

GUIDA A “SCOREKEEPER” (VERSIONE 1.1)

Principali funzionalità di “Scorekeeper”

Gestione percorsi

- Inserimento dei dati relativi ai percorsi di gioco (per ogni buca si inseriscono i dati relativi a par, lunghezza e difficoltà (hcp.) della buca);
- Visualizzazione dei dati relativi ai percorsi salvati.

Gestione giocatori

- Gestione dei giocatori e del relativo handicap (con calcolo automatico dell’handicap in base al risultato netto della gara od inserimento manuale per variazioni d’ufficio dell’handicap o per casi particolari);
- Visualizzazione dell’andamento storico dell’handicap di un giocatore.

Gestione score e statistiche

- Inserimento in uno score (per ogni singola buca) dei dati relativi a:
 - Colpi effettuati;
 - Fairway hit (tee-shot che finisce in fairway);
 - G.I.R. – Green In Regulation (green preso nel numero regolamentari di colpi);
 - Put tirati;
 - Sand/Approx Save (salvataggio con l’approccio o dal bunker);
 - Numero di penalità.e calcolo automatico dei dati parziali (9 buche) e totali (18 buche), del risultato netto ed aggiornamento automatico dell’handicap;
- Visualizzazione degli score salvati (con possibilità di selezionare gli score in base ad alcuni parametri);
- Visualizzazione delle statistiche generali o buca per buca (con possibilità di selezionare gli score in base ai quali calcolare le statistiche in base ad alcuni parametri).

Installazione di “Scorekeeper”

L’installazione di Scorekeeper è semplicissima: basta aprire il file eseguibile sk1.1_setup.exe e premere il tasto “Unzip” lasciando invariata la cartella di default (C:\Scorekeeper) in cui vengono installati i file del programma.

Attenzione: i file di programma vanno necessariamente installati nella cartella di default, altrimenti il programma non funziona correttamente. Se qualcuno, per particolari esigenze, non potesse utilizzare tale cartella per installare Scorekeeper può chiedere assistenza a questo indirizzo e-mail: info@flappas.com

Attenzione: per il funzionamento di Scorekeeper è necessario avere Ms Access installato sul proprio computer.

Descrizione dei file di programma

Ad installazione avvenuta, nella cartella di default (C:\ Scorekeeper) saranno presenti i seguenti file:

- Scorekeeper_1.1.mdb: è il file che contiene le principali funzionalità di Scorekeeper;
- Scorekeeper_data.mdb: è il file che memorizza tutti i dati che vengono inseriti in Scorekeeper. Grazie a questo file, quando saranno disponibili nuovi aggiornamenti del programma, sarà sufficiente sostituire il file “Scorekeeper_1.1.mdb” ed i dati memorizzati precedentemente saranno immediatamente disponibili per la nuova versione;
- Scorekeeper.mdw: è il file che contiene le informazioni sul gruppo di lavoro e che consente l’accesso a Scorekeeper tramite Username e Password;
- Sk.ico: è il file che contiene l’icona utilizzata per personalizzare il programma e che viene visualizzata nel file di collegamento per avviare il programma;

- Scorekeeper.Ink: è il file di collegamento necessario per avviare il programma. Attenzione: Scorekeeper può essere avviato solamente utilizzando questo file!

Funzionamento di “Scorekeeper”

Avvio di Scorekeeper (le parti in verde sono dedicate agli utenti esperti e possono essere tranquillamente saltate)

Per avviare Scorekeeper è sufficiente aprire il file “Scorekeeper.Ink” (o semplicemente “Scorekeeper” se sul vostro computer non vengono visualizzate le estensioni dei file) rappresentato da un’icona che raffigura un green, un ferro ed una palla da golf.

Questo file dopo l’installazione si trova nella cartella di default ma può essere comodamente spostato sul desktop, nel menù di avvio o dove meglio credete per avere un accesso più comodo e rapido a Scorekeeper.

Attenzione: solo questo file apre Scorekeeper. Gli altri file sono necessari per il corretto funzionamento del programma, ma non possono essere aperti.

Una volta lanciato il file per avviare Scorekeeper, viene richiesto di immettere uno Username ed una Password. Per ora, sono stati impostati due username per l’accesso:

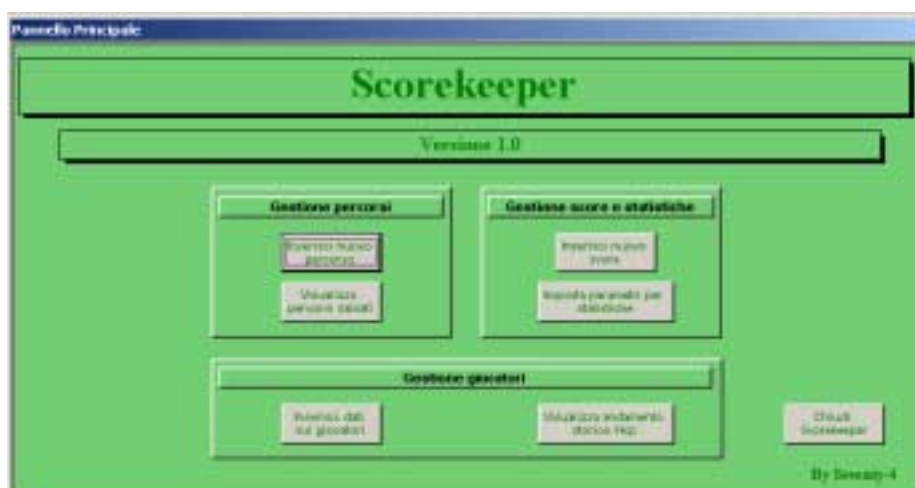
- User (password: nessuna (nel senso che non c’è password; non digitate “nessuna”...));
- Administrator (password da richiedere all’indirizzo: info@flappas.com)

Entrambi i tipi di utente hanno pieno accesso alle funzionalità di Scorekeeper. L’unica cosa che li contraddistingue è che l’utente Administrator (utile per la curiosità degli utenti più esperti) può visualizzare (ma non modificare) la struttura e l’architettura dei componenti del database (tabelle, query, maschere, macro, ...). La ragione principale per la quale è necessario inserire lo username e la password è quella di evitare che l’utente “si faccia male da solo” andando a modificare, inconsciamente, alcune parti fondamentali del programma. Chi volesse utilizzare lo username e la password come un vero e proprio sistema di protezione ai dati inseriti, può innanzitutto inserire (o modificare) la password per l’utente user (per chiedere assistenza: info@flappas.com), oppure, se necessitasse di aggiungere o modificare gli username degli utenti che accedono a scorekeeper, può contattare il solito indirizzo e-mail (info@flappas.com) per ricevere un nuovo file di informazioni sul gruppo di lavoro.

Inseriti lo username e la password, premendo il tasto OK si accede finalmente al Pannello Principale di Scorekeeper.

Pannello Principale

All’avvio di “Scorekeeper” appare il seguente pannello principale dal quale è possibile accedere a tutte le funzionalità del programma.



Come si vede, premendo i pulsanti presenti nella maschera, si può accedere a tutte le funzionalità sopra descritte, oppure si può uscire dal programma.

Inserire un nuovo percorso

Per inserire un nuovo percorso premere il pulsante “Inserisci nuovo percorso” dal pannello principale. Apparirà questa finestra:

Nome del campo											
Buca	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	
Par	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Metri	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Hcp.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Buca	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTALE
Par	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Metri	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Hcp.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Salva il campo

Dopo aver inserito il nome del campo, si devono inserire, per ogni buca, i dati relativi al par, alla lunghezza della buca ed alla relativa difficoltà (Hcp.). Quest’ultimo valore è necessario per poter calcolare il risultato netto in gare stableford.

I dati parziali e totali sul par e sulla lunghezza del campo vengono automaticamente calcolati non appena si è finito di inserire i dati delle buche 9 e 18.

Quando si è terminato di inserire i dati, premere il pulsante “Salva il campo”; il campo verrà registrato nel database e ricomparirà il pannello principale.

N.B.: Attenzione a quando si inserisce il nome del campo. Questo valore identifica in modo univoco il percorso a cui si vuole fare riferimento. Se, ad esempio, si inseriscono i dati relativi ad un circolo con 36 buche, inserire i due percorsi con due nomi diversi (es.: “G.C. Pincopallino 1” e “G.C. Pincopallino 2”).

Visualizzare i percorsi salvati

Per visualizzare i percorsi salvati premere il pulsante “Visualizza percorsi salvati” dal pannello principale. Apparirà questa finestra:

Nome del campo											
Buca	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	
Par	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Metri	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Hcp.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Buca	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTALE
Par	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Metri	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Hcp.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

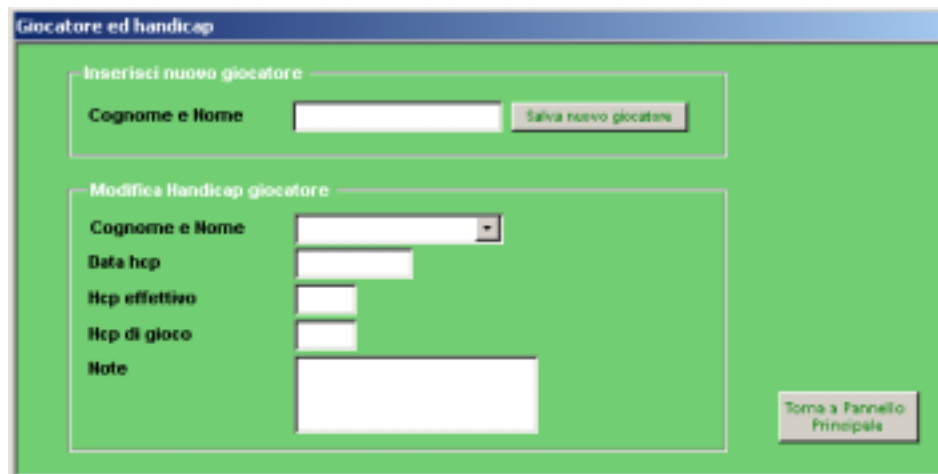
Torna al Pannello Principale

Recordi: 14 di 2

Da questa finestra è possibile visualizzare tutti i dati relativi ai campi salvati nel database. Per passare da un campo all'altro, basta premere i pulsantini che si trovano in fondo alla finestra. Per tornare al pannello principale, premere il tasto "Torna a Pannello Principale".

Gestione dei giocatori

Per visualizzare i dati relativi ai giocatore premere il pulsante "Inserisci dati sui giocatori" dal pannello principale. Apparirà questa finestra:



Se si deve inserire un nuovo giocatore inserire il Cognome e Nome nella sezione "Inserisci nuovo giocatore" e premere il tasto "Salva nuovo giocatore". A questo punto è possibile assegnare a questo giocatore il suo handicap iniziale. Selezionare il giocatore nella sezione "Modifica handicap giocatore", inserire la data di variazione dell'handicap, l'handicap effettivo (con una cifra decimale), quello di gioco (senza cifre decimali) e le note (ad es.: "Primo inserimento dell'handicap").

N.B.: nella sezione "Modifica Handicap giocatore" compaiono soltanto i nomi dei giocatori che sono stati precedentemente salvati nel database. Quando si inserisce un nuovo giocatore, perciò, inserire sempre prima i dati relativi al suo cognome e nome, nella sezione "Inserisci nuovo giocatore".

Quando si vuole invece modificare manualmente l'handicap di un giocatore (se per esempio ci sono variazioni d'ufficio o altri casi particolari), passare immediatamente alla sezione "Modifica handicap giocatore", selezionare il giocatore in questione, immettere la data di variazione dell'handicap, il nuovo handicap effettivo e di gioco e delle eventuali note che spiegano a cosa è dovuta la variazione.

Per tornare al pannello principale, premere il tasto "Torna a Pannello Principale".

Visualizzazione dell'andamento storico dell'handicap di un giocatore

Per visualizzare i dati relativi all'andamento storico dell'handicap di un giocatore premere il pulsante "Visualizza andamento storico Hcp" dal pannello principale. Apparirà questa finestra:



A questo punto, selezionando il giocatore del quale si vuole visualizzare l'andamento storico dell'handicap, comparirà la seguente schermata.

A questo punto si devono inserire la data, il nome della gara, il tipo di gara (medal, stableford, ecc...) il nome del giocatore ed il campo di gioco. Inserendo questi dati compaiono altre caselle in base al tipo di parametri impostati (se la gara è medal o stableford compare una casella per l'handicap del giocatore ed tale valore viene automaticamente inserito in base al giocatore selezionato, se invece la gara è match play, o a coppie, compare una casella per inserire il nome del giocatore avversario o compagno di gara; inoltre alla selezione del percorso di gioco le caselle relative ad ogni buca si riempiono con i dati del par, dei metri e dell'handicap della buca).

Si devono poi inserire, per ogni buca, i dati relativi ai colpi effettuati, ai farway presi col tee-shot (spuntare la casella), ai G.I.R. (spuntare la casella), ai put effettuati, ai salvataggi con l'approccio (spuntare la casella) ed alle penalità subite.

Vanno fatte alcune precisazioni: per i campi in cui si deve inserire un valore numerico, si deve immettere sempre un valore (ad esempio: se ad una buca non si sono subite penalità, immettere comunque il numero 0) perché altrimenti i valori parziali e totali (sulle 9 e 18 buche) non vengono calcolati. Inoltre quando si termina di immettere i dati relativi alle penalità alla buca 9 ed alla buca 18 vengono automaticamente calcolati i valori parziali, totali ed il risultato netto conseguito.

Per salvare lo score premere il tasto "Salva lo score". Lo score viene così salvato, viene aggiornato l'handicap del giocatore in base al risultato netto che ha conseguito (solo per gare medal o stableford) e ricompare il pannello principale.

Selezionare un gruppo di score dai quali ricavare statistiche

La selezione di un gruppo di score, è necessaria per poter ricavare le statistiche di gioco. Si possono, ad esempio selezionare tutti gli score di un determinato giocatore, e calcolare le varie statistiche in base a tutti questi dati; oppure si possono voler calcolare delle statistiche prendendo i dati relativi solamente agli score che sono stati registrati dal luglio al settembre del 2001 (per esempio).

Per eseguire questo tipo di operazioni è sufficiente premere il tasto "Imposta parametri per statistiche" del pannello di controllo. Apparirà la seguente schermata:

Imposta parametri di selezione	
Data - Da: 01/01/2000	Risultato lordo: < di 999 > di 0
Data - A: 10/10/2001	Risultato netto: < di 999 > di 0
Tipo gara: *	Fairway hit (%): < di 100,0% > di 0,0%
Campo: *	G.I.R. (%): < di 100,0% > di 0,0%
Giocatore: *	Put: < di 999 > di 0
	Sand/Appr. save (%): < di 100,0% > di 0,0%
	Penalità: < di 999 > di 0
Score salvati	Statistiche buca per buca
Statistiche generali	Torna a Pannello Principale

Da questa finestra è possibile impostare i vari parametri per la selezione degli score in base ai quali si vogliono calcolare le statistiche. Entrando più nel dettaglio, i parametri che si possono impostare sono:

- Data: è possibile selezionare tutti gli score registrati in un determinato intervallo di tempo. E' sufficiente indicare la data a partire dalla quale si vogliono selezionare gli score ("Data - Da") e la data finale ("Data - A");
- Tipo gara: si possono selezionare gli score in base al tipo di gara (medal, stableford, match play, quattro palle, foursome o medal e stableford insieme);
- Campo: seleziona tutti gli score relativi ad uno stesso campo;

- Giocatore: seleziona tutti gli score relativi ad un determinato giocatore;
- Risultato lordo, risultato netto, fairway hit, G.I.R., Put, Sand/Approx save, Penalità: è possibile, per ognuna delle voci appena elencate, selezionare gli score che hanno i risultati totali (calcolati cioè sulle 18 buche) che rientrano negli intervalli indicati. Se, ad esempio, si vogliono selezionare tutti gli score in cui la percentuale di green presi è compresa fra il 50 e l'80%, basterà indicare 80% nella casella "< di" e 50% nella casella "> di".

Vanno poi fatte alcune precisazioni affinché la selezione degli score desiderati (per il successivo calcolo delle statistiche) avvenga in modo corretto:

- Tutte le caselle devono contenere almeno un valore, altrimenti, se ad esempio non viene indicato un giocatore, il programma ricerca quegli score in cui non è stato indicato alcun giocatore ed in questo modo la ricerca fallirà (a meno che non esistano veramente degli score relativi a "nessun" giocatore).
- Si devono perciò impostare nella maniera voluta quei parametri in base ai quali si vuole effettuare la selezione, mentre per tutti gli altri vanno impostati gli intervalli massimi (ad esempio, per i fairway hit gli intervalli 0-100%, per il numero di put l'intervallo 0-N con N che rappresenta un numero grande a piacere, per le date un intervallo con la data d'inizio antecedente al primo score registrato e la data finale successiva all'ultimo score salvato, e così via per gli altri parametri...).
- Per i campi relativi al tipo di gara, al percorso ed al giocatore, utilizzare il carattere "*" per la selezione di tutte le possibili voci presenti in quel possibile campo.
- I parametri che sono impostati per default selezionano tutti gli score presenti nel database.

Una volta impostati i parametri, è possibile passare all'elaborazione vera e propria delle statistiche. E' possibile elaborare tre tipi fondamentali di statistica:

- 1- la prima non è una vera e propria statistica in quanto riporta semplicemente tutti i dati relativi agli score selezionati in base ai parametri impostati;
- 2- è possibile poi calcolare delle statistiche "buca per buca" in cui cioè, per ogni singola buca, vengono riportati il numero massimo, medio e minimo di colpi, la percentuale media di fairway e green presi, e così via. Ovviamente questo tipo di statistica ha senso se gli score selezionati sono tutti relativi ad uno stesso campo. Se nei parametri di selezione non viene selezionato nessun campo particolare (carattere "*") la statistica viene comunque calcolata, ma non ha molto senso calcolare i valori medi sulla buca 3, ad esempio, di un campo che è un par 4 e quella di un altro che è un par 5.
- 3- Infine è possibile elaborare delle statistiche "generali" che calcolano cioè i valori massimi, medi e minimi dei valori parziali (prime e seconde 9 buche) e totali (18 buche) relativi agli score selezionati.

Visualizzare gli score salvati

Per visualizzare gli score salvati è sufficiente, dopo avere impostato i parametri, premere il pulsante "Score salvati" presente nella finestra di impostazione dei parametri. Apparirà la seguente finestra:

Score selezionati

Data - In: Risultato lordo: < >

Data - F: Risultato netto: < >

Tipi gara: Fairway hit (%): < >

Campo: G.L.R. (%): < >

Giocatore: Put: < >

Sand/APP. som (%): < >

Penalità: < >

Data: Serie gara: Numero giocatore:

Tipi gara: Campo:

Buca	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOT
Par	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Metti	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Hcp	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Colpi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fairway hit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
G.L.R.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Put	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sand/APP. som	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Penalità	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Buca	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	TOTALE
Par	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Metti	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Hcp	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Colpi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fairway hit	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
G.L.R.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Put	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Sand/APP. som	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Penalità	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Record:

Nelle caselle grigie vengono riepilogati i parametri in base ai quali è stata effettuata la selezione, mentre di seguito vengono riportati i dati relativi ad ogni singolo score. Per passare da uno score all'altro utilizzare i pulsanti che si trovano in fondo alla finestra accanto alla scritta "Record". Per tornare alla finestra di impostazione dei parametri per una nuova statistica, premere il tasto "Torna ad imposta parametri" (Tasto che non è presente nell'immagine sopra riportata, ma che è facilmente individuabile nel programma).

Calcolo delle statistiche buca per buca

Per visualizzare le statistiche buca per buca si deve premere, dopo avere impostato i parametri, il pulsante "Statistiche buca per buca" presente nella finestra di impostazione dei parametri. Apparirà (dopo un po' di tempo di elaborazione che dipende dalla velocità del processore (ad esempio con un Pentium 166 Mhz ci vogliono tranquillamente 4-5 minuti, con un Pentium IV 1,2 Ghz bastano 10-15 secondi)) la seguente finestra:

Anche in questo caso non servono particolari spiegazioni: le caselle in grigio riepilogano i parametri di selezione, mentre le caselle bianche riportano, per ogni buca, i dati relativi alla buca (par, metri e hcp.) ed i valori medi, massimi e minimi calcolati per ogni buca, dopo le prime 9 buche, dopo le seconde 9 e dopo le 18. Per tornare alla finestra imposta parametri premere il tasto “Torna ad imposta parametri”.

Calcolo delle statistiche generali

Anche in questo caso valgono le stesse cose dette per il calcolo delle statistiche buca per buca. Basta premere il tasto “Statistiche generali” e comparirà la seguente finestra (anche in questo caso non abbiate fretta... il processo di calcolo è più breve rispetto a prima, ma un po’ di tempo è ugualmente necessario):

Anche qui vengono riportati i risultati medi, massimi e minimi ma raggruppati in base ai risultati totali (18 buche) e parziali (1° e 2° nove buche). Per tornare alla finestra imposta parametri premere il tasto “Torna ad imposta parametri”.

Uscire da “Scorekeeper”

Dal pannello principale premere il tasto “Chiudi Scorekeeper”.