



TRACKMAN SIMULATOR ERKLÄRT

TRACKMAN

TRACKMAN



WAS WIRD GEMESSEN?

Übersicht

SPIELE UND FUNKTIONEN

Training, Spiele, Plätze

TRACKMAN



WAS WIRD GEMESSEN?

SCHLÄGERDATEN

SCHLÄGERKOPFGESCHW. Die lineare Geschwindigkeit des geometrischen Mittelpunkts des Schlägerkopfes kurz vor dem ersten Auftreffen auf den Golfball. mph	EINTREFFWINKEL Die Auf- oder Abwärtsbewegung des geometrischen Mittelpunkts des Schlägerkopfes zum Zeitpunkt der maximalen Kompression. deg	SCHWUNGBAHN Die Bewegung des geometrischen Mittelpunkts des Schlägerkopfes von innen nach außen oder von außen nach innen zum Zeitpunkt der maximalen Kompression. deg	SCHLAGFL. ZUR SCHWUNGBAHN Die Winkeldifferenz zwischen dem gemessenen Schlagflächenwinkel und dem Schlägerweg. deg	DYN. LOFT Der vertikale Winkel der Schlagfläche im Mittelpunkt des Kontakts zwischen Schläger und Ball zum Zeitpunkt der maximalen Kompression. deg	SCHLAGFLÄCHE Die Richtung, in die das Schlägerblatt im Mittelpunkt des Kontakts zwischen Schläger und Ball zum Zeitpunkt der maximalen Kompression zeigt. deg
SPINLOFT Der Winkel zwischen der Bewegungsrichtung des Schlägerkopfes und der Ausrichtung der Schlagfläche zum Zeitpunkt des maximalen Drucks. deg	SCHWUNGEBENE Der vertikale Winkel zwischen der Ebene, die durch die Bewegung des geometrischen Mittelpunkts des Schlägerkopfes entsteht, und dem Horizont. deg	SCHWUNGRICHTUNG Der Winkel zwischen der Basis der Ebene, die durch die Bewegung des geometrischen Mittelpunkts des Schlägerkopfes entsteht, und der Ziellinie. deg	SCHWUNGRADIUS Radius des Schwungbogens - gemessen auf Kniehöhe bis kurz vor dem Treffmoment. m	TIEFSTER PUNKT Abstand zwischen dem geometrischen Mittelpunkt des Schlägerkopfes und dem tiefsten Punkt des Schwungbogens zum Zeitpunkt der maximalen Kompression. cm	TIEFSTE STELLE HÖHE Der relative vertikale Abstand zwischen der Position des Schlägerkopfes zum Zeitpunkt der maximalen Kompression und dem Punkt, an dem der Schwung enden würde, wenn es keine Interaktion zwischen dem Ball und dem Boden gäbe. cm
TIEFSTE STELLE SEITLICH Der relative horizontale Abstand des Schlägerkopfes, gemessen senkrecht zur Ziellinie, von der Position des Schlägerkopfes zum Zeitpunkt des maximalen Drucks bis zu dem Punkt, an dem der Schwung enden würde, wenn es keine Interaktion zwischen dem Ball oder dem Boden gäbe. cm	D-PLANE NEIGUNG Sie ist die Neigung der D-Ebene relativ zum Lot. Die Neigung der D-Ebene ist die erwartete Spin-Achse, wenn man von einem außermittigen Schlag oder anderen Faktoren wie dem Bodenkontakt des Schlägerkopfes während des Aufpralls auf den Ball, anormalen Reibungsbedingungen usw. absieht. deg	TREFFPUNKT OFFSET Der horizontale Treffpunkt relativ zur Mitte der Fläche. mm	TREFFPUNKT HÖHE Der vertikale Treffpunkt im Verhältnis zur Mitte der Fläche mm	DYN. LIE Der Winkel des unteren Teils des Schafts im Verhältnis zur Wasserlinie beim Treffmoment. deg	



WAS WIRD GEMESSEN?

ABFLUGDATEN

BALLGESCHW.

Die Geschwindigkeit des Schwerpunkts des Golfballs unmittelbar nach der Trennung vom Schlägerblatt.

mph

SMASH FAKTOR

Das Verhältnis zwischen der gemessenen Ballgeschwindigkeit und der gemessenen Schlägergeschwindigkeit.

STARTWINKEL

Der vertikale Winkel, in dem der Golfball relativ zum Horizont abhebt, gemessen unmittelbar nach der Trennung vom Schlägerblatt.

deg

STARTRICHTUNG

Der horizontale Winkel, in dem der Golfball relativ zur Ziellinie abhebt, gemessen unmittelbar nach der Trennung vom Schlägerblatt.

deg

SPINRATE

Die Rotationsgeschwindigkeit des Golfballs um die imaginäre Linie, um die der Golfball rotiert, gemessen unmittelbar nach der Trennung vom Schlägerblatt.

rpm

SPINACHSE

Der Winkel relativ zum Horizont der imaginären Linie, um die der Golfball rotiert und die nach der Trennung vom Schlägerblatt gemessen wird.

deg



WAS WIRD GEMESSEN?

BALLFLUG

KURVE

Die horizontale
Seitenbewegung senkrecht zur
Abschussrichtung zur Tragseite

m

MAX. HÖHE

Die maximale Höhe oder der
Scheitelpunkt der Flugbahn,
gemessen im Verhältnis zu der
Höhe, aus der der Golfball
gestartet wurde.

m

CARRY

Der geradlinige Abstand
zwischen dem Punkt, von dem
aus der Golfball gestartet
wurde, und dem Punkt, an dem
er einen Punkt mit gleicher
Höhe kreuzt.

m

TOTAL

Der geradlinige Abstand
zwischen dem Startpunkt des
Golfballs und seiner
berechneten Ruheposition.

m

CARRY SEITLICH

Der senkrechte Abstand zwischen der
Ziellinie und dem Punkt, an dem die
Flugbahn einen Punkt kreuzt, der die
gleiche Höhe hat wie der Punkt, an
dem der Golfball gestartet wurde.

m

TOTAL SEITLICH

Der senkrechte Abstand
zwischen der Ziellinie und der
berechneten Ruheposition des
Golfballs.

m

LANDEWINKEL

Der Winkel, in dem der Golfball
relativ zum Horizont und an
einem Punkt landet, der die
gleiche Höhe hat wie der
Startpunkt.

deg



WAS WIRD GEMESSEN?
Übersicht

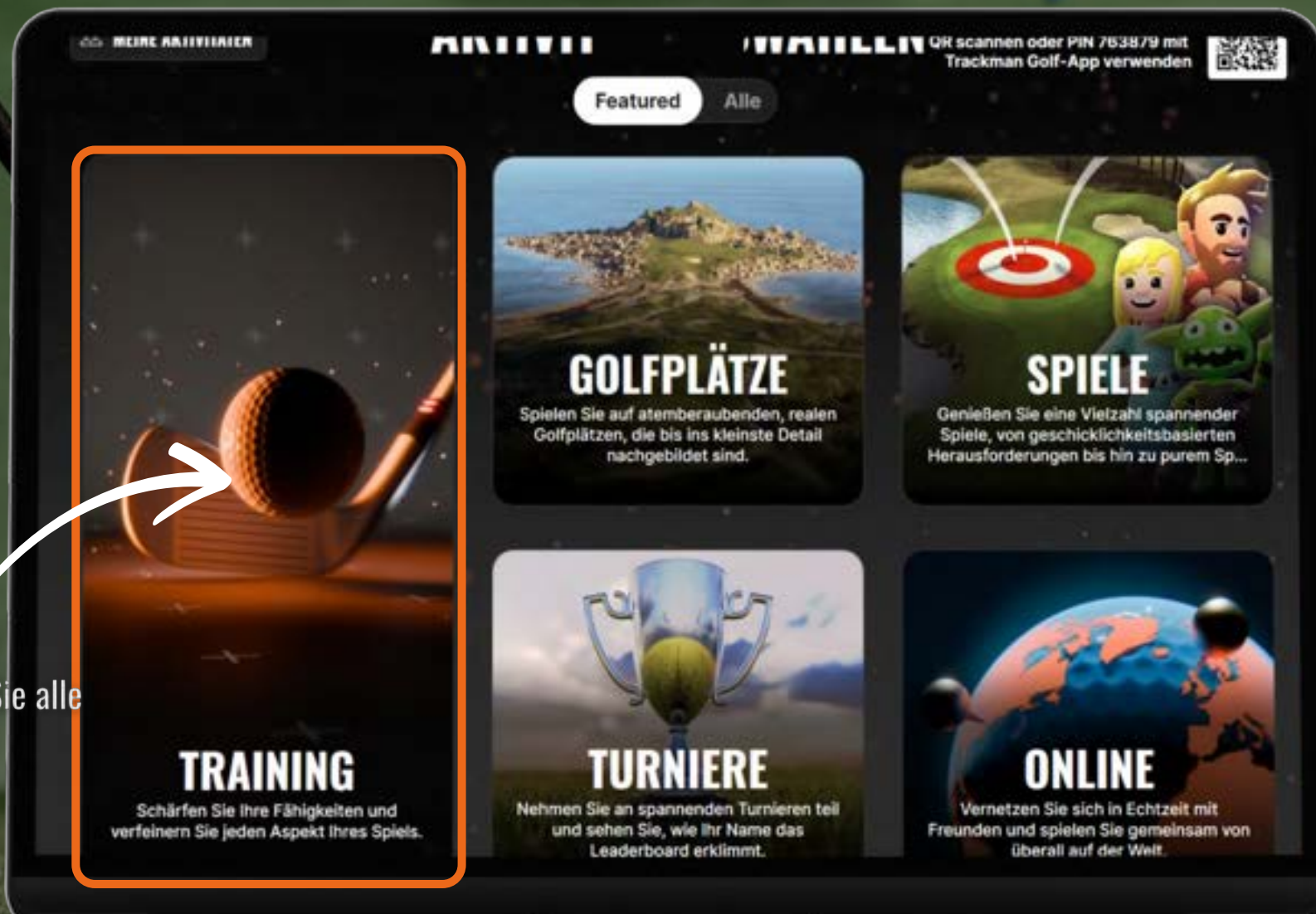
SPIELE UND FUNKTIONEN

Training, Spiele, Plätze

TRACKMAN



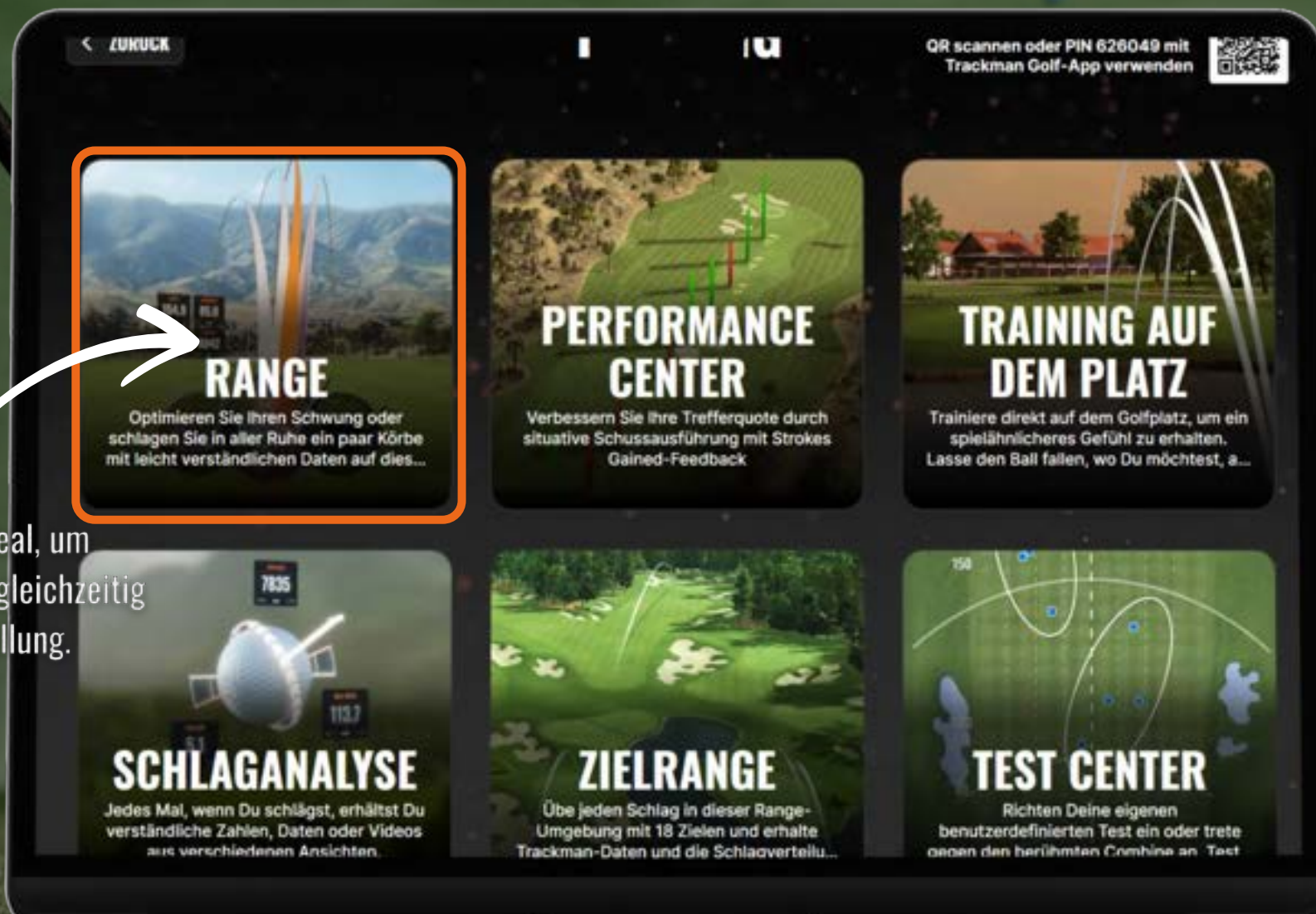
TRAINING



Im Trainingsmenü, finden Sie alle Trainingsmodi.



RANGE



Der Range-Modus ist ideal, um fokussiert zu trainieren bei gleichzeitig übersichtlicher Darstellung.



RANGE

Zunächst den gewünschten Schläger auswählen und die persönliche durchschnittliche Schlagweite des Schlägers eingeben.

Über "klicken" in die Daten, können weitere Datenpunkte ausgewählt werden.





SCHLAGANALYSE

Die Schlaganalyse ist das absolute Powertool. Hier bekommst du nicht nur deine Schlagdaten, sondern kannst dir auch den Trefferpunkt anzeigen lassen.



RANGE

Optimieren Sie Ihren Schwung oder schlagen Sie in aller Ruhe ein paar Körbe mit leicht verständlichen Daten auf dies...



PERFORMANCE CENTER

Verbessern Sie Ihre Trefferquote durch situative Schussausführung mit Strokes Gained-Feedback



TRAINING AUF DEM PLATZ

Trainiere direkt auf dem Golfplatz, um ein spielähnlicheres Gefühl zu erhalten. Lasse den Ball fallen, wo Du möchtest, a...



SCHLAGANALYSE

Jedes Mal, wenn Du schlägst, erhältst Du verständliche Zahlen, Daten oder Videos aus verschiedenen Ansichten.



ZIELRANGE

Übe jeden Schlag in dieser Range-Umgebung mit 18 Zielen und erhalte Trackman-Daten und die Schlagverteilu...



TEST CENTER

Richten Deine eigenen benutzerdefinierten Test ein oder trete gegen den berühmten Combine an. Test...



SCHLAGANALYSE

Du kannst aus neun verschiedenen Ansichten wählen. Vom klassischen Shot-Tracer bis hin zum Treffpunkt.

Um mehrere Ansichten gleichzeitig zu nutzen, kannst du auch in den Splitscreen-Modus wechseln





PERFORMANCE CENTER

Du möchtest wissen, bei welchen Distanzen deine Stärken und Schwächen liegen? Und dich dabei gerne mit den besten Spielern der Welt vergleichen? Dann ist das Performance Center das Tool deiner Wahl!





PERFORMANCE CENTER

Wähle zunächst die Distanzen, innerhalb derer du gerne trainieren möchtest.

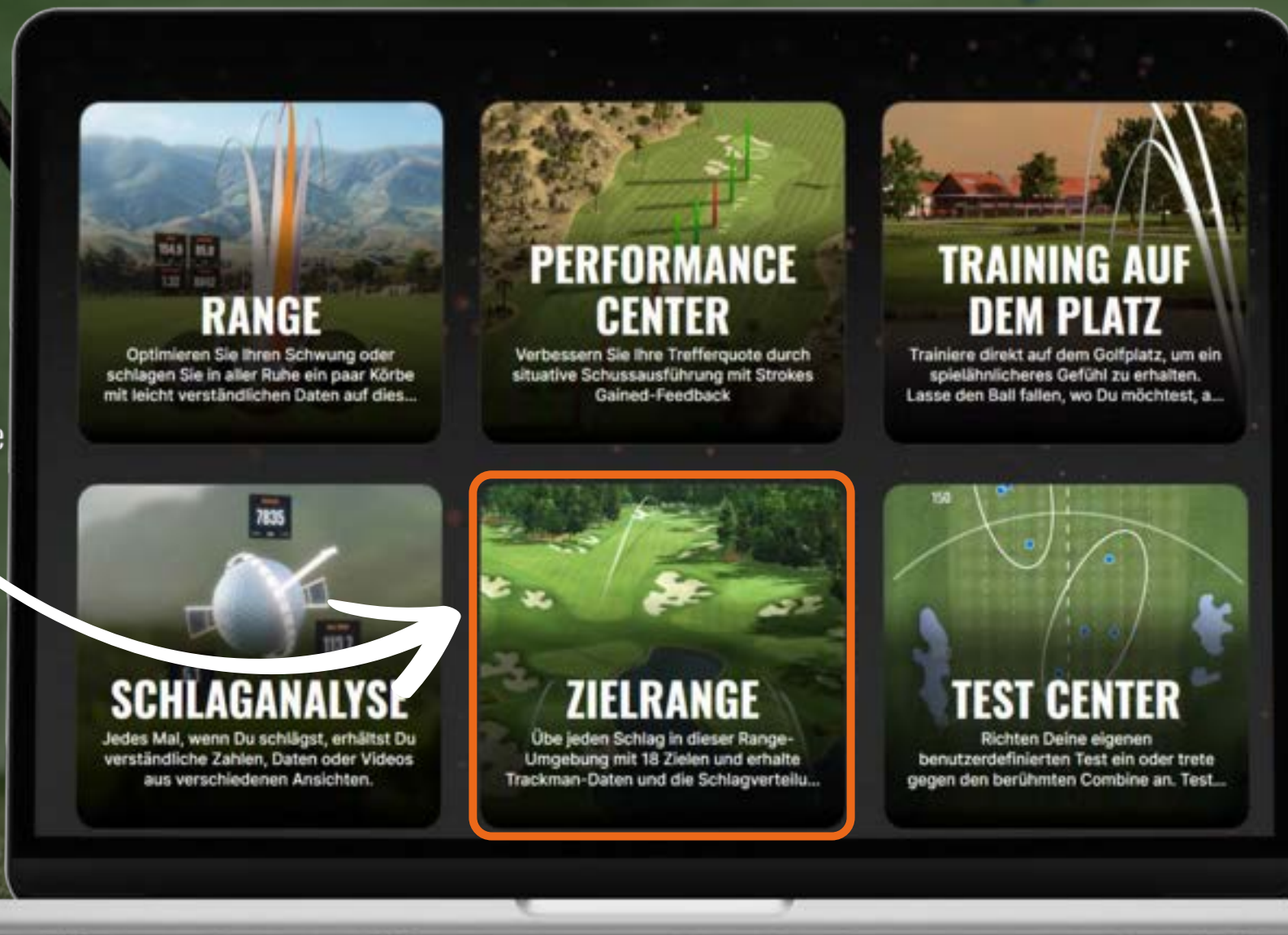
Im Anschluss bekommst du innerhalb dieser Distanzen Schläge ins Grün vorgegeben, die du versuchst, bestmöglich zu meistern.





ZIELRANGE

Eine Driving Range wie sie sich jeder wünschen würde. Wähle die Zielrange, um jede Facette deines Spieles zu trainieren.





ZIELRANGE

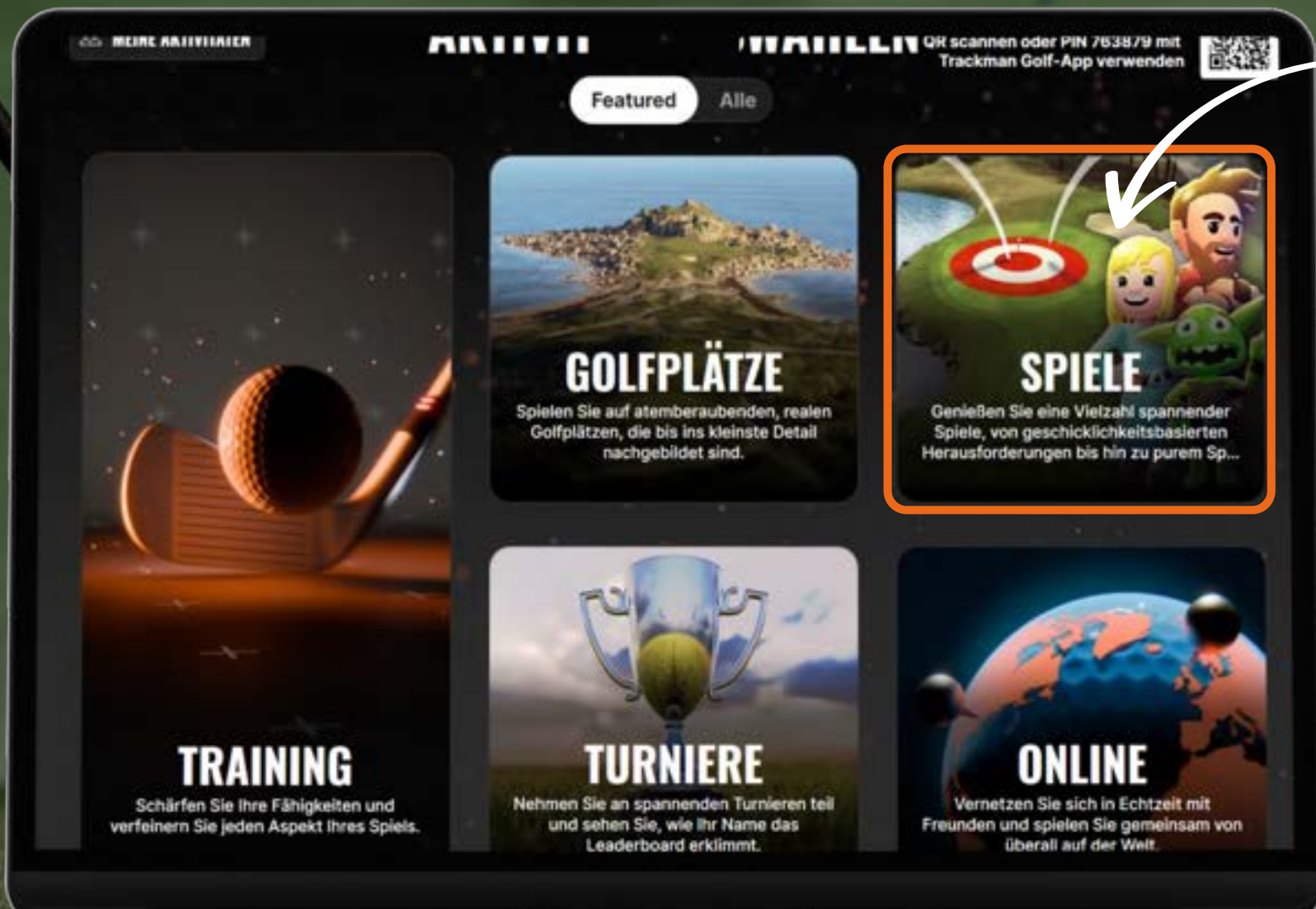
Du kannst aus Zielen zwischen 55 m und 335 m Entfernung wählen. Jedes Grün hat dabei seine eigenen, individuellen Eigenschaften.

Und schon kann es losgehen. Trainiere sowohl kurze, wie auch lange Schläge in der perfekten Umgebung.





SPIELE



Unter "Spiele" findest du sowohl Klassiker wie "Nearest to the pin" aber auch verschiedene Entertainment Spiele für die jüngere Generation.



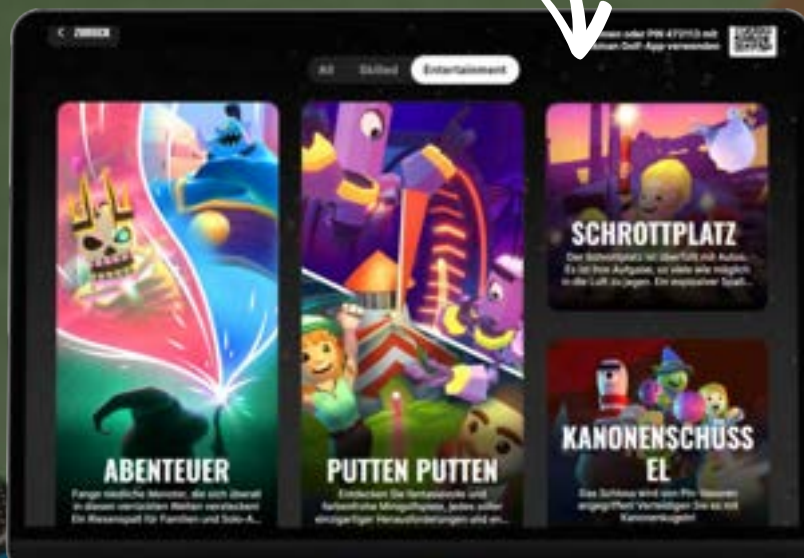
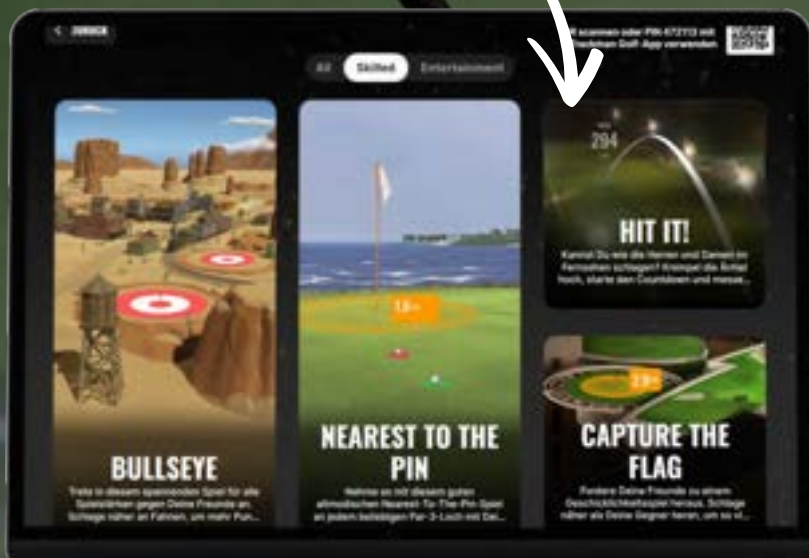
SPIELE

Klassiker

- Bullseye
- Nearest to the pin
- Hit it!
- Capture the flag

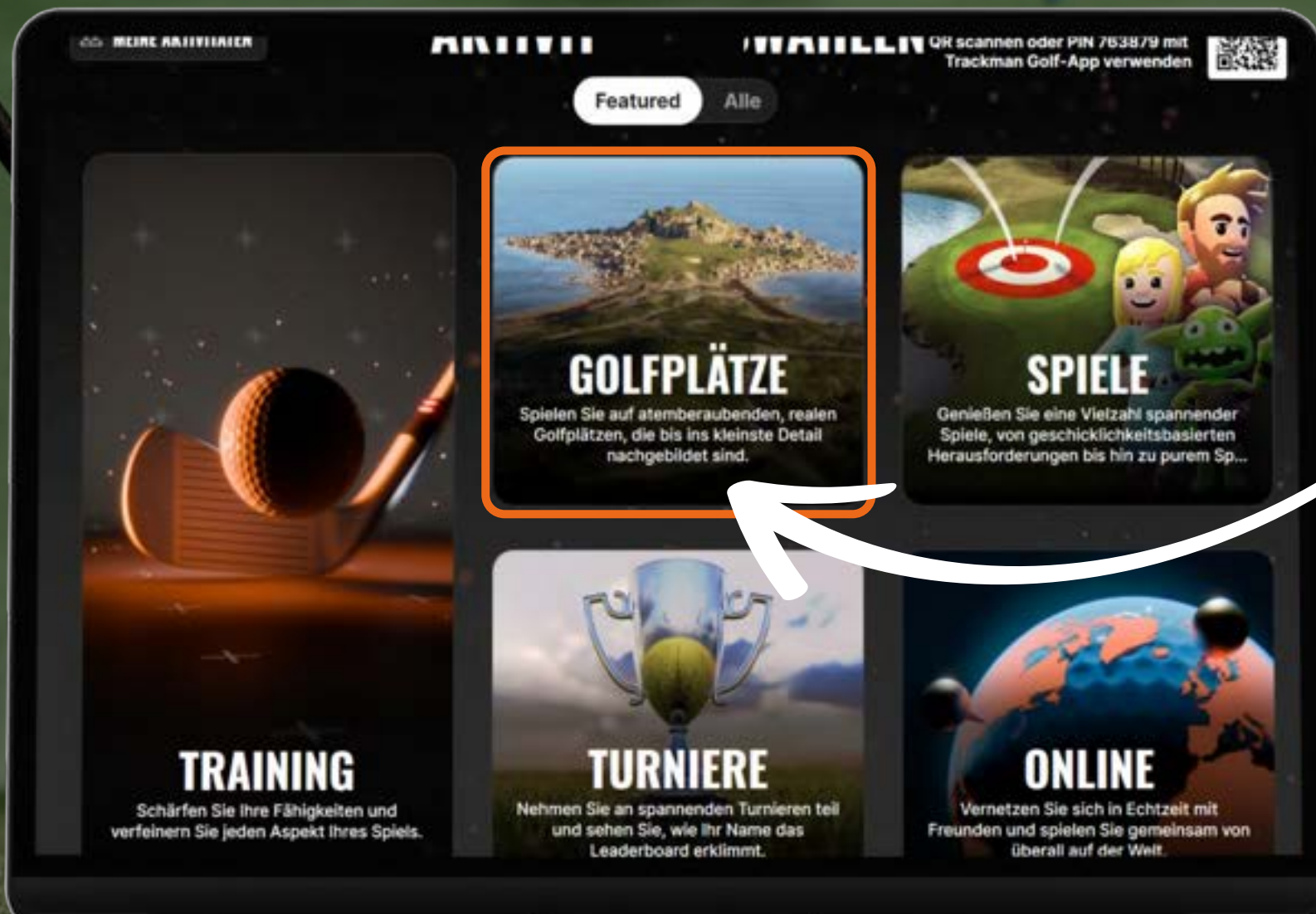
Entertainment

- Abenteuer
- Putten Putten
- Schrottplatz
- Kanonenschüssel





PLÄTZE

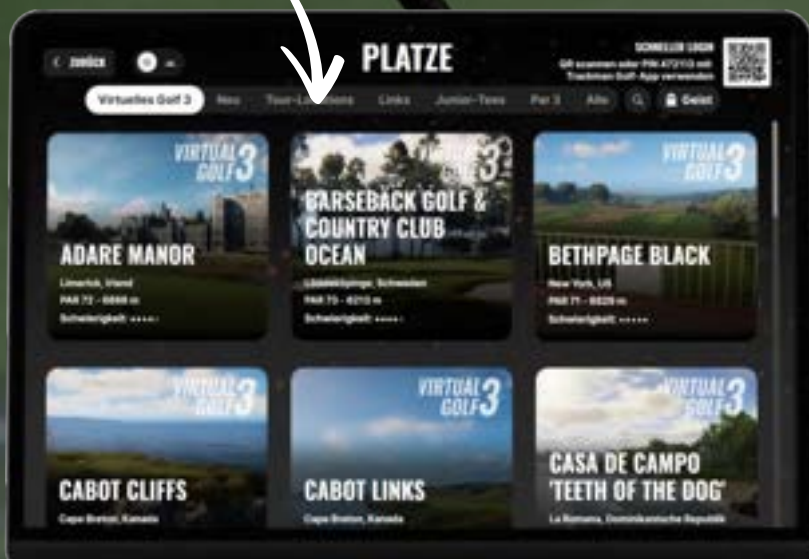


Das absolute Highlight!
Wähle aus über 300
Golfplätzen und erlebe
virtuelles Golf wie noch
nie!

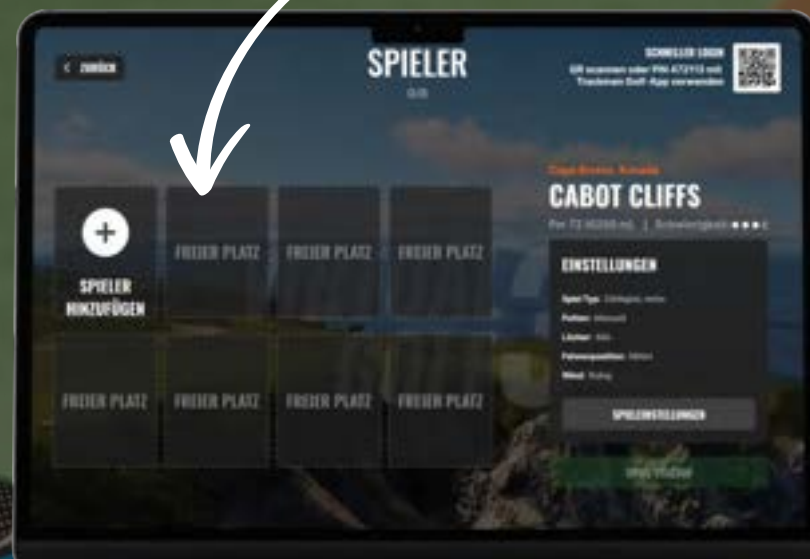


PLÄTZE

Wähle zunächst einen Platz deiner Wahl aus den verschiedenen Kategorien aus.



Anschließend fügst du die teilnehmenden Spieler entweder als Gast oder per Quick Login über die Trackman Golf App hinzu.

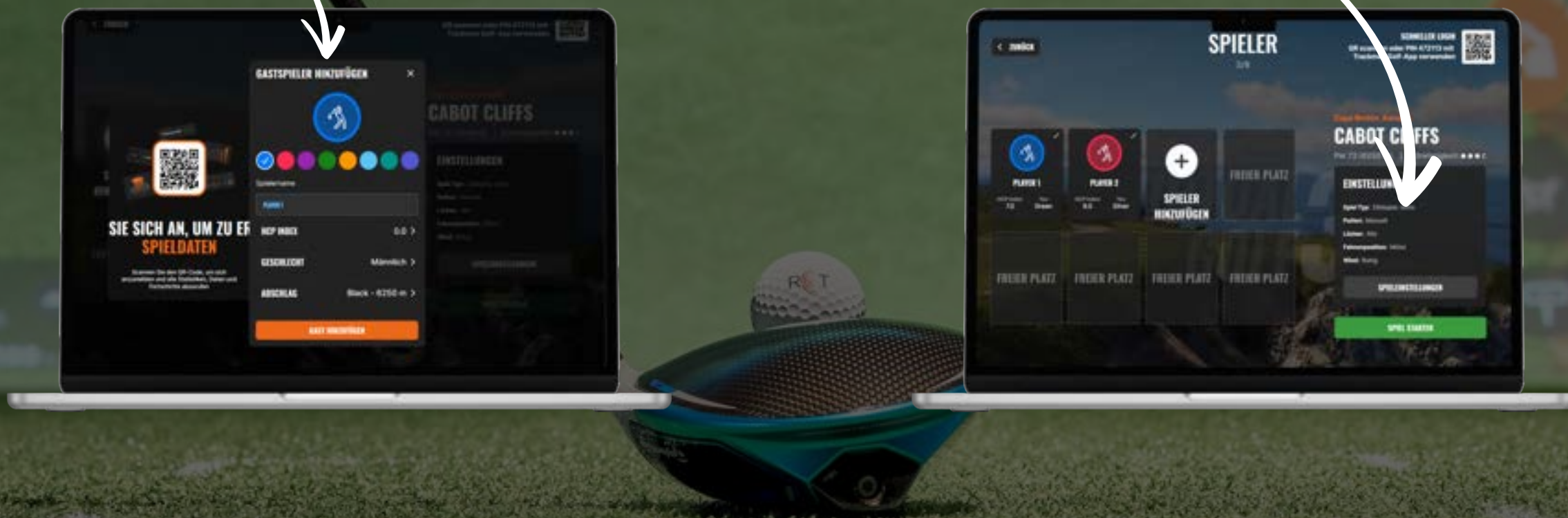




PLÄTZE

Beim Hinzufügen der Spieler gibst du das entsprechende Handicap, sowie die gewünschte Tee Box ein.

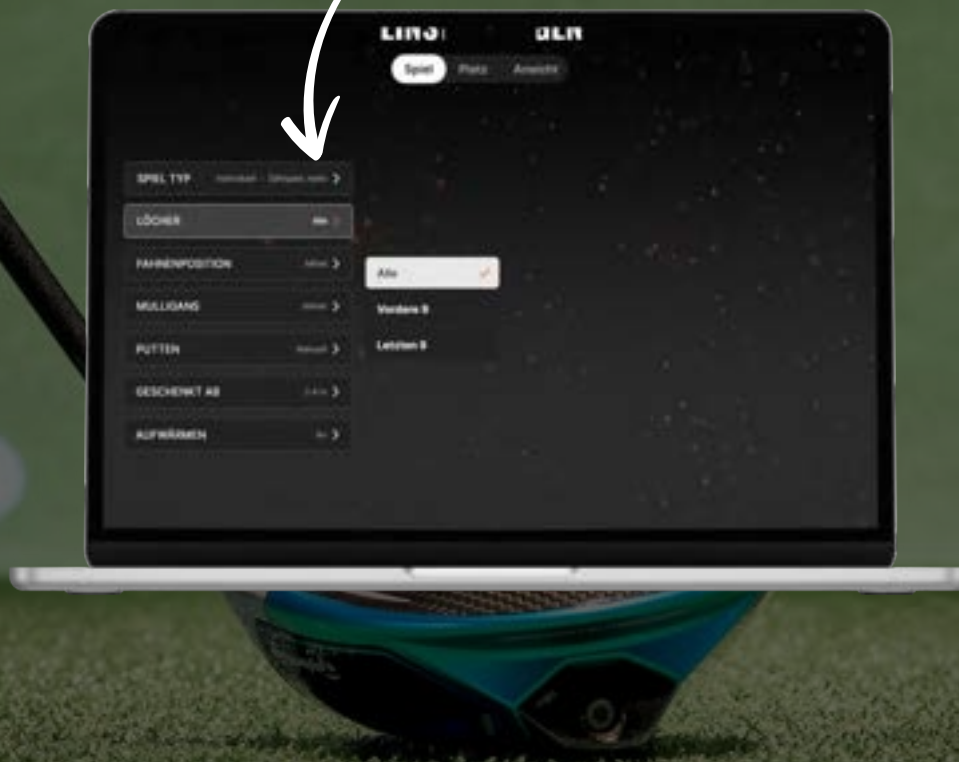
Nimm nun über den Punkt "Spieleinstellungen" deine gewünschten Einstellungen vor.





PLÄTZE

Stelle z.B. ein, ob du 9 oder 18 Loch spielen und Putten ein- oder ausschalten möchtest.





PLÄTZE

Aktueller Zwischenstand



Mini Map vergrößern.

Distanz zum Grün und
Höhenunterschied

Schlägerauswahl

TRACKMAN



SCHÖNES SPIEL

TRACKMAN

TRACKMAN