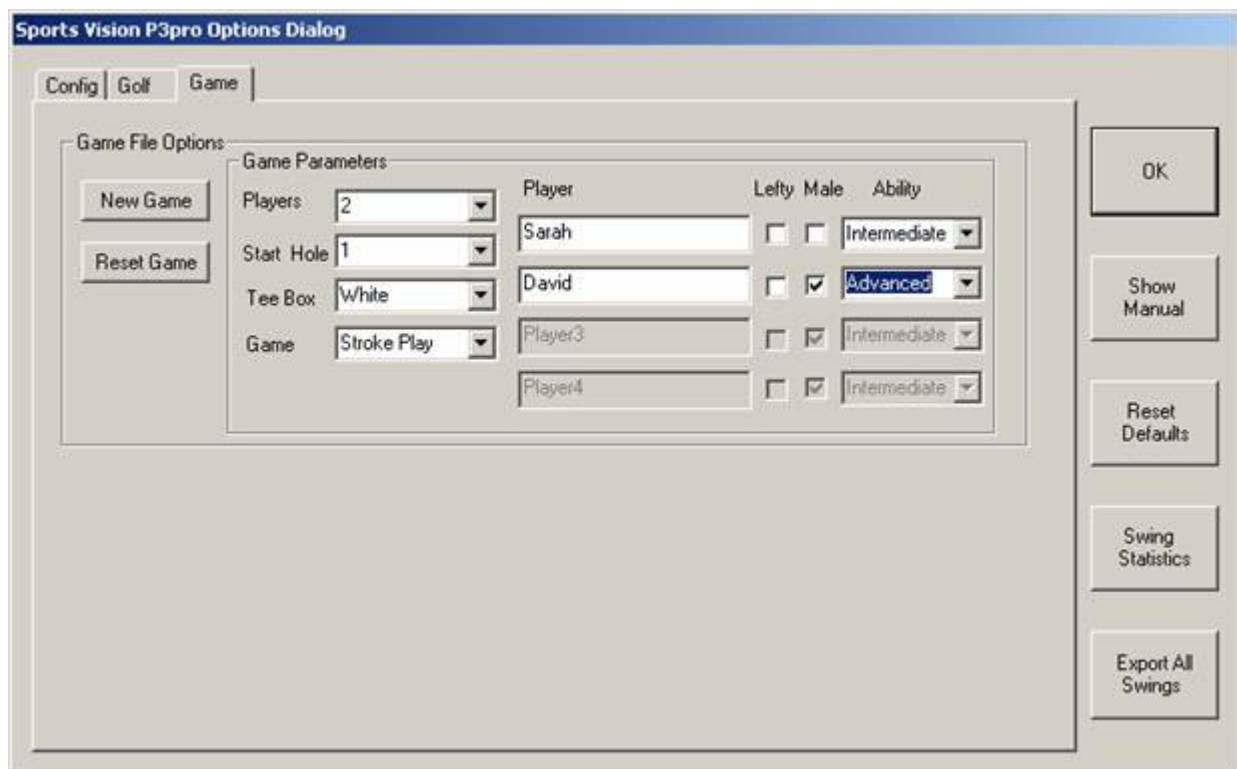
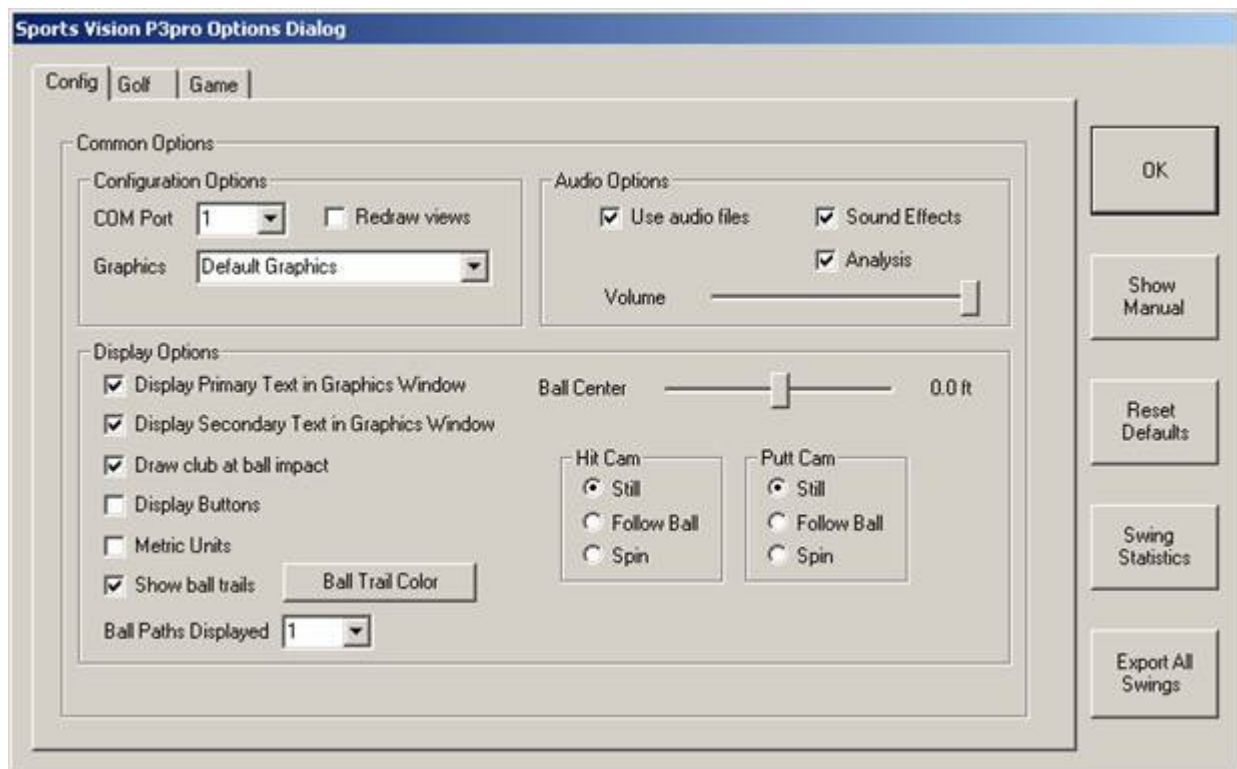
Folgendes Bild erscheint:



Wählen Sie "Course Game."

Danach klicken Sie auf "OPTIONS".

Allgemeine Einstellungen (gültig für "practice und "game" Modus) finden Sie unter **Config**. Einstellungen für den aktuellen "Practice oder Game" Modus können nur über den aktuell eingestellten Modus (z.B. „Games“) verändert werden. Die Einstellungen "Game" sind folgende:



### “Game” Optionen:

- Wählen Sie zuerst “*New Game*” oder “*Reset*” für das noch vorhandene.
- Anzahl der Spieler ( 1 bis 4).
- Name der Spieler.

- Wählen Sie eine passende Tee Box für Ihr "COURSE GAME". Sie können wählen zwischen: BLACK (Pro), WHITE (Intermediate), BLUE (Beginner) oder GOLD (Women's Tees).
- Male – für männliche Spieler. Wählen Sie weiblich, werden Sie immer red positioniert.
- Wählen Sie die Spielstärke eines jeden Spielers. Dies ist wichtig um eine der Spielstärke angemessene Weite zu errechnen.
- Wählen Sie das Loch von welchem Sie aus starten möchten (1-9 für „green game“, 1-18 für „course game“).
- Wählen Sie die Art des Spieles. Dies wird Ihnen lediglich beim „COURSE GAME“ angeboten und legt fest welches Spiel Sie spielen möchten.  
Sie haben folgende Wahl:

- **Stroke Play:** Der Spieler mit den wenigsten Schlägen pro Spiel gewinnt. Dies ist die Standardeinstellung des Spieles.
- **Hole Play:** Der Gewinner eines Loches wird ermittelt. Die größte Lochanzahl repräsentiert den Sieger.
- **Scramble:** Jeder Spieler macht einen Abschlag. Danach spielen alle am best platzierten Ball weiter.

Achtung: Im folgenden Bild finden Sie zwei Bälle auf dem Fairway. Haben alle Spieler abgeschlagen, werden Sie aufgefordert einen Ball zu wählen. Dies wird die Stelle sein wo alle Spieler weiter spielen. Markieren Sie den Ball mit der Maus.



Das System informiert Sie über die korrekte Wahl. Bestätigen Sie mit "JA", startet das System die nächste Runde an diesem Loch. Drücken Sie mit „NEIN“, können Sie eine andere Wahl treffen. Diese Methode wiederholt sich bis alle Spieler das Loch beendet haben. Der Gewinner hat die wenigsten Schläge benötigt.

Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, klicken Sie auf "OK" um das Spiel zu starten.

## **“Game” Befehle:**

**Spielfolge:** Am ersten Loch wird die Folge der Spieler gemäß der Eingabe in den Optionen gespielt , 1, 2, 3 und 4. Im Folgenden ist die Reihenfolge des Spiels durch den am weitesten entfernten Spieler bestimmt.

**Mulligans and Whiffs:** Wenn Sie möchten und wenn Ihre Mitspieler einverstanden sind so können Sie durch drücken der Taste [ **M** ] einen Mulligen bekommen. Beim drücken der Taste [ **W** ] für whiff wird Ihnen ein Strafschlag hinzuaddiert.

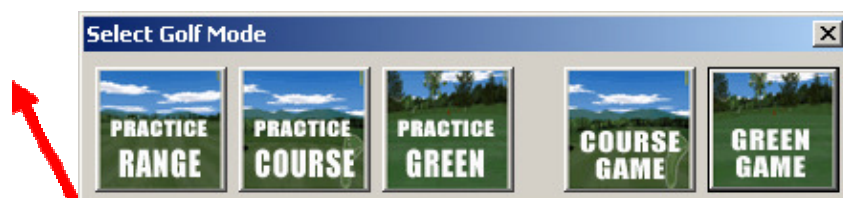
**Gimmes:** Haben Sie das Grün erreicht, können Sie entweder putten oder durch Drücken der Taste [ **G** ] den Ball einlochen.

**Out-of-Bounds:** Weiße Markierungen kennzeichnen das “Aus”. Spielen Sie „Aus“, wird Ihnen ein Strafschlag hinzu gerechnet und der Ball erscheint dort wo er die Linie passiert hat.

**Score Card:** Die Score Karte erscheint nach Beendigung jeden Loches oder jederzeit nach drücken der Taste [ **S** ].

## **GREEN GAME**

Drücken Sie den “Mode” Button und wählen Sie “Green Game”.



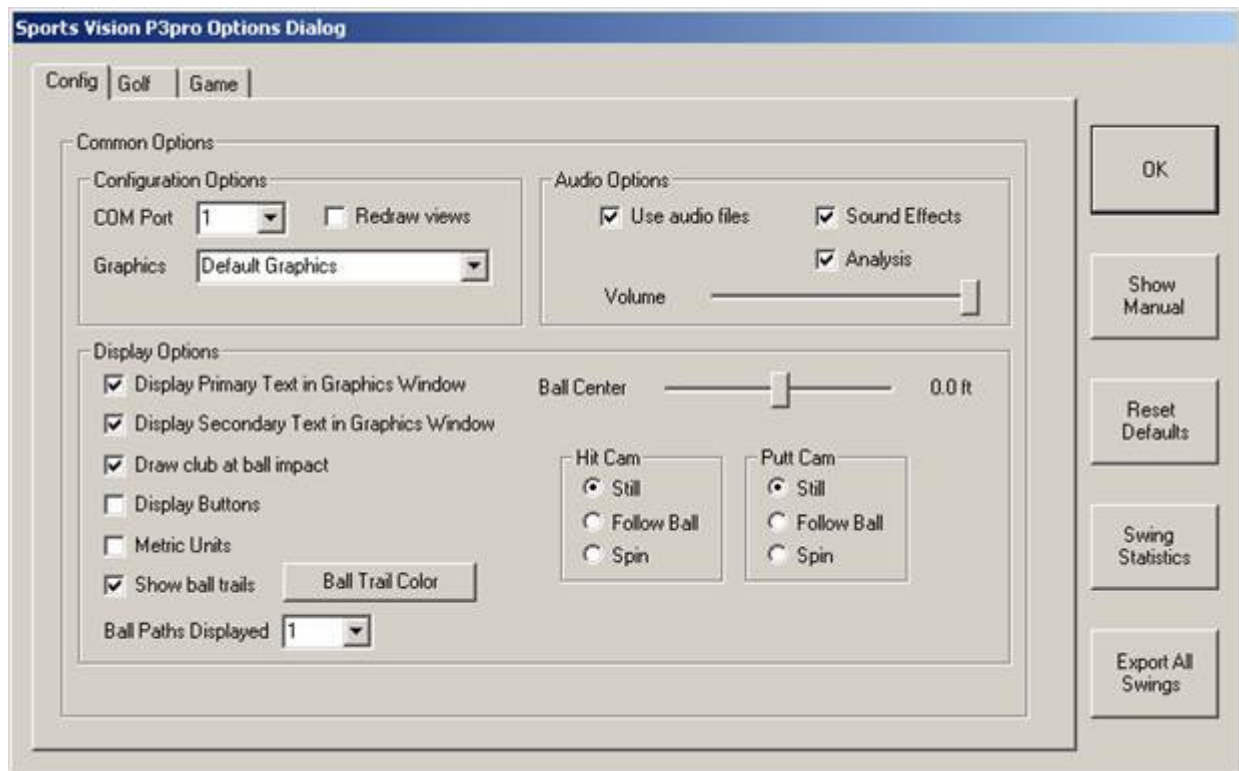
Dieses Spiel (“Green Game”) ist identisch mit “Practice Green“.

Genau wie beim “Course Game” haben Sie die Möglichkeit für 4 Spieler wobei der mit den wenigsten Schlägen gewinnt.

# Einstellungen

## ***Ansichten des Balles im Flug***

Sie können in dieser Einstellung auswählen wie Sie dem Ball während des Fluges folgen. Öffnen Sie den Button „Optionen“ um in diese Dialogbox zu gelangen.



Die Bildeinstellung "HitCam" und "PuttCam" kann jederzeit geändert werden.

- **Still** – beobachtet den Ball von der Position des Abschlages.
- **Follow Ball** – Ansicht folgt dem Ball im Flug.
- **Spin** – Folgt dem Ball im Flug und wechselt dann in eine seitliche Position.

## ***Wechsel der Schwunganalyse Ansichten***

Sie können verschiedene Analyse ansichten einstellen. Klicken Sie dazu den Button „View“ und wählen Sie eine der 4 verschiedenen Analyse Präsentationen.

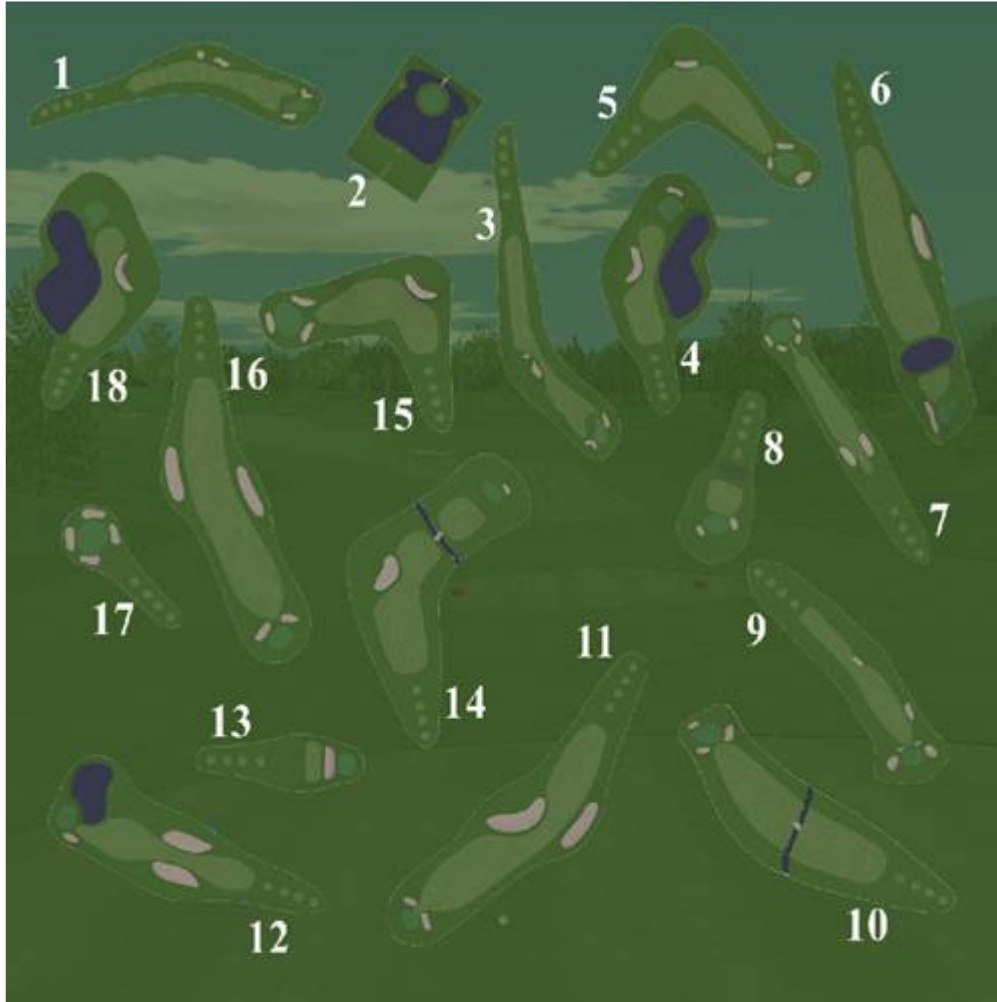


Die vier Ansichten:

- Ein Bild, von dem Modus in dem Sie sich befinden, wie bei der Driving Ranch incl. Statistik..
- Zwei Bilder (Auf- und Seitenansicht) Ihres Schlägers während des Treffmomentes incl. Statistik..
- Ein Bild von dem Modus in dem Sie sich befinden sowie zwei Bilder Ihres Schlägers incl. Statistik.
- Ein Bild von dem Modus in dem Sie sich befinden sowie zwei Bilder Ihres Schlägers incl. Statistik und einem Bild vom "sweet spot".

## ***Kurs Übersicht***

Befinden Sie sich im "PRATICE COURSE" oder im "GAME-COURSE" können Sie durch drücken der Taste [ **C** ] die unten angezeigte Kursübersicht einblenden.



## ***Kurs-Überflug***

Sie können jederzeit durch drücken der Taste [ **F** ] einen Überflug über den Kurs starten. Dieser führt vom Black Tee hin zum Loch. Sie können ebenfalls die Tasten [ **↑** ], [ **↓** ] benutzen um Ihre Ansicht von oben nach unten zu verbessern oder umgekehrt. Sie kehren jederzeit mit [ **F** ] wieder zurück.

## ***Dropfen eines Balles im “Practice Course“***

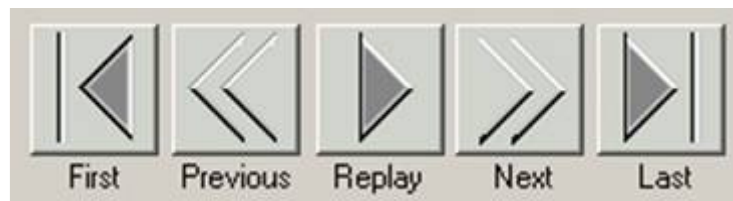
Sind Sie im “Practice Course” Modus, können Sie auf dem gesamten Kurs durch Drücken der Taste [ **D** ], einen Ball dropfen. Nach Drücken von [ **D** ] werden Sie aufgefordert die gewünschte Position anzugeben. Benutzen Sie das „hole layout“ in der unteren rechten Ecke vom „course view“, positionieren Sie Ihre Maus auf die gewünschte Stelle und dropfen Sie den Ball durch Anklicken. Bestätigen Sie dies, falls die

richtige Position erreicht ist. Möchten Sie zurück zum Tee, drücken Sie [ **D** ] ein zweites Mal ohne die Maus zu benutzen. Möchten Sie mit „reset“ zum Tee zurück, drücken Sie die „space bar“ und zwei mal [ **D** ]

Sie können den Ball mit gedrückter Maustaste über den Platz führen, was die Blickrichtung verändert und Ihnen beim Plazieren des Balles behilflich sein kann.

## ***Wiederholung Ihrer Schläge***

**P3**pro wiederholt Ihre gewünschten oder auch Ihre aktuellen Schläge. Drücken Sie dazu die unten angezeigten, entsprechenden Buttons.



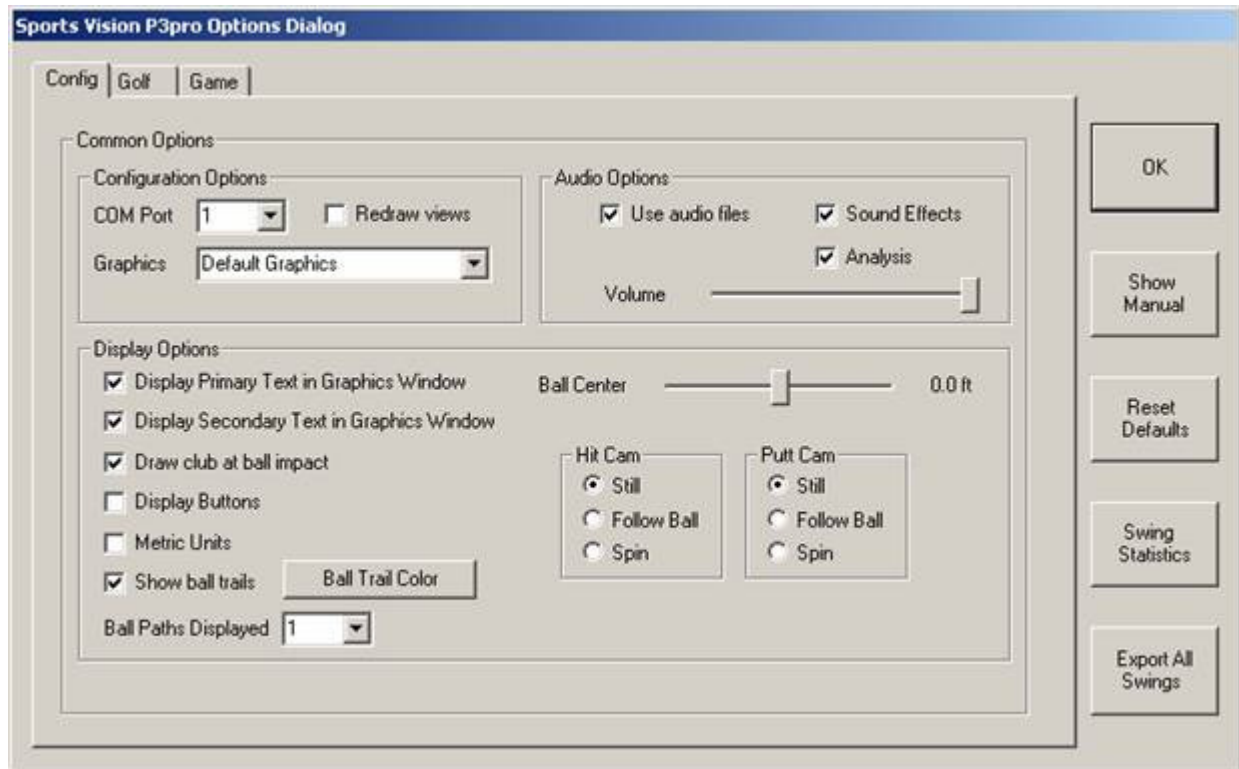
## Die Datenanzeige



Achtung: Die rote Linie im rechten oberen Fenster ganz oben rechts gibt an ob dem System genügend Daten zur Verfügung stehen um eine exakte Auswertung vornehmen zu können. Stehen dem System nicht genügend Daten zur Verfügung, so erscheint: 'NOT ENOUGH DATA'. Die kann bedingt sein durch schlechte Lichtverhältnisse oder schlecht getappte Schläger. Vermeiden Sie direktes Licht und Schatten.

# Schwung Statistik

Die Software erlaubt es Ihnen Schwünge noch einmal anzusehen und zu vergleichen. Drücken Sie dazu den Button **“Swing Statistics”**. Auch das Speichern für spätere Vergleiche ist hier möglich.



Die aktuellen Schwünge werden solange benutzt bis Sie die Rückschau aktiviert haben. Um diese Rückschau zu aktivieren, wählen Sie „**Swing File 1**“ und drücken Sie dann den „**Set-File**“ Button, welcher erscheint. Dies eröffnet Ihnen die Möglichkeit zur Auswahl. Öffnen Sie im linken Fenster den Schläger dessen Schläge Sie sehen wollen. Somit werden Ihnen die niedrigsten und höchsten sowie die Durchschnittswerte angezeigt. Sind keine Schläge verfügbar, erfolgt keine Anzeige. Als Linkshänder vergessen Sie nicht die Markierung „**Left handed swings**“.

**P3pro Swing Statistics**

Swing File 1      Using CURRENT swings.      Num Swings= 1           

Swing File 2

Left handed swings

2

7

1

3

8

1

4

9

3

5

PW

5

6

SW

P

MaxDist= 58.92

Max Left Of Center =  
N/A



Max Right Of Center =  
10.66

MinDist= 58.92

Swing Stats : Driver

|              | Min        | Average    | Max        |
|--------------|------------|------------|------------|
| Distance     | 58.92      | 58.92      | 58.92      |
| Club Speed   | 25.57      | 25.57      | 25.57      |
| Ball Speed   | 37.85      | 37.85      | 37.85      |
| Tempo        | 0.39       | 0.39       | 0.39       |
| Off Center   | Right 10.7 | Right 10.7 | Right 10.7 |
| Off Path     | Right 3.3  | Right 3.3  | Right 3.3  |
| FaceAngle    | Open 9.0   | Open 9.0   | Open 9.0   |
| SwingPath    | Out/In 6.0 | Out/In 6.0 | Out/In 6.0 |
| AttackAngle  | SQUARE     | SQUARE     | SQUARE     |
| HorSweetSpot | Heel 0.4   | Heel 0.4   | Heel 0.4   |
| VerSweetSpot | Over 1.0   | Over 1.0   | Over 1.0   |

Um die aktuellen Schwünge oder die Schwünge von **“Swing File 1”** mit anderen zu vergleichen, wählen Sie **„Swing File 2“**. Somit können Sie vergleichen ob Sie Fortschritte gemacht haben oder nicht.

The screenshot shows the P3pro Swing Statistics software interface. It includes a grid of club icons (2, 7, 1, 3, 8, 1, 4, 9, 3, 5, PW, 5, 6, SW, P) on the left. The central area displays a green field with a ball trajectory and statistics: MaxDist= 312.12, MinDist= 166.48, Left= 12.30, and Right= 4.78. The right side features a table of swing statistics for a Driver club, comparing Average1 and Average2 values for various metrics.

| Swing Stats : Driver |          |          |          |
|----------------------|----------|----------|----------|
|                      | Average1 | Average2 | Change   |
| Distance             | 249.21   | 273.11   | 23.90    |
| Club Speed           | 87.21    | 95.56    | 8.35     |
| Ball Speed           | 129.06   | 141.43   | 12.36    |
| Tempo                | 0.90     | 0.90     | 0.00     |
| Off Path             | L 3.27   | L 1.75   | R 1.52   |
| FaceAngle            | SQUARE   | SQUARE   | NoChange |
| BallAngle            | SQUARE   | SQUARE   | NoChange |
| AttackAngle          | U 2.15   | D 3.58   | D 5.72   |
| HorSweetSpot         | 0.00     | 0.00     | NoChange |
| VerSweetSpot         | 0 0.33   | 0 1.01   | 0 0.68   |

Der **“Export Club Swings”** Button ermöglicht den Export in eine Textdatei für den angegebenen Schläger. Diese Daten können in anderen Programmen wie z.B. Excel exportiert werden für weitere Analysen oder Dokumentation. Die exportierten Schwünge sind entweder die aktuellen Schwünge oder die Schwünge aus **“Swing File 1”**, wenn Sie diesen benutzt haben. Nachdem Sie festgelegt haben welche Schwünge exportiert werden sollen, Name und Ort für den Platz der Ablage. Nach dem Export können Sie den P3Pro schließen und das Statistikprogramm Ihrer Wahl öffnen.

Wenn Sie die Daten in ein Programm wie Excel importiert haben, stellen Sie sicher, dass die Datei als Textdatei geöffnet wird, wobei die einzelnen Schwünge durch Komma getrennt sind.

Mit dem **“All Swings”** Button exportieren Sie alle Schwünge.

## *Kurzbefehle*

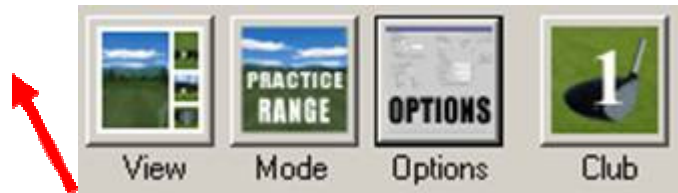
# KEYBOARD COMMAND HELP PAGE

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>SPACE</b>       | <b>: ADVANCE</b>                        |
| <b>LEFT-ARROW</b>  | <b>: ROTATE LEFT</b>                    |
| <b>RIGHT-ARROW</b> | <b>: ROTATE RIGHT</b>                   |
| <b>UP-ARROW</b>    | <b>: MOVE VIEW UP</b>                   |
| <b>DOWN-ARROW</b>  | <b>: MOVE VIEW DOWN</b>                 |
| <b>C</b>           | <b>: SHOW COURSE MAP</b>                |
| <b>D</b>           | <b>: DROP BALL IN PRACTICE COURSE</b>   |
| <b>F</b>           | <b>: FLY THROUGH COURSE MODES</b>       |
| <b>G</b>           | <b>: GIVE ME THE PUTT INTO THE HOLE</b> |
| <b>H</b>           | <b>: HELP SCREEN</b>                    |
| <b>L</b>           | <b>: SIGHT LINE AND PUTTING HINT</b>    |
| <b>M</b>           | <b>: TAKE A MULLIGAN</b>                |
| <b>P</b>           | <b>: PICKUP PRACTICE BALLS</b>          |
| <b>R</b>           | <b>: RESET GAME</b>                     |
| <b>S</b>           | <b>: SCORE CARD IN GAME MODES</b>       |
| <b>T</b>           | <b>: TEXT BOXES</b>                     |
| <b>W</b>           | <b>: TAKE A WHIFF</b>                   |

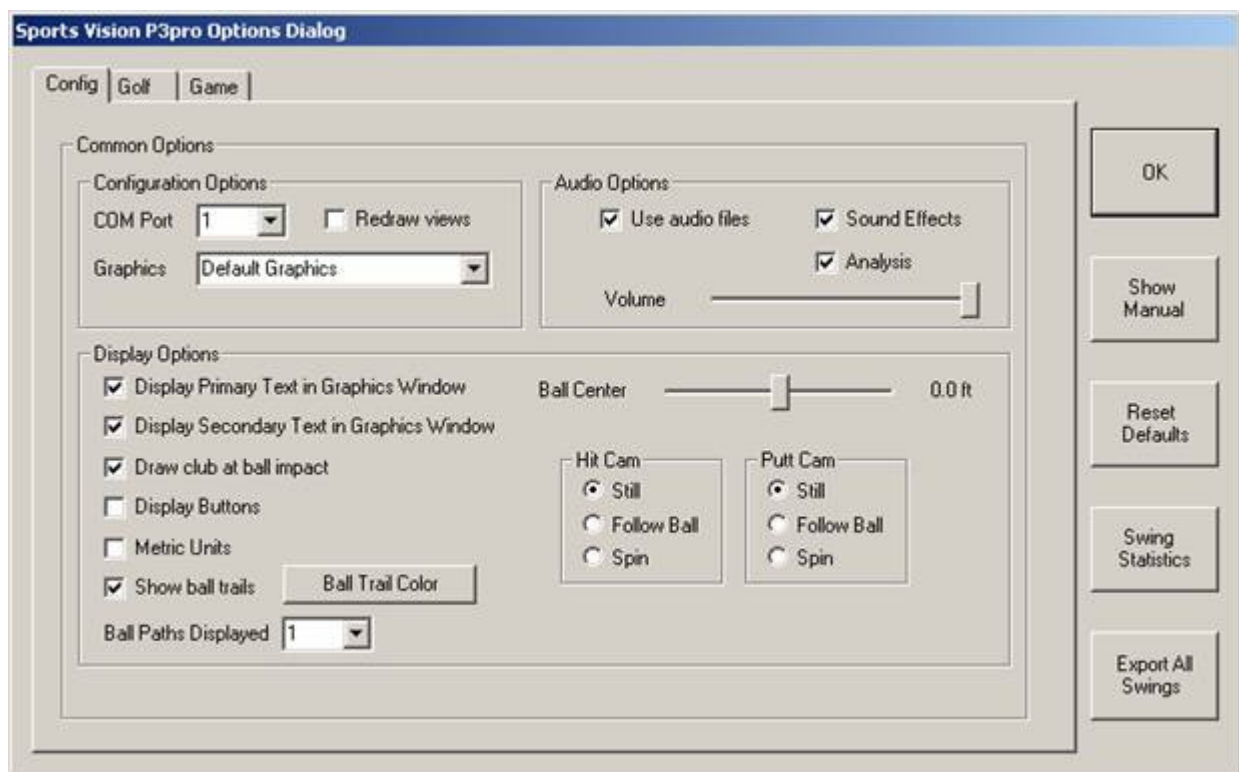
## „Options“ - Einstellungen

P3pro gibt Ihnen die Möglichkeit unterschiedlichste Vorgaben zu wählen. Dies reicht von der Tee-Höhe bis zum Sound Effekt. Diese Funktionen finden Sie unter „Options“.

Klicken Sie auf „OPTIONS“ in der oberen toolbar.

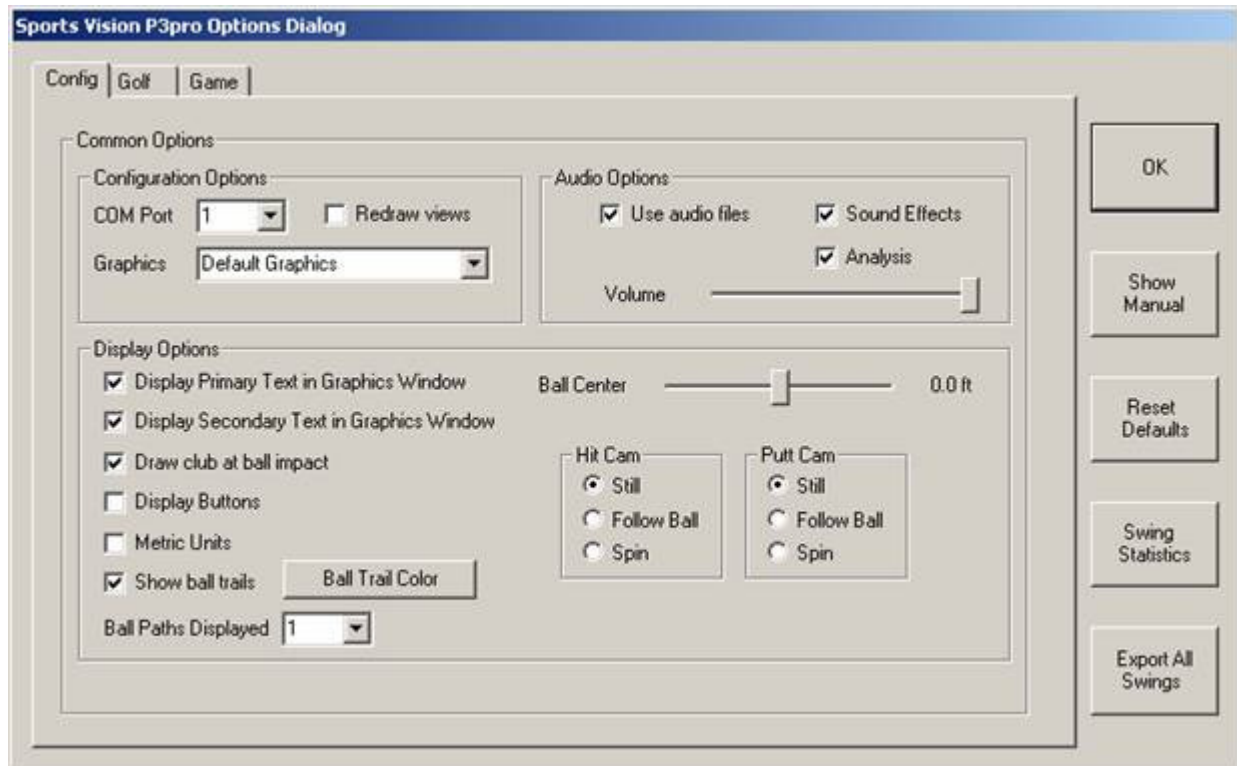


Das folgende Fenster wird geöffnet. Die oberen Einstellungen wirken sich auf jeden Modus aus, während die Unteren lediglich für den aktuellen Modus zuständig sind.



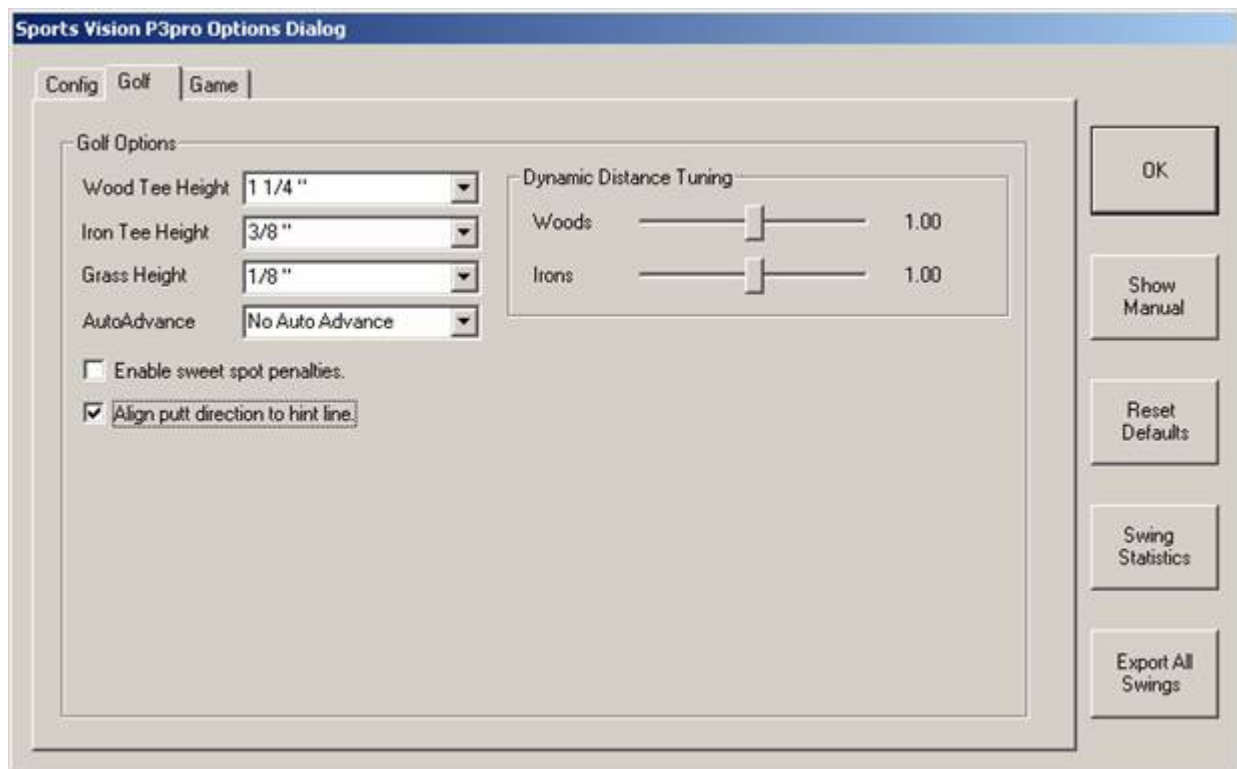
## Configuration Options:

**ACHTUNG: DIESE EINSTELLUNGEN SOLLTEN NUR VOM SYSTEMADMINISTRATOR VORGENOMMEN WERDEN!**



Die Bildeinstellung "HitCam" und "PuttCam" kann jederzeit geändert werden.

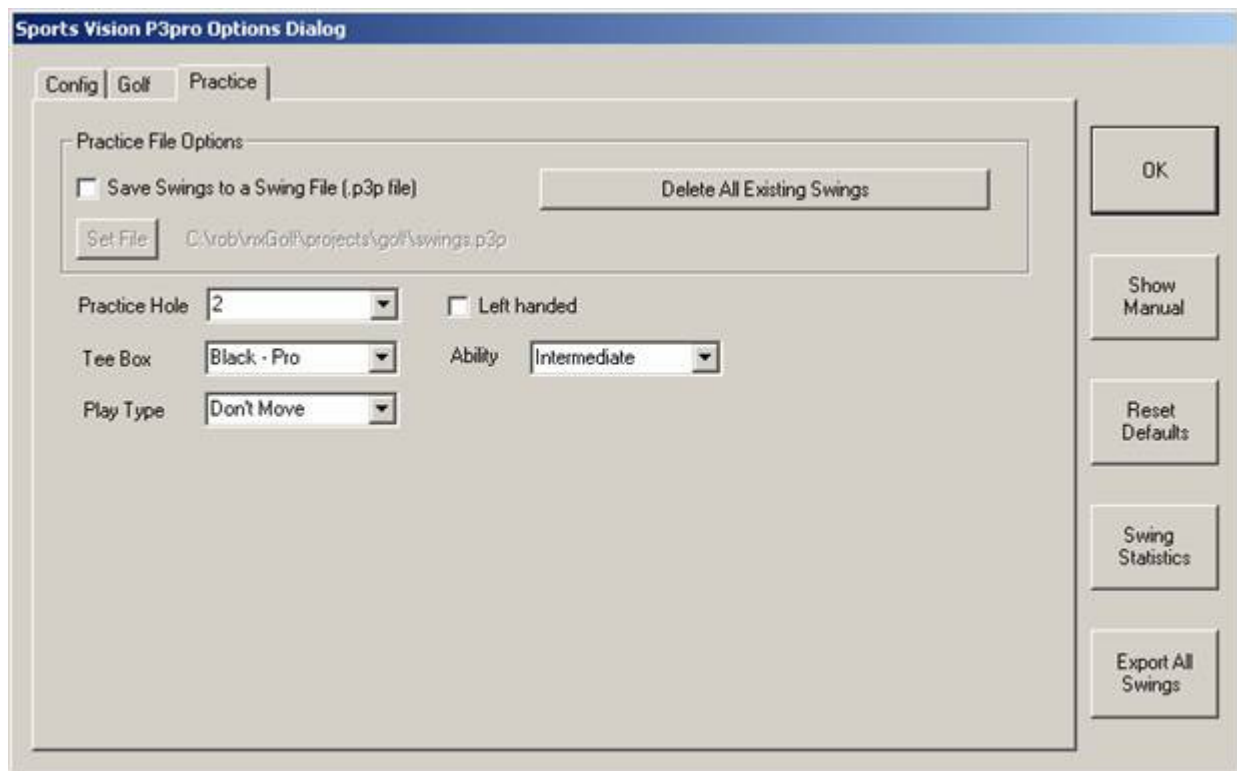
- **Still** – beobachtet den Ball von der Position des Abschlages.
- **Follow Ball** – Ansicht folgt dem Ball im Flug.
- **Spin** – Folgt dem Ball im Flug und wechselt dann in eine seitliche Position.



### ***Golf Optionen:***

- ***Wood Tee Height*** – Einstellung von 0 bis 2 inches. Diese Einstellung wird immer benutzt wenn Sie einen Driver oder ein Holz benutzen. Der Standard ist 1 1/2“.
- ***Iron Tee Height*** – Einstellung von 0 bis 2 inches. Diese Einstellung wird immer benutzt wenn Sie ein Eisen benutzen. Der Standard ist 1/8“.
- ***Grass Height*** – Einstellung von 0 bis 2 inches. Diese Einstellung wird immer benutzt wenn Sie ohne Tee aus dem hohen Gras spielen. Der Standard ist 1/4“.
- ***AutoAdvance*** – Dauer der Datenanzeige bis zum nächsten Schlag. Einstellbar mit „No Auto Advanced“ (Sie müssen per Hand weiter schalten) oder von 5 bis 30 Sekunden automatisch.
- ***Enable sweet spot penalties*** – **P3pro** benutzt die horizontale und vertikale Distanz des “sweet spot” vom Schlägerkopf um in Kombination mit der Tee-Höhe Ergebnisse zu errechnen. Mit dieser Funktion kann **P3pro** Problemschläge noch genauer analysieren wie z.B. beim topping or skulling des Balles. Trotzdem schlagen wir vor diese Funktion erst zu aktivieren wenn Sie mit dem Gerät nahe vertraut sind.
- ***Align Putt Direction to Hint Line*** – Diese Funktion gehört nur zum Putten. Sie zeigt den optimalen Weg zum Loch an und passt automatisch den Blickwinkel an. Drücken Sie die Taste [L] um die Linie sichtbar zu machen. Achtung: Die Putt Linie wird nur auf dem GÜN angezeigt, allerdings nicht bei langen Putts mit großen Bodenwellen.

- ***Dynmic Distance Tuning*** – Holz und Eisen Schläger können in der Distanz um 10% abweichen. Dies liegt in der unterschiedlichen Schlägerherstellung. Die Einstellung von 1.0 behält die Einstellung. Eine Veränderung auf 1.1 oder 0.9 verändert die Distanz um jeweils 10%.



### Zusätzliche Optionen “Practice”:

In der “OPTIONS” box:

- **Practice hole** – Sie können für Trainingszwecke jedes Loch des Platzes (1-18) oder des Putting Grün (1-9) auswählen.
- **Tee Boxes** – Sie können jeden Abschlag wählen. Black (Pro), White (Intermediate), Blue (Beginner) Gold (Women’s Tees).
- **Play Type** – Sie legen fest, ob Sie wiederholen oder weiter spielen..
- **Left Handed** – Linkshänder.

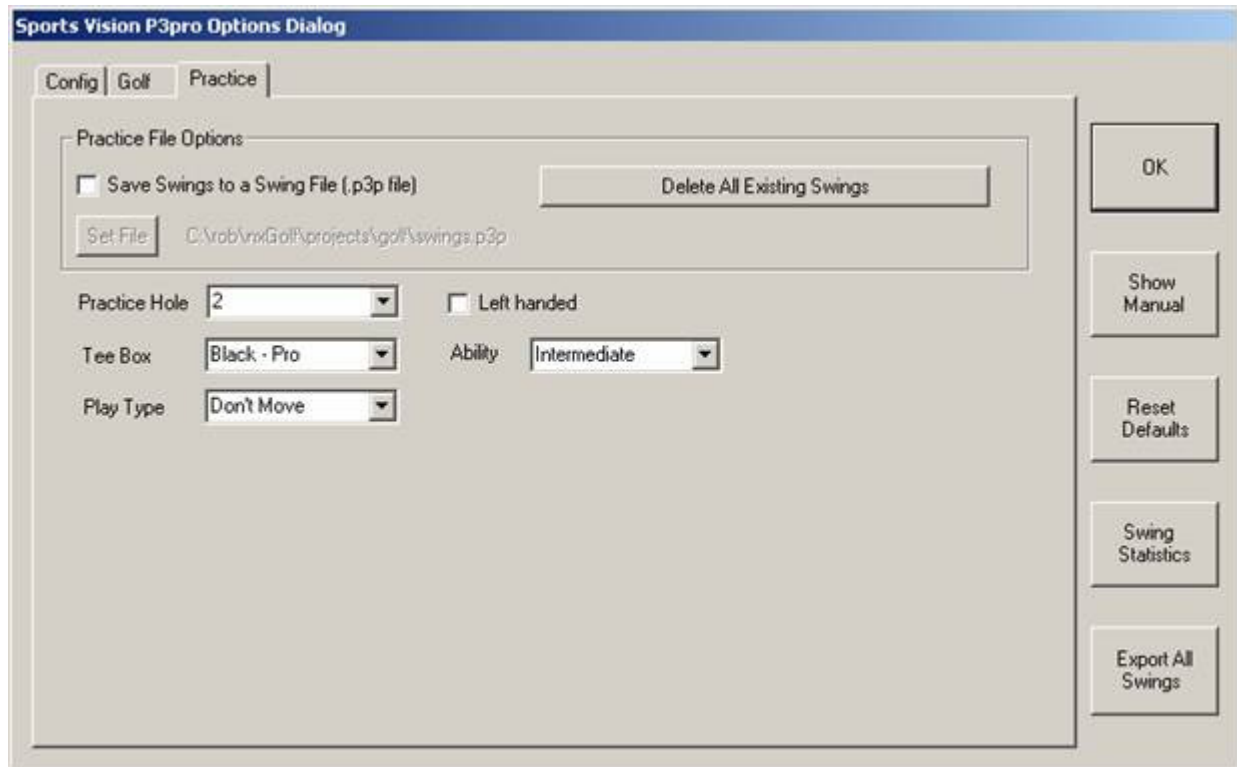
Die Tee Box and Play Type gilt nur für den Golf Kurs.

## Saving Swing Files:

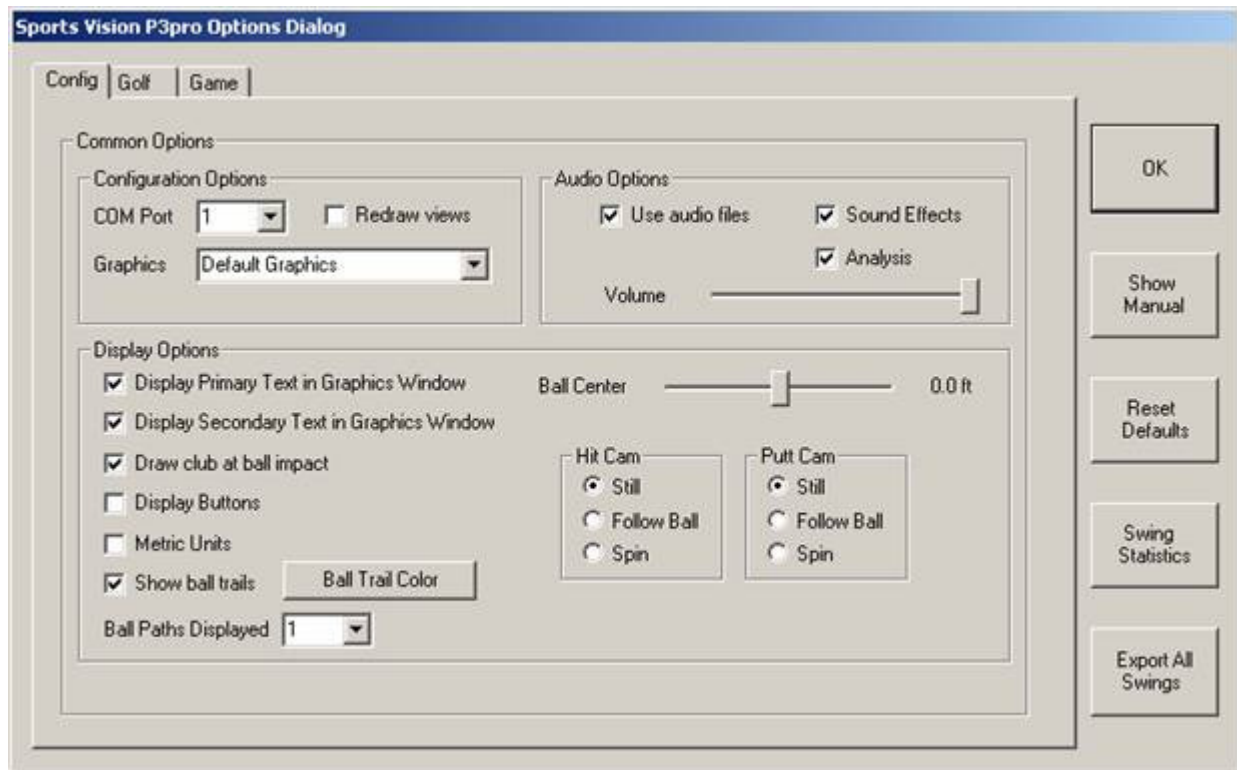
**P3pro** ermöglicht Ihnen alle Schwünge zu dokumentieren, exportieren oder zu speichern. Natürlich können die Schwünge auch wieder gelöscht werden.

Delete All Existing Swings from that file.

Auch können Sie während des "PRACTICE" Modus jederzeit auf den "swing file", unter Benutzung des 'Set File' Buttons zugreifen.



## Audio Options:



Sie können auch AUDIO ANALYSIS in der "options dialog box" wählen. Somit werden Ihnen die Daten nach jedem Schwung angesagt.

Auch andere Geräuscheffekte können Sie wählen: ball-hit sounds, water-splash sounds, random sounds, "good shot"/"bad-shot" und mehr.

## **Schlägerweiten**

Die untere Tabelle kann Ihnen beim Bespielen des Kurses und den vorgegebenen Weiten helfen, den entsprechenden Schläger zu wählen.

### Ungefähre Weiten

|                | Loft       | Beginner | Average | Good |
|----------------|------------|----------|---------|------|
| Driver         | 10 degrees | 190      | 220     | 250  |
| 3 Wood         | 13         | 170      | 210     | 225  |
| 5 Wood         | 21         | 150      | 195     | 205  |
| 2 Iron         | 18         | 145      | 180     | 190  |
| 3 Iron         | 22         | 135      | 170     | 180  |
| 4 Iron         | 26         | 125      | 160     | 170  |
| 5 Iron         | 30         | 120      | 155     | 165  |
| 6 Iron         | 34         | 115      | 145     | 160  |
| 7 Iron         | 38         | 105      | 140     | 150  |
| 8 Iron         | 42         | 95       | 130     | 140  |
| 9 Iron         | 46         | 80       | 115     | 125  |
| Pitching Wedge | 52         | 70       | 100     | 110  |
| Sand Wedge     | 56         | 55       | 80      | 95   |

## Glossary of Golf Terms

### SHOTS AND STROKES

|                |   |
|----------------|---|
| Chili Dip      | When the top of the ball is struck by the bottom of the club, causing it to jump straight up and plonk back down.   |
| Chip           | Hitting the ball into the air with enough height to land on the green and roll across the green towards the hole.   |
| Chip and Run   | A shot played like a chip over a greater distance.  |
| Chip Shot      | A chip with the application of some spin.   |
| Cut            | Striking the ball, causing it to move from inside to out of your stance.  |
| Cut Shot       | To put a backspin onto the ball when striking it onto the green, causing it to stop more quickly after landing.   |
| Draw           | To induce spin onto the ball causing it to move from outside to in on your swing. Opposite is Fade.   |
| Drive          | A shot from the tee area.   |
| Duck Hook      | To induce too much topspin onto the ball causing it to move from outside to in on your swing. Normally caused by turning your body too quickly through your swing.            |
| Fade           | To induce spin onto the ball causing it to travel through the air following inside to out swing. Opposite is Draw.  |
| Fat Shot       | When the club strikes the ground well behind the ball.  |
| Hook           | To induce spin onto the ball causing it to move from outside to in on your swing. Opposite is slice.  |
| Hosel          | The shank of the club head that attaches it to the shaft.   |
| Knockdown Shot | A shot played low into the wind.  |
| Lob Shot       | A shot which flies to maximum height and minimal distance. Normally used to hit the ball from close range when trying to avoid an obstacle.                                   |
| Pitch          | The ball is hit high into the air onto the green using a lofted club.   |
| Pitch and Run  | To pitch the ball onto the green using a club that enables the ball to roll on impact.  |
| Pop up         | A high shot over a very short distance.   |
| Pull           | When the ball flies in an inward direction after being struck. Opposite of the push. Not the same as draw/hook, as these are shots affected by spin.                          |
| Punch Shot     | Where the ball is struck on the down-stroke of a partial swing resulting in a short low shot; typically used to hit the ball out of rough or to keep the ball below the wind. |
| Push           | When the ball flies in an outward direction from the desired line of flight after being struck. Not the same as fade/slice, as these are shots affected by spin.              |
| Putt           | Act of hitting golf ball on the green.  |
| Quarter Shot   | A shot hit with a significantly reduced swing.  |
| Run-up         | To hit the ball along or close to the ground toward and onto the green.   |

|                 |   |
|-----------------|---|
| Shank           | To strike the ball with the part of the club head where the heel is joined to the shaft.  |
| Skull           | Hitting the ball above its center, thus making it fly very low to the ground.   |
| Sky             | When the club head only just strikes the very bottom of the ball causing it to fly straight up into the area. Normally happens when the ball is on a tee or in the rough. |
| Slice           | To induce too much spin onto the ball causing it to travel through the air following inside to out swing. Opposite is Hook.   |
| Snap Hook       | To severely hook the ball.  |
| Snipe           | To hook the ball such that it drops quickly.  |
| Straight Flight | A ball traveling in a straight line during flight.  |
| Thin Shot       | To strike the ball above its center, causing it to skip and bounce along the ground rather than rise through the air.   |
| Thread          | To coax the ball through a tight gap.   |
| Top             | To strike the ball above its center, causing it to skip and bounce along the ground rather than rise through the air.   |

#### OTHER BASIC TERMINOLOGY

|              |   |
|--------------|---|
| Carry        | The distance that the ball travels in the air after being struck.   |
| Club Face    | That part of the club head which comes into direct contact with the ball.   |
| Club Head    | The end of the club that includes the clubface.   |
| Club Loft    | The angle of the clubface - affects the flight and distance of the ball when struck.  |
| Face         | That part of the club head which comes into direct contact with the ball.   |
| Flange       | The base of a club, the part that rests on the ground.  |
| Flex         | The degree that a club's shaft bends upon impact with the ball.   |
| Flight       | A ball is in flight when traveling through the air.   |
| Head         | The end of the club that includes the club face.  |
| Heel         | Where the club head is attached to the shaft.   |
| Impact       | When the club strikes the ball.   |
| Iron         | A metal headed club that is not a wood.   |
| Layout       | The design of the course.   |
| Lie          | The position of the ball at rest.   |
| Line         | The intended trajectory of the golf ball.   |
| Line of Play | The intended travel of the ball after it has been struck.   |
| Line of Putt | The intended travel of the ball after it has been struck on the green.  |
| Links        | Golf course within 4 miles of the coast.  |
| Loft         | The angle of the clubface in relation to the ground that dictates the trajectory of the ball as it rises in the air. 0 degrees loft is perpendicular to the ground. |
| Long Game    | That part of a golfer's game, which involves hitting the ball over 180 yards.   |
| Lost Ball    | Any ball which cannot be located once struck.   |

|                |  |
|----------------|--|
| Majors         | The most significant golf championships. In the men's game these are: The Masters, the U.S. Open, the British Open, and the PGA Championship.                                    |
| Make the cut   | To qualify for subsequent rounds in a tournament.  |
| Middle Wedge   | A metal iron with loft between that of a pitching wedge and a sand wedge.  |
| Mulligan       | A free drive, esp. off the first tee after a poor shot.  |
| Open Stance    | At address the golfer stands with their front foot further from the ball line than their back foot. An open stance is used by a player when they want to fade or slice the ball. |
| Pin High       | Means that the ball has landed on the green level with the hole as you are looking at it.  |
| Pitching Wedge | An iron with a club face angle of 48 to 50 degrees. Used to hit a high shot.   |
| Run            | The distance that the ball continues to travel after its initial impact with the ground.   |
| Running iron   | An iron used to make short shots which roll.   |
| Set            | The number of golf clubs carried (maximum is 14).  |
| Shaft          | That part of the club between the head and the grip.   |
| Short Game     | Chipping, Pitching and Putting.  |
| Shot           | An attempt to hit the ball.  |
| Sole           | The underside of the club head.  |
| Sole plate     | The metal underside of a wood's club head.   |
| Square stance  | When your left and right feet are level and at right angles to the ball when you take your stance.   |
| Stance         | To place your feet in preparation for a swing.   |
| Stroke         | An attempt to hit the ball. The stroke starts on a player's downswing.   |
| Sweet Spot     | The preferred spot on the clubface with which to strike the ball.  |
| Swing          | The action of hitting the ball.  |
| Takeaway       | When the club head is moved back from the ball at the start of a swing.  |
| Tee            | A small peg stuck into the ground on which a golf ball is placed. It is also area where golfers play first stroke of any given hole.   |
| Tempo          | The speed of a golfer's swing.   |
| Toe            | That part of the club head at the opposite end to the heel.  |
| Torque         | How far a shaft twists during a swing.   |
| Turn           | The midway point on a golf course, the end of the 9th hole.  |
| Up and Down    | Means missing the green in regulation but still achieving par. Usually by playing one chip or bunker shot followed by just one putt.   |
| Waggle         | The movement of the club head as the golfer prepares to swing.   |
| Whiff          | To completely miss the ball.   |
| Wood           | Clubs used for long-range shots. Traditionally made with woodenhead they are now mostly made with metal alloy heads.   |