Simulateur de Golf

Le simulateur de golf est installé au complexe aquatique « La Piscine » au 27, 31 Boulevard d'Inkermann.
Le local, situé au 2ème étage, possède outre le simulateur, un tapis d'entraînement de putting de 25 m².
Nota : apparemment, les portables ne passent pas
En préambule, quelques précautions concernant la pratique au simulateur :
Utiliser des balles propres, sans logo commercial, ni marque personnelle = RISQUE DE TRACES SUR L'ECRAN !
Chaussures de golf avec des crampons INTERDITES !
Chaussures et matériels de golf PROPRES

Fonctionnement du simulateur

Mise en route

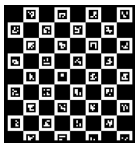
1. Appuyez sur le bouton situé sur le côté droit du pupitre

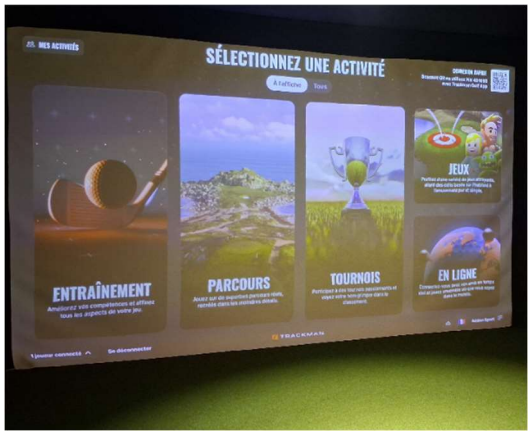


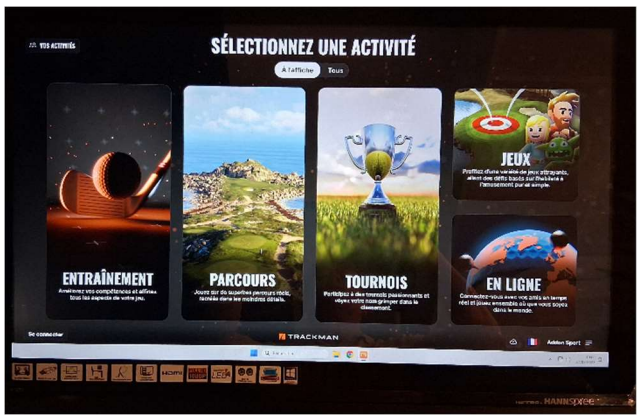
2. Utiliser la télécommande pour allumer le projecteur (pas nécessaire pour l'éteindre !)



Après quelques instants, l'écran du pupitre et le grand écran du simulateur vous proposerons les différentes activités.
Une cible damier apparaitra pendant quelques secondes.



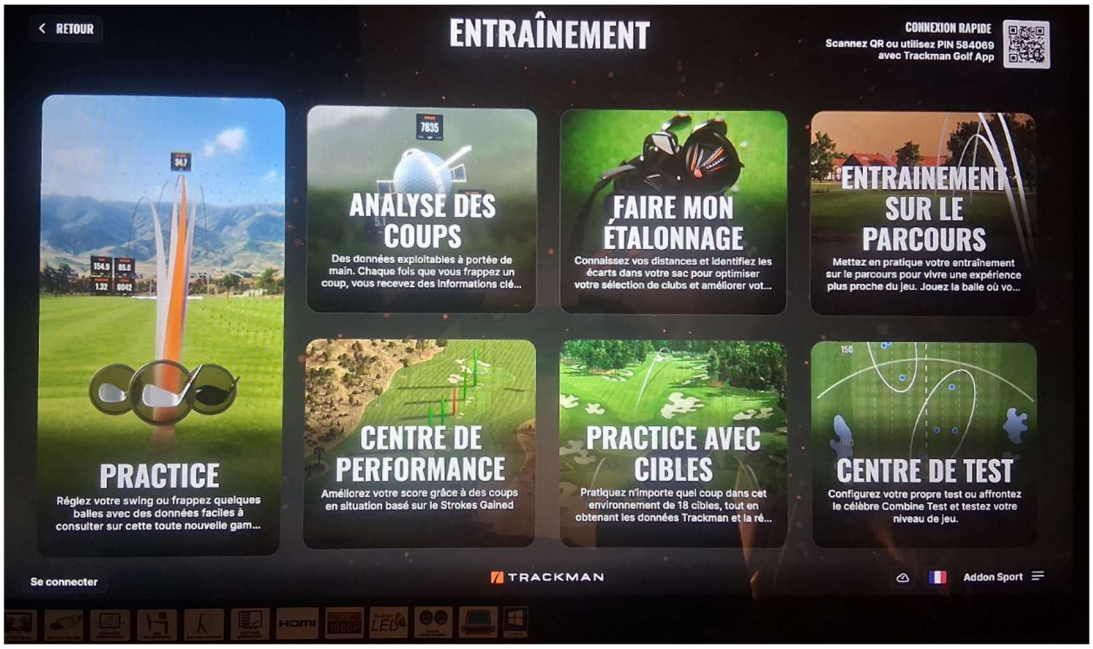




Activités

Entraînement

Lorsque vous touchez sur la zone **ENTRAINEMENT**, plusieurs choix sont proposés



NOTA :Nous vous conseillons de télécharger TRACKMAN GOLF APP

Le Wi-FI WifiPublicLaPiscine est disponible dans la salle.

En scanner le QR code sur le grand écran en haut à droite ou utiliser PIN 584069 et automatiquement vos données personnelles seront prises en compte.

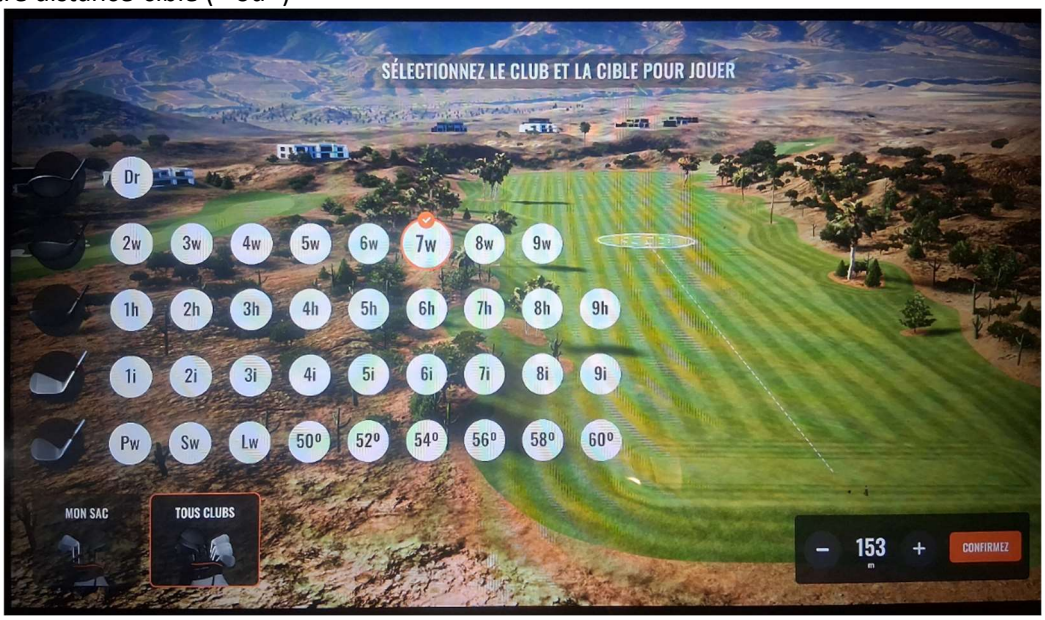
PRACTICE

1- Touchez sur la zone **PRACTICE**

2- Compléter les informations (Nom, sexe, index, boules de départ) des différents joueurs, si nécessaire, puis **DEMARRER**



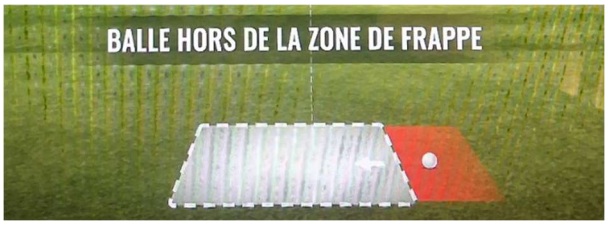
3- Sélectionnez votre club
4- Choisir votre distance-cible (+ ou -)



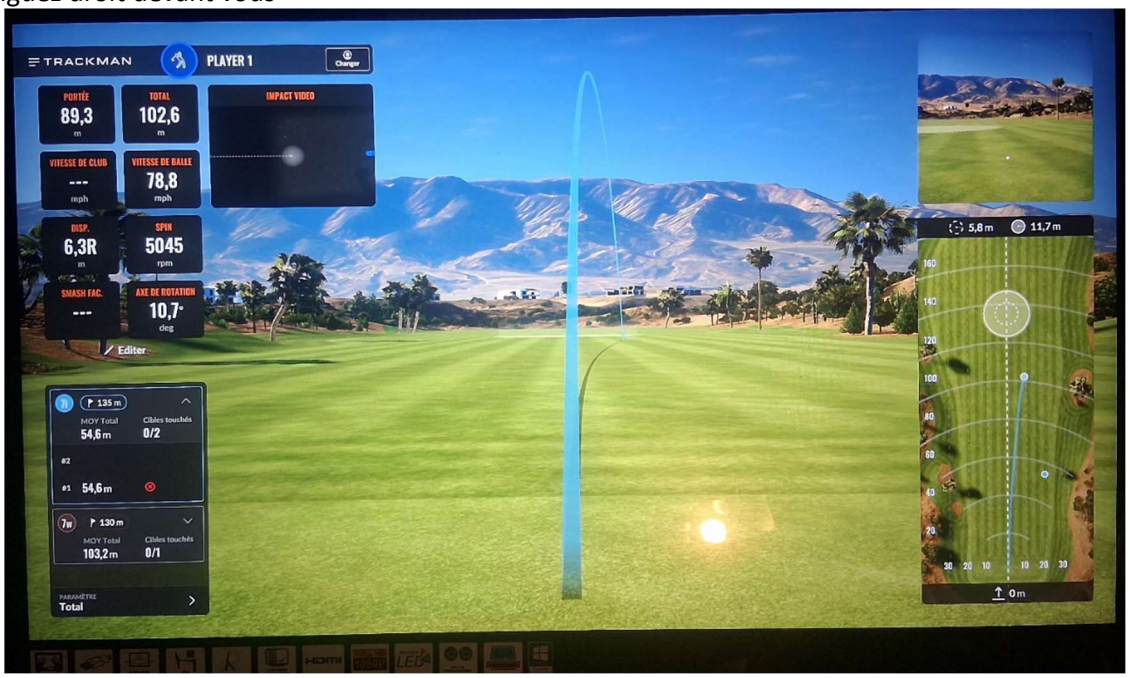
"CONFIRMEZ"

Maintenant, vous pouvez commencer à taper votre première balle !

1- Positionnez votre balle, avec ou sans tee, sur la zone du milieu du tapis rectangulaire. Si votre balle n'est pas bien centrée, un message vous le signalera.



2- Swinguez droit devant vous



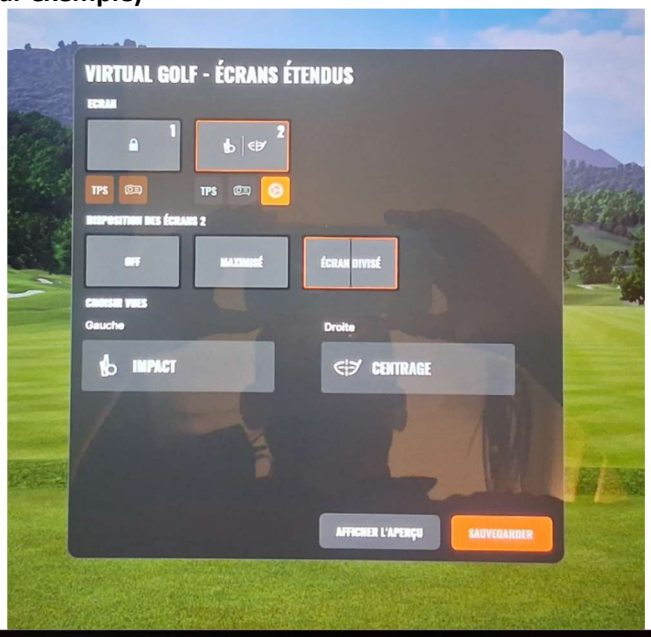
De nombreux paramètres apparaissent après votre swing sur le grand écran et sur le pupitre.

Pour obtenir d'autres indications sur le 2ème écran du pupitre, Cliquez-en haut à gauche sur TRACKMAN

Puis sur **REGLAGES**.

Ensuite, cliquez sur **ECRANS ETENDUS**

1- **ECRAN 2**
2- **ECRAN DIVISÉ**
3- **CHOISIR VUES**
4- **IMPACT et CENTRAGE (par exemple)**





Après un petit délai, vous pouvez de nouveau swinguer une autre balle.

Pour de plus amples informations sur ces données, vous pouvez consulter le document suivant :
https://www.neuillygolf.com/document-download/683f024ceecc2_DONNEESFULL.pdf

Pour revenir à la page précédente - Club et cible -, toucher l'écran en haut à gauche TRACKMAN

FAIRE MON ETALONNAGE

Le programme d'étalonnage de vos clubs est uniquement disponible si vous avez téléchargé et configuré
TRACKMAN GOLF APP

TRACKMAN

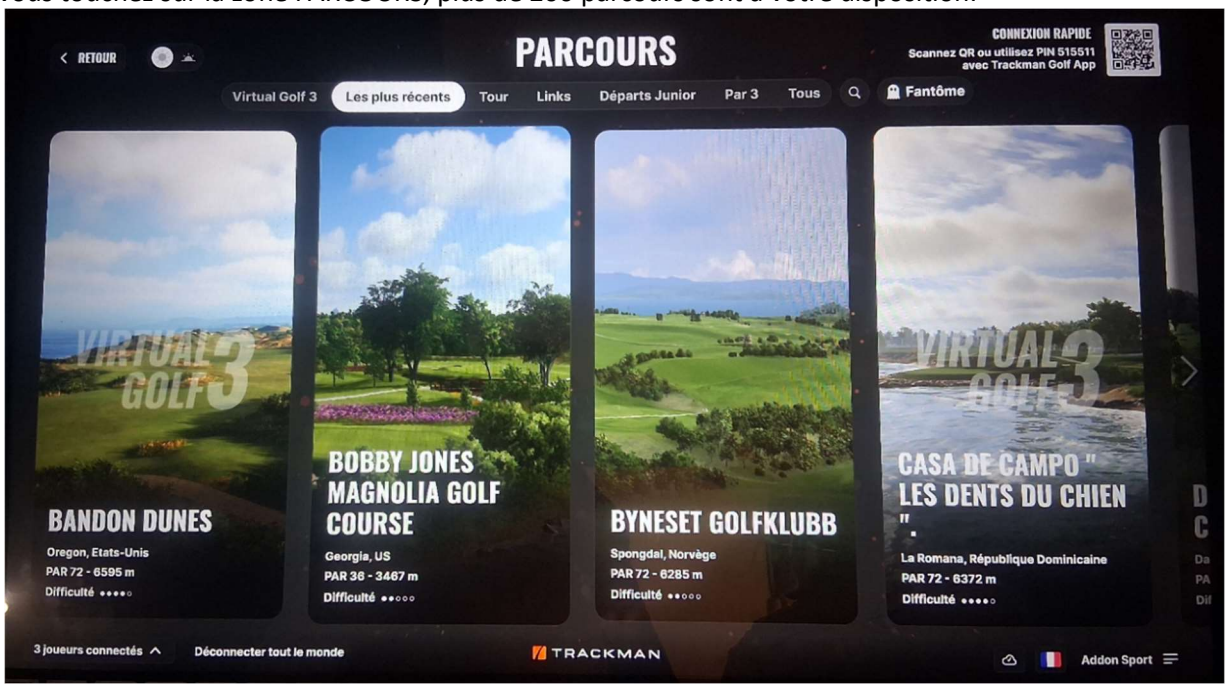
Quitter le mode actuel

Si vous êtes en pleine session de jeu ou d'entraînement et que vous souhaitez changer d'activité, suivez ces étapes :

- **Étape 1 :** Cliquez sur le bouton **Menu** (généralement représenté par l'icône **Trackman** en haut ou en bas de l'écran).
- **Étape 2 :** Sélectionnez l'option **Quitter l'activité** ou **Retour au menu principal**.
- **Étape 3 :** Une fois revenu sur l'écran d'accueil, choisissez votre nouveau mode (ex: passer du mode Practice au mode Parcours).

PARCOURS

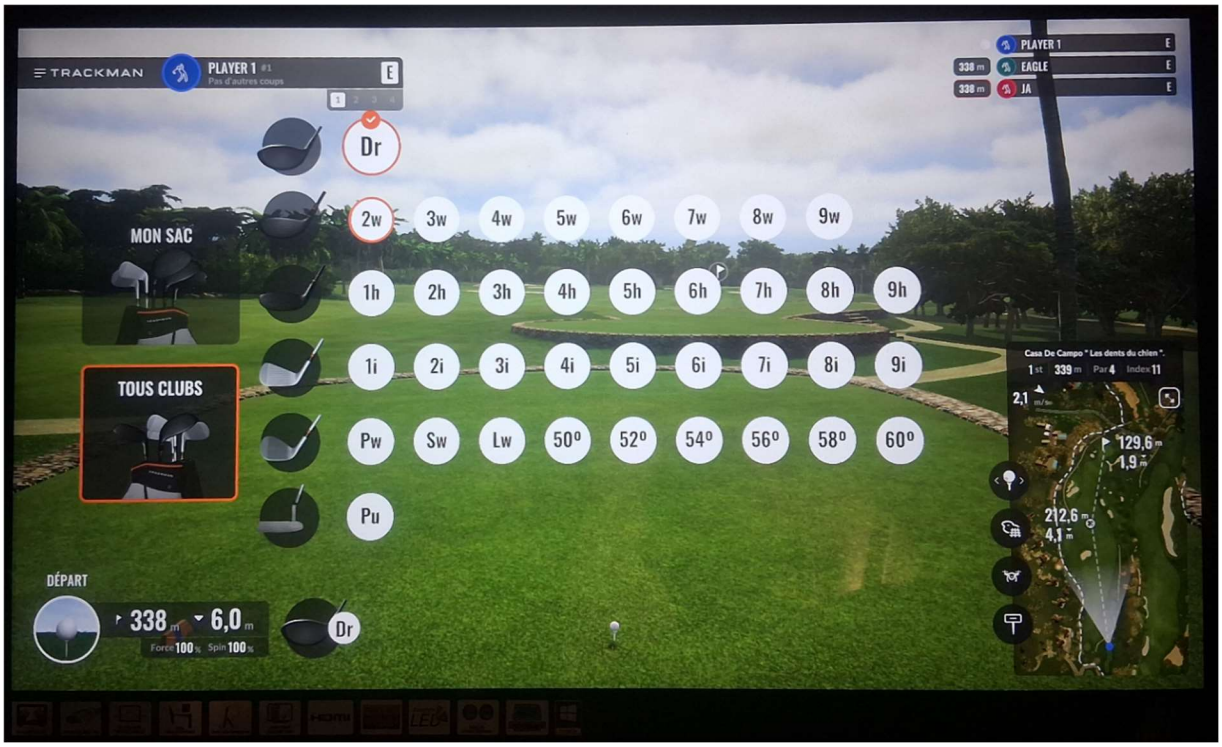
Lorsque vous touchez sur la zone PARCOURS, plus de 200 parcours sont à votre disposition.



Sur le bandeau supérieur, une première sélection est proposée. Faites votre choix !!!

Rentrez les informations complémentaires des joueurs : INDEX, BOULES DE DEPART

Lorsque votre choix est fait, le départ du trou se présente à vous.



Déplacement du tee sur le départ

Quadrillage du green

Déplacement de la cible

Survol du trou

Distance



Fin de session

Appuyez sur le bouton situé sur le côté gauche du pupitre (le projecteur s'éteint automatiquement)



- **Ramasser les tees**
- **Eteindre le local**

Merci