

# Approach<sup>®</sup> G6

## Návod k obsluze



Všechna práva vyhrazena. Tento návod k obsluze je chráněn autorskými právy a bez písemného souhlasu společnosti Garmin nelze pořizovat kopie kompletního manuálu ani jeho částí. Společnost Garmin si v důsledku zlepšování nebo změn výrobku vyhrazuje právo měnit obsah tohoto manuálu bez povinnosti komukoliv takovéto změny hlásit. Pokud máte zájem o aktualizace produktu nebo o bližší informace týkající se jeho používání, navštivte stránky [www.garmin.cz](http://www.garmin.cz).

Garmin®, logo Garmin a Approach® jsou obchodní známky společnosti Garmin Ltd. nebo jejích dceřiných společností registrované v USA a dalších zemích. Tyto obchodní známky nelze užívat bez výslovného souhlasu společnosti Garmin.

Windows® je registrovanou obchodní známkou společnosti Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a v dalších zemích. Mac® je registrovanou obchodní známkou společnosti Apple Computer, Inc. Další obchodní známky a obchodní názvy jsou majetkem příslušných vlastníků.

# Obsah


<b>Zapnutí přístroje Approach</b> .....	<b>1</b>
Nabíjení akumulátoru .....	1
Registrace Vašeho přístroje .....	1
<b>Vyhledávání hřišť</b> .....	<b>1</b>
Vyhledání nejbližšího hřiště .....	1
Vyhledání hřiště na základě města .....	1
Vyhledání hřiště hláskováním názvu .....	1
Náhled hřiště .....	1
<b>Hraní golfu s přístrojem Approach</b> .....	<b>2</b>
Možnosti mapy .....	2
Počítání bodů .....	2
Počítání bodů s hendikepem .....	3
Uložení polohy .....	3
Měření odpalu .....	3
<b>Příloha</b> .....	<b>4</b>
Péče o přístroj .....	4
Kalibrace dotykového displeje .....	4
Odstranění uživatelských dat .....	4
Nastavení .....	4
Připínací spona .....	4
Technické údaje .....	4
<b>Rejstřík</b> .....	<b>6</b>



## Zapnutí přístroje Approach

Při prvním zapnutí přístroje jste vyzváni k nastavení jazyka.

**POZNÁMKA:** Čas a datum se na hodinkách nastaví automaticky.

- 1 Přidržením tlačítka  zapněte přístroj.
- 2 Zvolte požadovaný jazyk.
- 3 Začněte hrát dané kolo ([strana 2](#)).

## Nabíjení akumulátoru

### VAROVÁNÍ

Součástí přístroje je lithium-polymerový akumulátor. Výstrahy a další důležité informace týkající se tohoto výrobku naleznete v příložené příručce *Bezpečnostní pokyny a produktové informace*.

### UPOZORNĚNÍ

Aby nedošlo k narušení jejich povrchu, mini USB port, ochrannou krytku a přilehlé okolí před nabíjením nebo připojením k počítači dobře osušte.

Přístroj je napájen integrovaným lithium-polymerovým akumulátorem, který lze nabíjet připojením ke standardní síťové zásuvce nebo k USB portu Vašeho počítače.

- 1 Sejměte ochrannou krytku  mini USB portu .



- 2 Menší konektor USB kabelu připojte k mini USB portu.
- 3 Větší konektor USB kabelu připojte k nabíječce.
- 4 Nabíječku připojte do standardní síťové zásuvky ve zdi.
- 5 Nechte přístroj kompletně dobít.

Plně nabitý akumulátor je provozuschopný přibližně 15 hodin, dokud ho není nutné opět dobít.

## Registrace Vašeho přístroje

Registrací produktu pomůžete vytvořit lepší technickou podporu pro výrobky společnosti Garmin.

- Viz <http://my.garmin.com>.
- Originál nebo kopii dokladu o zakoupení výrobku uložte na bezpečném místě.

## Vyhledávání hřišť


Prostřednictvím přístroje Approach můžete vyhledat golfové hřiště ve Vašem okolí, v blízkosti konkrétního města nebo jednoduše zadáním názvu.

- 1 Zvolte **Preview (Náhled)**.
- 2 Zvolte požadovanou možnost:
  - Pokud chcete nalézt nejbližší hřiště ve Vašem okolí ([strana 1](#)), zvolte **Search Near You (Hledat v okolí)**.
  - Pokud chcete nalézt hřiště v blízkosti konkrétního města ([strana 1](#)), zvolte možnost **Spell City (Hláskovat město)**.
  - Pokud chcete nalézt hřiště na základě jeho názvu ([strana 1](#)), zvolte možnost **Spell Course (Hláskovat hřiště)**.


## Vyhledání nejbližšího hřiště

- 1 Zvolte **Preview (Náhled) > Search Near You (Hledat v okolí)**.  
Objeví se seznam hřišť ve Vaší blízkosti.
- 2 Zvolte hřiště, které si chcete prohlédnout.  
Přístroj Vám umožní prohlédnout si všechny jamky v rámci daného hřiště ([strana 1](#)).

## Vyhledání hřiště na základě města

- 1 Zvolte **Preview (Náhled) > Spell City (Hláskovat město)**.
- 2 Zadejte název města a zvolte .
- 3 Zvolte požadované město.
- 4 Zvolte hřiště, které si chcete prohlédnout.  
Přístroj Vám umožní prohlédnout si všechny jamky v rámci daného hřiště ([strana 1](#)).

## Vyhledání hřiště hláskováním názvu

- 1 Zvolte **Preview (Náhled) > Spell Course (Hláskovat hřiště)**.
- 2 Zadejte název hřiště a zvolte .
- 3 Zvolte hřiště, které si chcete prohlédnout.  
Přístroj Vám umožní prohlédnout si všechny jamky v rámci daného hřiště ([strana 1](#)).


## Náhled hřiště

Po nalezení požadovaného hřiště umožňuje přístroj Approach prohlédnout si toto hřiště jamku po jamce. Zde si můžete prohlédnout rozvržení jamkoviště ([strana 1](#)) nebo změřit potřebné vzdálenosti ([strana 1](#)).







Pokud po zvolení požadované jamky chvíli počkáte, aniž byste se dotýkali displeje, spustí se simulace hřiště ([strana 2](#)).

## Měření vzdáleností dotykovým určením cíle

Při prohlížení náhledu hřiště nebo při hraní můžete prostřednictvím dotykového určením cíle změřit vzdálenost do jakéhokoliv bodu na mapě.


- 1 Tuto funkci lze využít pouze při hraní hry ([strana 2](#)) nebo při prohlížení náhledu hřiště ([strana 1](#)).
- 2 Dotykově určená pozice je označena červenou zaměřovací kružnicí .



-  představuje vzdálenost od středu jamkoviště do polohy určené zaměřovací kružnicí.
  -  představuje vzdálenost z aktuální polohy do polohy určené zaměřovací kružnicí. Pokud si prohlížíte náhled hřiště,  představuje vzdálenost od stopky (tee) k zaměřovací kružnici.
  -  představuje součet obou vzdáleností.
- 3 Pokud je to nutné, zvolte  pro přiblížení zaměřovací kružnice.
  - 4 Pokud se po přiblížení zaměřovací kružnice chcete vrátit zpět k mapě jamky, zvolte .

## Prohlížení jamkoviště

Pokud si prohlížíte náhled hřiště nebo během hry, máte možnost prohlédnout si zblízka jamkoviště a pozměnit umístění jamky.

- 1 Tuto funkci lze využít pouze při hraní hry ([strana 2](#)) nebo při prohlížení náhledu hřiště ([strana 1](#)).
- 2 Pro přiblížení náhledu jamkoviště zvolte **GREEN (Jamkoviště)**.
- 3 Pokud chcete změnit umístění jamky, přetáhněte symbol  do požadovaného místa.

## Režim náhledu

V tomto režimu si můžete prohlédnout náhled hřiště a spustit simulaci pohybu po hřišti. V rámci simulace způsobu, kterým se budete při hře na jamku pohybovat, se bude na mapě postupně přibližovat dané místo jamkoviště.

Pokud se po zvolení požadované jamky nějakou dobu nedotknete displeje, spustí se simulace automaticky.

## Aktualizace informací o hřišti

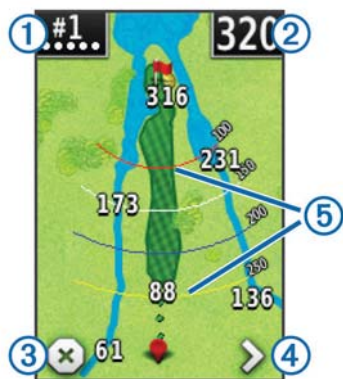
V rámci přístroje lze získat bezplatné aktualizace hřiště. Abyste mohli provést aktualizaci přístroje, stáhněte si z <http://my.garmin.com> zdarma aktualizací software CourseView.

## Hraní golfu s přístrojem Approach

- 1 Zvolte **Play (Hrát)**.
- 2 Ze seznamu zvolte požadované hřiště.

## Možnosti mapy

Na displeji přístroje se zobrazí informace o jamce, kde právě hrajete. Bod, ve kterém na hřišti stojíte, je označen golfovým míčkem.



①	Představuje číslo jamky. Počet teček označuje normu počtu ran na jamku.
②	Představuje vzdálenost ke středu jamkoviště. Při měření vzdálenosti (strana 1) představuje toto číslo součet dvou úseků. <b>POZNÁMKA:</b> Protože se poloha jamky mění, měří přístroj vzdálenost k přední, střední a zadní části jamkoviště a ne k samotné jamce.
③	Slouží pro ukončení kola. Tento symbol se zobrazuje pouze u první a poslední jamky. U všech ostatních jamek je zde symbol ◀ pro zobrazení předchozí jamky. Pro výběr požadované jamky přidržte symbol ◀ nebo ▶.
④	Slouží pro přechod k další jamce.
⑤	Soustředěné oblouky zobrazují vzdálenost k jamce. Pokud je par jamky (norma počtu úderů) 5 nebo více, zobrazí se čtyři oblouky, pokud je par jamky 4, zobrazí se tři oblouky a pokud je par 3, nezobrazí se žádný oblouk.

## Počítání bodů

Abyste mohli začít počítat body, musíte si nejprve zvolit způsob bodování (strana 2).

Přístroj může počítat body až čtyřem hráčům.

- 1 Zahajte hru (strana 2).
- 2 Zvolte možnost **SCORE (Body)**.
- 3 Zvolte požadovanou možnost:
  - Zvolte jméno hráče, jehož bodování chcete upravit.
  - Pro zadání počtu úderů pro příslušnou jamku zvolte ✎.
  - Pokud chcete upravit hendikep hráče, zvolte ≡ > **Set Up Players (Nastavit profil hráče)**. Tato možnost se zobrazí pouze pokud je v přístroji povoleno brát v úvahu hendikep (strana 3).

- Pro změnu způsobu bodování zvolte ≡ > **Setup (Nastavení) > Scoring (Bodování) > Method (Způsob)**. Pokud body, které jste již v průběhu kola zadali, neodpovídají novému způsobu bodování, vyzve Vás přístroj k vymazání všech dosud získaných bodů nebo k ponechání dosavadního způsobu bodování.

- 4 Pro návrat na mapu hřiště zvolte **SCORE (Body)**.

## Výsledková listina

Prostřednictvím výsledkové listiny můžete v průběhu kola prohlížet nebo změnit informace o jménu hráče, dosažených bodech a hendikepu.



①	Místní hendikep
②	Celkový počet bodů
③	Aktuální počet úderů na jamku
④	Zaznamenaný počet úderů na jamku

## Změna způsobu bodování

Při hraní hry si můžete zvolit jeden ze čtyř standardních způsobů bodování.

- 1 Zvolte **Setup (Nastavení) > Scoring (Bodování) > Method (Způsob)**.
- 2 Zvolte požadovanou možnost:
  - Pro bodování při hře pro čtyři osoby zvolte **Stroke Play (Hra na rány)**.
  - Zvolte **Stableford (strana 2)**.
  - Zvolte **Match Play (Hra na jamky)** (strana 2).
  - Zvolte **Skins Game (Přátelské utkání)** (strana 2).

Při hraní systémem **Match Play (Hra na jamky)** nebo **Skins Game (Přátelské utkání)** zvolte, zda se budou počítat úderý.

## Bodování při hře na jamky

Pokud si zvolíte bodování pro hru na jamky (strana 2), získá za každou jamku jeden bod hráč, který k jejímu dosažení potřebuje nejméně úderů. Na konci vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů za jamky.

**POZNÁMKA:** Hra na jamky je dostupná pouze pro dva hráče.

Pokud nastavíte přístroj Approach tak, aby počítal úderý, vyhodnotí přístroj vítěze každého kola. Pokud tak nečiníte, na konci každé jamky zvolí přístroj hráče s nejméně úderý a v případě, že je počet úderů stejný, zvolí možnost **Halved (Rozpůlení)**.

## Bodování v rámci přátelského utkání

Pokud zvolíte bodování pro přátelské utkání (strana 2), určí si hráči cenu za každou z jamek.

Pokud nastavíte přístroj Approach tak, aby počítal úderý, vyhodnotí přístroj vítěze každého kola. Pokud tak nečiníte, na konci každé jamky zvolí přístroj hráče s nejméně úderý. Tento způsob hry umožňuje účast několika hráčů.

## Bodování systémem Stableford

Pokud zvolíte bodování systémem Stableford (strana 2), jsou body udělovány v závislosti na množství úderů v porovnání s parem jamky. Na konci kola vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Přístroj Approach rozděluje body na základě směrnic vydaných americkou golfovou asociací USGA.

**POZNÁMKA:** Na výsledkové listině se při hře systémem Stableford zobrazují namísto úderů body.

Body	Údery ve srovnání s parem jamky
0	2 a více nad
1	1 nad
2	par
3	1 pod
4	2 pod
5	3 pod

## Prohlížení statistik kola

Přístroj umožňuje prohlížení statistik kola, které právě hrajete.

- 1 Při hraní hry zvolte **SCORE (Body)** > ☰.
- 2 Zvolte požadovanou možnost:
  - Pro zobrazení informací o všech hráčích zvolte **Round Details (Informace o kole)**.
  - Pro zobrazení podrobnějších údajů o konkrétním hráči zvolte **Round Details (Informace o kole)** > ☰ > **Player Details (Informace o hráči)**, zvolte jméno hráče, a pak zvolte statistiku, kterou si chcete prohlédnout.

## Individuální výsledkové listiny

Na individuálních výsledkových listinách se zobrazuje přehled výsledků jednotlivých jamek v rámci kola zahráného jedním hráčem. Počet úderů ve vztahu k parů je uveden čtyřmi různými symboly. Pokud se výsledek rovná parů, nezobrazí se žádný symbol.

Adam +2		
Hole	Par	Strokes
1	4	3
2	3	1
3	4	4
4	3	4
5	5	7

1	Celkový počet bodů
2	Jeden pod par
3	Dva a více pod par
4	Jeden nad par
5	Dva a více nad par

## Prohlížení historie

V přístroji lze prohlížet uložené statistiky o úderech, kolech a hráčích.

- 1 Zvolte **History (Historie)** a vyberte kolo, které si chcete prohlédnout. V přístroji se zobrazují informace o všech hráčích.
- 2 Zvolte požadovanou možnost.
  - Pro prohlížení jednotlivých výsledkových listin daného kola ([strana 3](#)) zvolte ☰ > **Player Details (Informace o hráči)** a pak zvolte jméno požadovaného hráče.
  - Pro zobrazení údajů o každé z jamek včetně hodnoty par jednotlivých jamek zvolte ☰ > **Course Details (Informace o hřišti)**.
  - Pokud chcete změnit informace o příslušném kole (včetně jména hráče, bodů a hendikepu), zvolte ☰ > **Edit Scorecard (Upravit výsledkovou listinu)**.
  - Pokud chcete výsledkovou listinu smazat, zvolte ☰ > **Delete Scorecard (Smazat výsledkovou listinu)**.

## Prohlížení výsledkových listin a statistik jednotlivých holí na počítači

Všechny výsledkové listiny a statistiky jednotlivých holí nahrané v přístroji Approach si můžete prohlížet ve Vašem počítači.

- 1 Prostřednictvím mini USB kabelu připojte přístroj k počítači.
  - Přístroj se objeví na počítači s operačním systémem Windows® jako vyjímatelý disk ve složce Můj počítač a jako vložený obsah u počítače Mac®.
- 2 Otevřete disk Garmin Approach.
- 3 Zvolte požadovanou možnost:
  - Pro prohlížení výsledkových listin otevřete složku **Scorecard > ScorecardViewer.html**.
  - Pro prohlížení statistik holí otevřete složku **Club Averages > ClubAverageViewer.html**.

## Bodování s hendikepem

Do přístroje lze zadat hendikep pro jamku ([str. 3](#)) a pro každého z hráčů ([str. 3](#)).

### Povolení bodování s přihlédnutím k hendikepům

- 1 Zvolte **Setup (Nastavení)** > **Scoring (Bodování)** > **Scoring Handicap (Bodování s hendikepem)**.
- 2 Zvolte možnost **On (Zapnout)**.

### Zadání hendikepu hráče

Aby bylo možné brát při bodování v úvahu hendikepy, musí být bodování s hendikepy povoleno ([strana 3](#)).

- 1 V průběhu hry zvolte **SCORE (Body)** > ☰ > **Set Up Players (Nastavit profil hráče)**.
- 2 Zvolte ✎ u hráče, jehož hendikep chcete zadat nebo změnit.
- 3 Zvolte požadovanou možnost:
  - Pro zadání počtu úderů, které budou z celkového bodového hodnocení hráče odečteny, zvolte **Local Handicap (Místní hendikep)**.
  - Pro zadání hendikepového čísla hráče a parů hřiště, na základě kterých dojde k výpočtu hendikepu hráče pro dané hřiště, zvolte **IndexMethod (Hendikep hráče/hřiště)**.

### Zadání hendikepu jamky

Aby bylo možné brát při bodování v úvahu hendikepy, musí být bodování s hendikepy povoleno ([strana 3](#)).

Pokud je k dispozici výchozí hendikep jamky, přístroj Approach jej zobrazí. Pokud chcete tento hendikep změnit nebo pokud jeho hodnota neodpovídá skutečnosti, můžete ho nastavit ručně.

- 1 Při hraní hry zvolte **SCORE (Body)** > ☰ > **Change Handicap (Změnit hendikep)**.
- 2 Zadejte hendikep jamky.

## Uložení polohy

Pokud chcete, můžete svou aktuální polohu na jamce nebo dotykově určenou polohu označit a uložit.

**POZNÁMKA:** Všechny uložené polohy na jamce můžete odstranit, pokud zvolíte ☰ > ☰ > **Clear Locations (Smazat polohy)**.

- 1 Při hraní hry zvolte ☰ > **Save Location (Uložit polohu)**.
- 2 Zvolte požadovanou možnost:
  - Pokud chcete umístit značku do Vaší stávající polohy na jamce, zvolte **Use Current Location (Použít aktuální polohu)**.
  - Pokud chcete označit polohu na mapě, zvolte **Use Touch Targeting (Určit cíl dotykově)**.

## Měření odpalu

- 1 Po odpalu přidrže **MEASURE (Změřit)**.
- 2 Zvolte možnost **Begin Measurement (Zahájit měření)**.
- 3 Dojděte ke svému míčku.
  - Abyste získali přesný údaj, není nutné chodit k míčku přímou cestou. Přístroj změří vzdálenost od výchozího bodu k míčku vzdušnou čarou. Pokud se chcete při měření vrátit do režimu mapy, zvolte ↶.
- 4 Potom, co dorazíte k míčku, zvolte jednu z následujících možností:
  - Pokud odpal nechcete uložit, zvolte **Reset (Resetovat)**.
  - Pokud chcete přidat délku Vašeho odpalu k průměru hole, zvolte **Add to Average (Přidat k průměru)**, a pak zvolte hůl, kterou jste použili pro odpal. Přístroj přidá délku odpalu k dřívě uloženým vzdálenostem a na základě těchto údajů vypočítá průměrnou délku odpalu pro danou hůl ([strana 4](#)).

- Pokud chcete přidat délku odpalu do statistiky hole, ale nechcete ji zahrnout do průměru, zvolte **≡ > Save Shot (Uložit odpal) > ≡**, zvolte jméno hráče, a pak zvolte hůl, kterou byl odpal odehrán. Přístroj uloží tento odpal samostatně tak, aby neměl vliv na výpočet průměru hole.

### Prohlížení průměrných odpalů jednotlivých holí

Abyste si mohli prohlížet průměrné odpaly jednotlivých holí, musíte své odpaly měřit a přiřazovat k daným holím (strana 3).

Své hole (strana 4) můžete přidávat, mazat nebo přejmenovávat.

- 1 Zvolte **☺ > ≡ > Club Averages (Průměry holí)**.
- 2 Pokud si chcete prohlédnout průměrné délky odpalů jednotlivých holí, rolujete seznamem.

### Nastavení holí

Hole můžete na seznam přidávat, mazat je z něj nebo je v rámci seznamu přejmenovávat.

- 1 Zvolte **Setup (Nastavení) > Clubs (Hole)**.
- 2 Zvolte požadovanou možnost:
  - Pro přidání hole na stávající seznam zvolte **Add Club (Přidat hůl)**.
  - Pro přejmenování hole zvolte požadovanou hůl, a pak zvolte **Edit Name (Upravit název)**.
  - Pro změnu pozice hole na seznamu zvolte požadovanou hůl, a pak zvolte **Move Up (Posunout nahoru)** nebo **Move Down (Posunout dolů)**.
  - Pokud chcete smazat informace o odpalech, zvolte požadovanou hůl, a pak zvolte **Reset (Resetovat)**.
  - Pokud chcete smazat hůl ze seznamu, zvolte požadovanou hůl, a pak zvolte **Delete (Smazat)**.

## Příloha

### Péče o přístroj

#### UPOZORNĚNÍ

Přístroj neukládejte na místě, které je dlouhodobě vystaveno extrémním teplotám, mohlo by dojít k jeho nenávratnému poškození.

Pro ovládání dotykového displeje nikdy neužívejte ostré nebo tvrdé předměty, mohlo by dojít k jeho poškození.

Nepoužívejte chemické čisticí prostředky a rozpouštědla, mohlo by dojít k poškození plastových částí.

### Čištění displeje

Pro čištění displeje použijte měkký čistý hadřík nepouštějící vlas a vodu, isopropyl alkohol nebo čisticí prostředek na kontaktní čočky.

Naneste roztok na hadřík a opatrně jím osušte displej.

### Čištění přístroje

- 1 Otřete přístroj hadříkem navlženým v jemném čisticím prostředku.
- 2 Utřete přístroj do sucha.

### Podsvícení

- Podsvícení můžete kdykoliv zapnout poklepnutím na dotykový displej.  
**POZNÁMKA:** Displej se rozsvítí také v případě, že se objeví upozornění nebo hlášení.
- Stisknutím **☺** můžete zapnout podsvícení displeje a nastavit jas.
- Změna intervalu pro vypnutí podsvícení (strana 4).

### Kalibrace dotykového displeje

Pokud se Vám zdá, že dotykový displej nereaguje přiměřeně, můžete provést jeho kalibraci.

- 1 Zvolte **Setup (Nastavení) > Display (Displej) > Calibrate Screen (Kalibrovat displej)**.
- 2 Postupujte podle pokynů na displeji.

### Odstranění uživatelských dat

**POZNÁMKA:** Tato funkce odstraní všechny uživatelem zadané údaje.

- 1 Přidržením tlačítka **☺** vypnete přístroj.
- 2 Dotkněte se prstem horního levého rohu dotykového displeje.
- 3 Zapněte přístroj, přičemž stále držte prst na místě.
- 4 Zvolte **Yes (Ano)**.

### Nastavení

V nabídce **Setup (Nastavení)** můžete upravit nastavení a funkce přístroje.

**Scoring (Bodování):** Umožňuje nastavit způsob bodování, slouží pro nastavení hendikepů (strana 3) a vypíná či zapíná zaznamenávání statistik.

**Clubs (Hole):** Umožňuje přidávat, odstraňovat a přejmenovávat hole (strana 4).

**Displej:** Slouží pro změnu intervalu podsvícení a pozadí.

**Hole Transitioning (Změna jamky):** Umožňuje nastavit, zda má být změna jamky provedena automaticky nebo ručně.

**Units of Distance (Měrné jednotky):** Slouží pro přepínání měrných jednotek z yardů na metry a naopak.

**Language (Jazyk):** Umožňuje zvolit jazyk.

### Připínací spona

Prostřednictvím připínací spony si můžete připevnit přístroj na pásek, ke kapse nebo k bagu.

- 1 Zacvakněte spodní část přístroje Approach do spodní části spony.  
**POZNÁMKA:** Pokud umístíte přístroj do spony hlavou dolů, nezajistí se na svém místě a mohl by ze spony snadno vypadnout.
- 2 Zatlačte horní část přístroje do spony tak, abyste slyšeli cvaknutí.



- 3 Pokud chcete přístroj vyjmout, tlačte na horní část spony, přičemž zároveň v opačném směru tlačte na zadní část přístroje tak, abyste uvolnili jeho horní část, a pak vytáhněte přístroj ze spodní části spony.

### Technické údaje

Typ akumulátoru	Lithium-polymerový
Provozní doba akumulátoru	Až 15 hodin
Rozmezí provozní teploty	Od -20°C do 60°C
Teplotní rozmezí pro nabíjení	Od 0°C do 45°C
Voděodolnost	IPX7



# Rejstřík

## A

aktualizace, mapy hřišť 2  
akumulátor, nabíjení 1

## B

bodování  
hendikep 3  
na jamky 2  
nastavení 2  
přátelský zápas 2  
Stableford 2

## Č

čištění přístroje 4

## D

displej  
čištění 4  
jas 4  
kalibrace 4

## H

historie 3  
hole  
délka odpalu 3  
mazání 4  
prohlížení průměrů 4  
prohlížení statistik 3  
přidání 4  
úprava 4

## hřiště

hledání podle města 1  
hledání podle názvu 1  
hledání v okolí 1  
prohlížení 1  
ukládání poloh 3

## J

jamkoviště, náhled 1  
jas 4

## K

kalibrace displeje 4

## M

mapa  
aktualizace 2  
symboly 2  
mazání, historie 3  
měření  
délka odpalu 3  
nastavení 4

## N

nastavení 4  
nastavení displeje 4

## O

odpal  
měření vzdálenosti 3  
uložení vzdálenosti 3  
záznam vzdálenosti 3

## P

počítání bodů s hendikepem  
hráč 3  
jamka 3  
povolení 3  
výsledková listina 2  
přístroj  
nastavení 4  
péče 4  
registrace 1

## R

registrace přístroje 1  
resetování přístroje 4

## S

simulace, jamka 2  
spona 4  
spona na opasek 4  
statistiky  
aktuální kolo 3  
prohlížení na počítači 3

## U

ukládání poloh 3  
umístění jamky  
nastavení 1  
zobrazení 1  
uživatelská data, mazání 4  
úprava jmen hráčů 2

## V

výsledkové listiny  
individuální 3  
prohlížení 3  
všichni hráči 2  
vzdálenost, měření 1

<http://podpora.garmin.cz>

**Garmin International, Inc**  
1200 East 151<sup>st</sup> Street,  
Olathe, Kansas 66062, USA

**Garmin (Europe) Ltd.**  
Liberty House, Hounslow Business Park  
Southampton, Hampshire, SO40 9LR UK

**Garmin Corporation**  
No. 68, Zhangshu 2<sup>nd</sup> Road, Xizhi Dist.  
New Taipei City, 221, Taiwan (R.O.C.)

