



TRACKMAN

Welkom bij jouw Trackman Drivingrange. Het gebruik van het systeem is gratis.

Het golfsimulatorsysteem Trackman kan je met én zonder app gebruiken. Het voordeel van het gebruiken met de app is dat jij de clubs die je in de tas hebt kan kiezen in de app. Als je vervolgens op een range of indoorfaciliteit met de app aanmeldt, worden bij het oefenen de clubs getoond die je zelf gebruikt. Na het oefenen kan je behaalde resultaten in de app nakijken.

Trackman biedt 4 onderdelen: Practice = oefenen, Courses = andere golfbanen spelen, Games = spelletjes, Tournaments = toernooien

1. Download de Trackman Golf App van jouw app-store

1. Installeer de app:

- Om aan de slag te gaan, download je de [Trackman Golf-app voor iPhone](#) of [voor Android](#)
- **Open de app:** Tik na installatie op het app-pictogram om deze te openen.

2. Aanmelden met e-mailadres:

- Tik op **Account** aanmaken.

3. Voer jouw e-mailadres **Stel een wachtwoord in:**

- Kies een wachtwoord
- **Belangrijk:** Zorg ervoor dat het wachtwoord geen speciale tekens bevat. Het moet ten minste één hoofdletter bevatten.

4. Ga akkoord met de algemene voorwaarden:

- Lees en accepteer de algemene voorwaarden.
- Tik op **Volgende** en selecteer vervolgens **Account maken**.

5. Voer een spelersnaam in:

- Kies een spelersnaam. Deze naam wordt weergegeven in toernooien en in de Trackman Performance Studio (TPS).
- Bevestig je spelersnaam om verder te gaan.

2. Aanmelden bij het scherm op de drivingrange

<https://support.trackmangolf.com/hc/en-us/articles/7580585979547-Golf-App-How-To-Use-The-Quick-Login-With-QR-Code-To-Sign-Into-TPS>

De volgende keer dat je een Trackman Drivingrange bezoekt open je de app, klik onderaan het scherm op “Quick Login” en scan de QR code op het scherm van de drivingrange (rechts boven). In het bovenstaande filmpje wordt dit uitgelegd. Je vindt op support.trackmangolf.com nog veel meer filmpjes met uitleg over het systeem.

Kies voor “Continue, je wordt nu herkend op het scherm. Na je sessie kun je nu je gegevens allemaal op één plek in de app bekijken onder het gedeelte “Activities”

3. Maak een keuze op het scherm

- Practice
- Courses
- Games
- Tournaments

Introductie

Het eenvoudigste gebruik van Trackman is het gebruik van “practice”. Hieronder beschrijven we hoe dit werkt en welke verschillen er zijn tussen het gebruik van dit onderdeel op je telefoon of tablet, of bij het gebruik van een vast scherm.

Bij dit onderdeel zie je onze driving range digitaal op je scherm. Je slaat ballen in je vastgestelde richting en je krijgt direct feedback op je balvlucht. Een mooie manier om eens te kijken hoe ver je met bepaalde clubs slaat of welke afwijking je meeste balvluchten hebben.

Klik op “practice”. Hierna krijg je 3 keuzes. Kies voor “range-practice”. Vanaf dit moment volg je de handleiding hieronder verder.

Target kiezen



Het is van belang dat Trackman weet welke richting je op slaat, op deze manier krijg je betere feedback op onder andere je balrichting. Selecteer daarom voordat je gaat beginnen een target uit.

Je krijgt de verschillende targets op onze driving range te zien. Kies nu het target waar je naar toe wil slaan. Het maakt niet uit of het target ver of dichtbij is, het gaat puur om een oneindige, denkbeeldige lijn die Trackman

gaat zien als je vetrekriching. Je target wordt boven op het scherm aangegeven en kan je desgewenst wijzigen.

Clubkeuze

Het is verstandig om aan te geven met welke club je slaat. Wil je tussentijds van clubkeuze wisselen dan kan je dat onderaan het scherm aangeven. Heb je in de trackman app al jouw clubs al geselecteerd (d.w.z. alle andere verwijderd), dan verschijnen op het scherm alleen de clubs die je ook in jouw tas hebt staan. Als je je club invoert, zal Trackman je slagen bijhouden en krijg je steeds betere statistieken over je slagen per club, in je app.

Lengte van jouw slag

Op onze range wordt met ballen geslagen die minder ver komen dan een gemiddelde bal die je in de baan gebruikt. Het systeem rekent alle slagen om naar afstanden van echte golfballen.

Er wordt geen rekening gehouden met bijzondere weersomstandigheden.

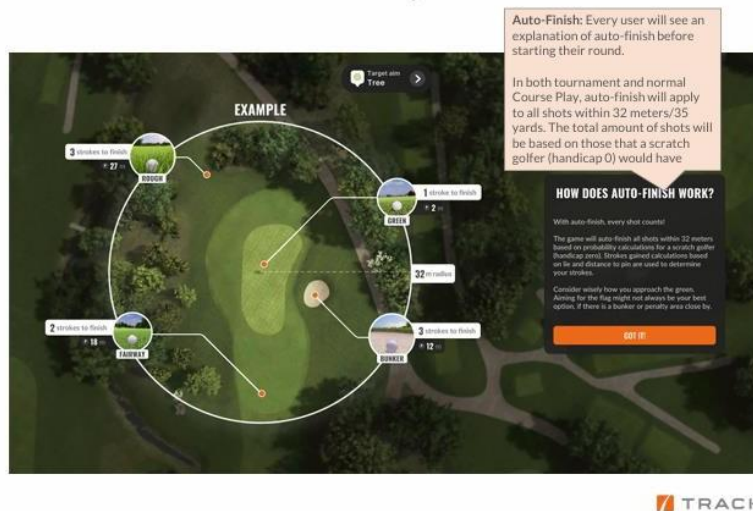
Wat vertelt Trackman mij allemaal?

Carry	Het aantal meters waarop de bal is geland
Totaal	Het aantal meters wat de bal (inclusief rol) heeft afgelegd
Balsnelheid	De snelheid van je bal in miles per uur
Hoogte	De hoogte die je bal op zijn hoogste punt in meters heeft bereikt.
Lanceerhoek	Hoeveel graden opwaarts je bal is gegaan.
Lanceerrichting	Hoeveel graden (links of rechts) je bal is gegaan, gerekend vanaf de denkbeeldige lijn die je hebt vastgesteld bij targetkeuze.
Kant	Hoeveel meter rechts op links je bal is terechtgekomen van de gekozen lijn.
Van pin	Hoeveel meter je bal is beland naast/voor/achter je gekozen target.

Naast het oefenen op de drivingrange (practice) kan je ook kiezen om één specifieke hole op een golfbaan naar keuze te oefenen (Practice on course). Dat geeft net wat meer smoel omdat je de hole met bunkers, fairway, rough e.d. voor je ziet op het scherm.

Er zijn veel spelletjes beschikbaar en er staan reeds een aantal golfbanen in het systeem die je virtueel kan spelen. Let wel, binnen 32 meter van de vlag heeft het systeem een autofinish en telt Trackman een aantal slagen erbij (boven op het scherm) en na een aantal seconden kom je op de tee van de volgende hole terecht. De radar kan het chippen en putten niet herkennen. Ook lage ballen worden niet altijd gedecteerd. Sla ook niet met een hout uit de “deep rough” want dat werkt in de realiteit ook niet. Het systeem geeft onderaan een advies welke club je zou kunnen gebruiken.

How does auto-finish work in Course Play?



We zullen regelmatig helpen als je vragen hebt en in de toekomst nog meer informatie delen.