

A night-time photograph of a golf driving range. The scene is illuminated by several bright spotlights that create a starburst effect against the dark sky. In the foreground, a green grassy area leads to a large, covered structure where golfers are practicing. The structure has a white roof and orange accents. In the bottom right corner, a TrackMan launch monitor is visible, consisting of a black rectangular sensor head on a stand, with the brand name 'TRACKMAN' printed on it. The overall atmosphere is professional and focused on technology in sports.

TrackMan Range erklärt

TRACKMAN

WAS WIR TRACKEN

Übersicht

SPIELE UND FUNKTIONEN

Training, Spiele, Virtuelles Golf

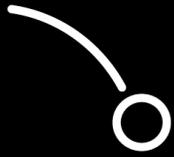
RICHTIG TRAINIEREN MIT TRACKMAN RANGE

Course Management, Kontrolle, Game Improvement

FAQ'S

Was mache ich?

WAS WIR TRACKEN



GARRY

Flugdistanz des Balls ohne Rollen.



TOTAL

Gesamtdistanz des Balls inkl. Rollen.



BALLGESCHW.:

Geschwindigkeit des Balls direkt nach dem Treffmoment.



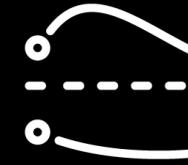
HÖHE

Maximal, im Flug erreichte Höhe des Balls.



STARTWINKEL

Vertikaler Abflugwinkel des Balls relativ zum Horizont.



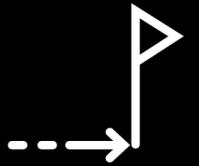
C. SEITLICH

Seitliche Abweichung des Landpunktes von der Ziellinie.



STARTRICHTUNG

Startrichtung des Balls relativ zur Ziellinie.



VOM ZIEL

Distanz zwischen ausgerolltem Ball und ausgewähltem Ziel.

WAS WIR TUN

TRAINING



SPIELE



PLÄTZE



Auf den folgenden Seiten findest du einen Überblick über die Vorteile der einzelnen Spielmodi

WAS WIR TRACKEN

Übersicht

SPIELE UND FUNKTIONEN

Training, Spiele, Virtuelles Golf

RICHTIG TRAINIEREN MIT TRACKMAN RANGE

Course Management, Kontrolle, Game Improvement

FAQ'S

Was mache ich?

TRAINING

SPIELE

PLÄTZE

TRAINING

TRAINIEREN AUF DER RANGE

ZIELGERICHTETES ÜBEN

Eine Einführung in die TrackMan-Metriken und die Vermittlung, wie diese genutzt werden können.

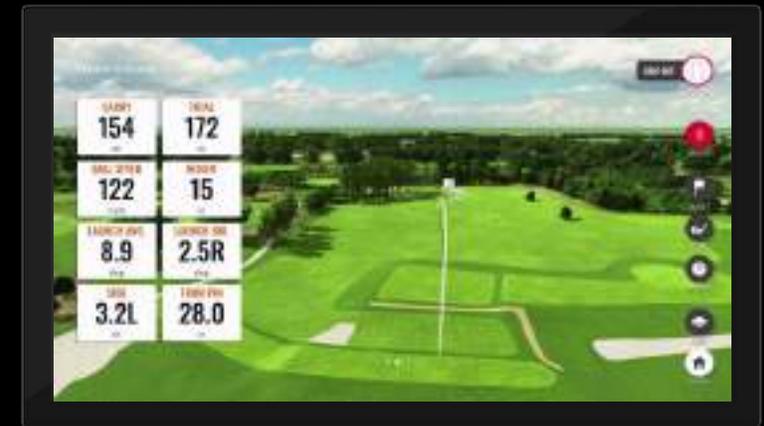
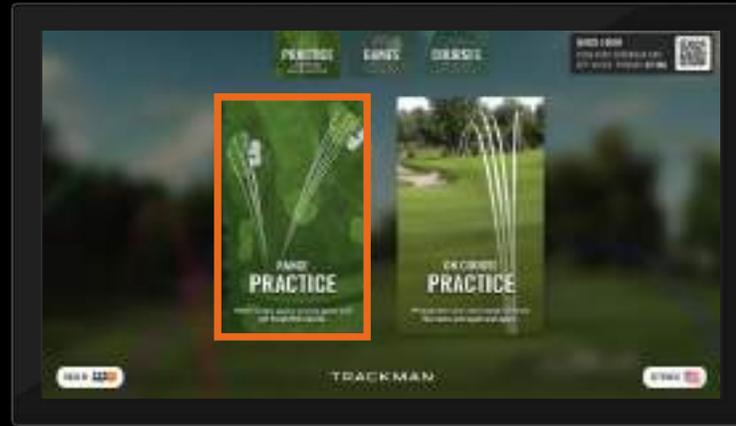
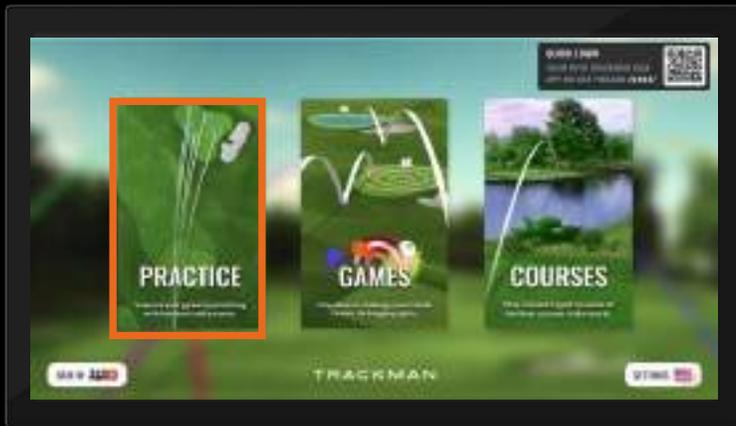
TRAINIEREN



TRAINIEREN AUF RANGE



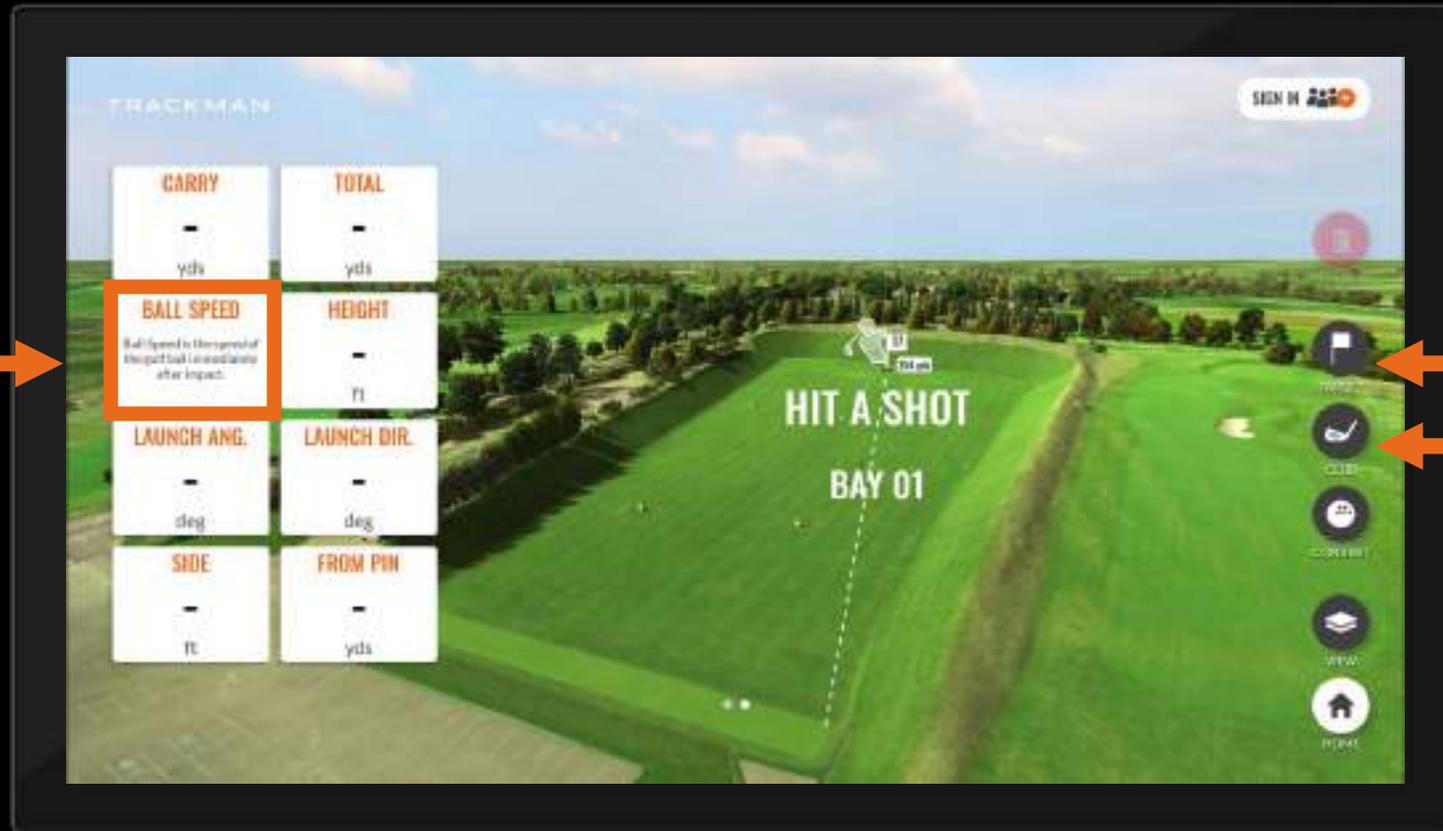
LANDING SCREEN



TRAINING

HAUPTBILDSCHIRM

LANDING SCREEN



WAS BEDEUTET DAS?

Tippe auf die Datenkacheln, um eine Beschreibung zu erhalten, was sie darstellen.

WOFÜR SIND DIESE?

Für eine optimale Datenübertragung in die App solltest du dein Ziel und den Schläger auswählen, da die Funktion **UMRECHNEN** ohne die Auswahl des Schlägers nicht funktioniert.

TRAINING

SCHLÄGER UND ZIEL WÄHLEN

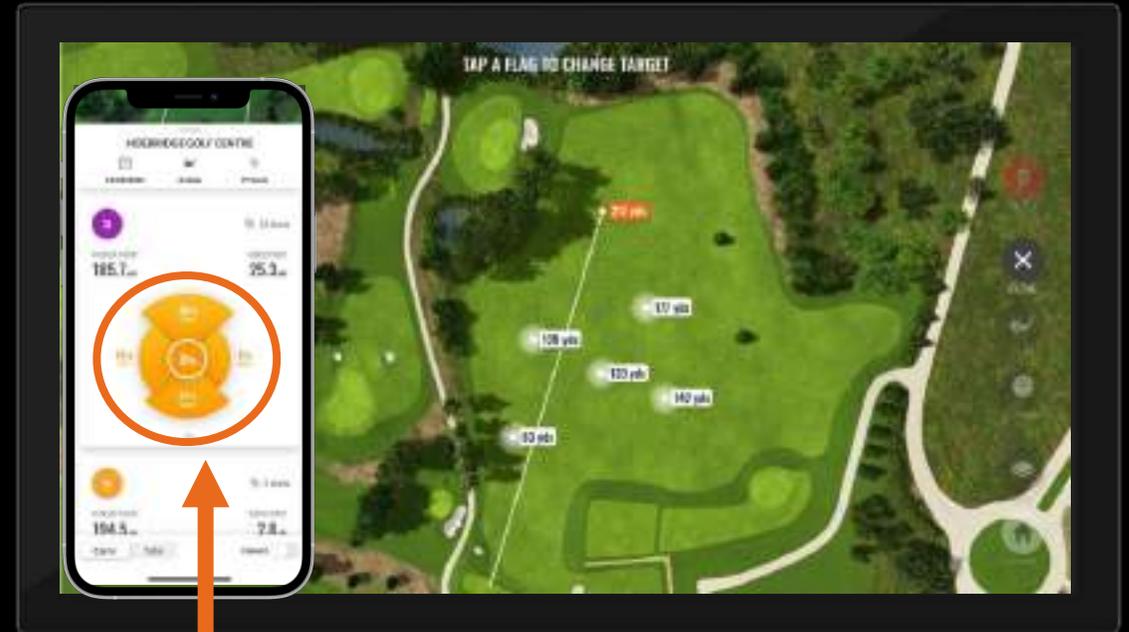
SCHLÄGER WÄHLEN



WAS IST IM BAG?

Vergewissere dich, dass der richtige Schläger ausgewählt ist, damit genaue Daten an die Benutzer-App gesendet werden können. Sobald du die TrackMan Golf App herunterlädst, wirst du aufgefordert, die Schläger in deinem Bag auszuwählen, wodurch dieser Bildschirm personalisiert wird. Die Funktion **UMRECHNEN** kann nur verwendet werden, wenn ein Schläger ausgewählt wurde.

ZIEL WÄHLEN



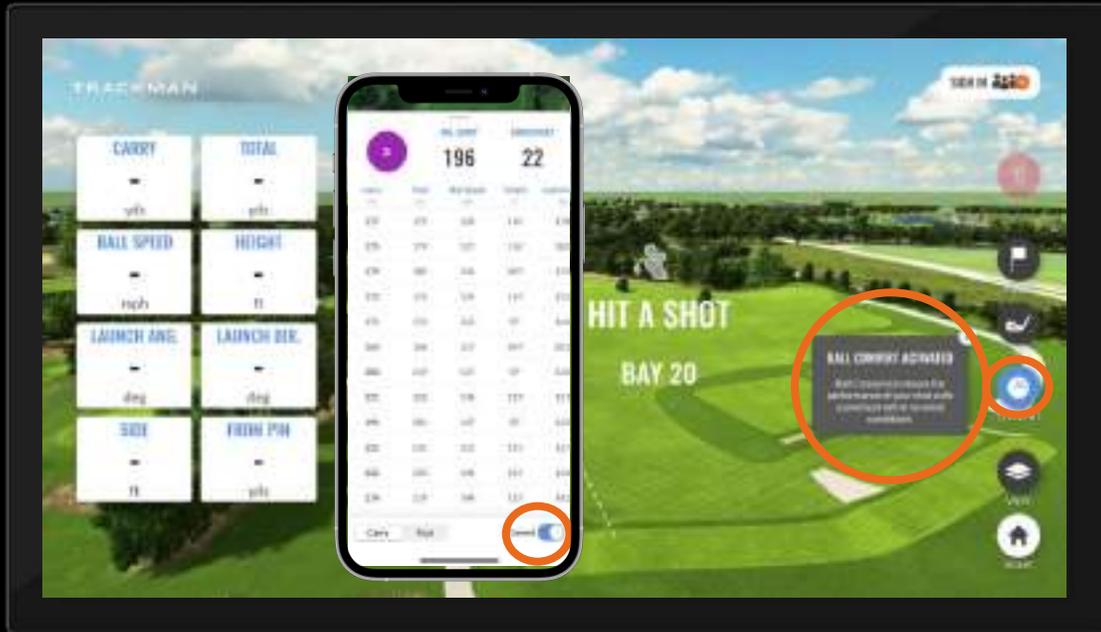
WOHIN ZIELST DU?

Je mehr du uns mitteilst, desto mehr können wir dir mitteilen. Die Auswahl deines Ziels bietet detaillierte Einblicke, wenn du deine Übungssitzung abschließt.

TRAINING

UMRECHNEN UND TABELLENANSICHT

UMRECHNEN



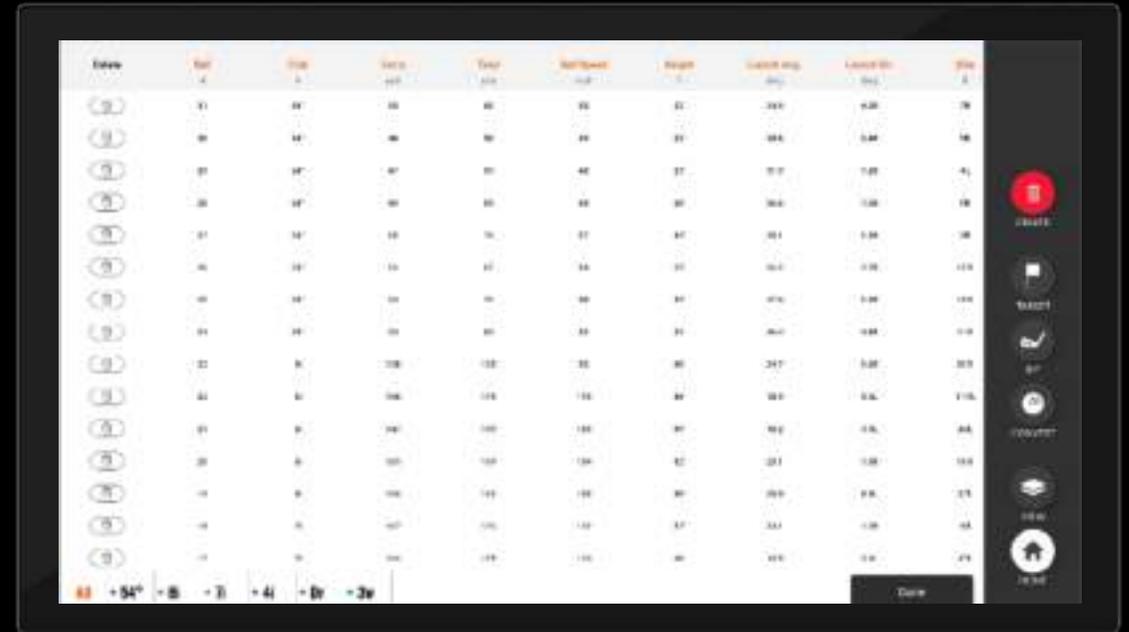
VARIABLEN GIBTS NICHT MEHR

UMRECHNEN verwendet Algorithmen, um die Performance deines Schlags mit einem erstklassigen Ball bei Windstille anzuzeigen.

Bei Gegenwind? Du wirst sehen, dass die Zahl steigt.

Bei Rückenwind? Du wirst sehen, dass diese Zahlen sinken.

TABELLENANSICHT



NIEMAND IST PERFEKT

Wir alle haben auch mal schlechte Schläge. Hier kannst du die Schläge löschen, die du lieber vergessen möchtest und dir somit maßgeschneiderte Daten für genaue Durchschnittswerte an deine App senden lassen.

TRAINING

TRAINIEREN AUF DEM PLATZ

DIE ERFAHRUNG NACHEMPFINDEN

Du spielst abseits des Platzes und bekommst "On Course" insights.
Übe jeden Schlag, von jedem Ort aus, auf jedem unserer Kurse immer wieder... und wieder.

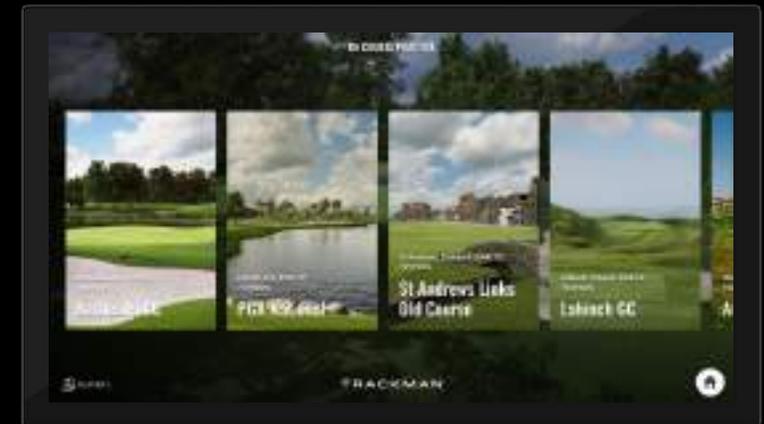
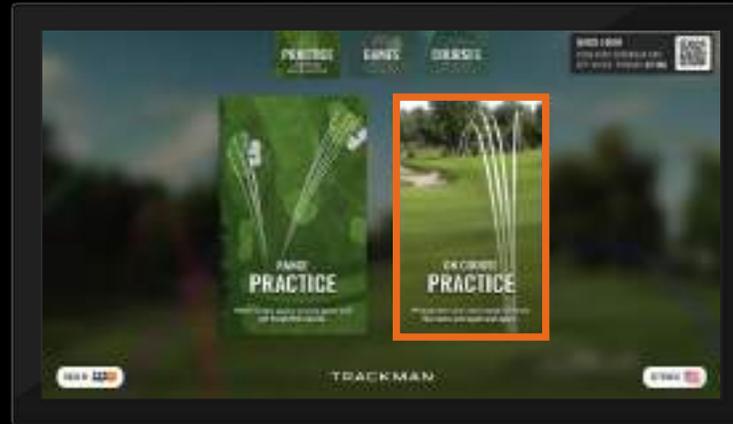
TRAINIEREN



TRAINIEREN AUF DEM PLATZ



WÄHLE EINEN PLATZ



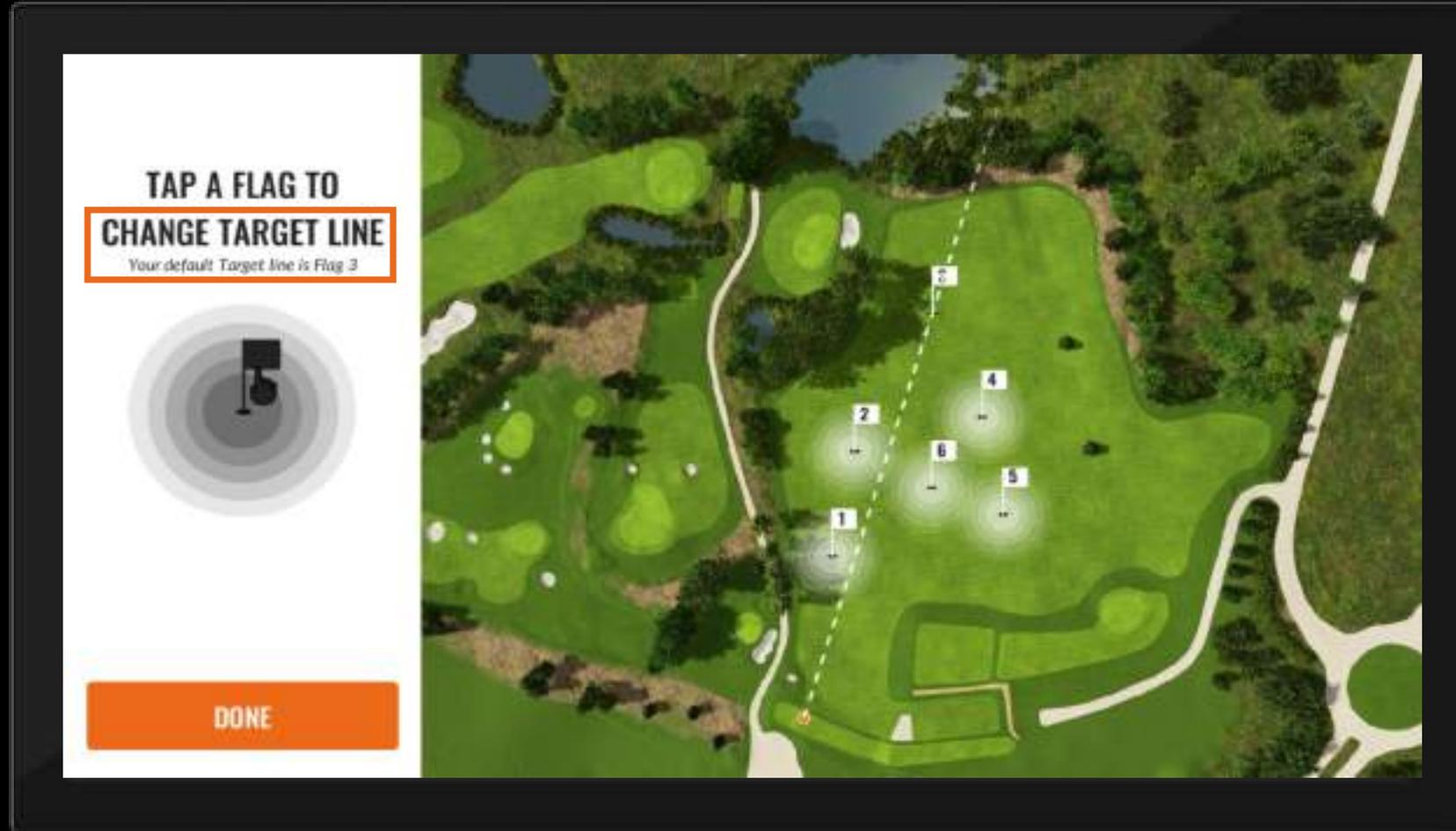
TRAINIEREN AUF DEM PLATZ

WÄHLE DEINE ZIELLINIE

ENTSCHEIDEND FÜR DAS ERLEBNIS

Die Wahl des am besten geeigneten Ziels ist entscheidend für die Freude an Virtual Golf.

TrackMan wählt automatisch das am weitesten entfernte Ziel.



TRAINIEREN AUF DEM PLATZ

SCHLÄGER UND ZIEL WÄHLEN

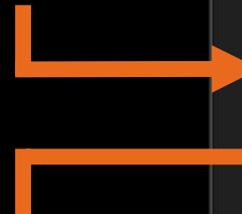
JEDER SCHLAG, ÜBERALL

Auf jedem unserer virtuellen Golfplätze, kannst du den Ball auf dem gesamten Platz platzieren. Genieße das Replizieren von Schlägen aus der Geschichte, oder verfeinere dein Spiel mit einem vertrauten Schlag.

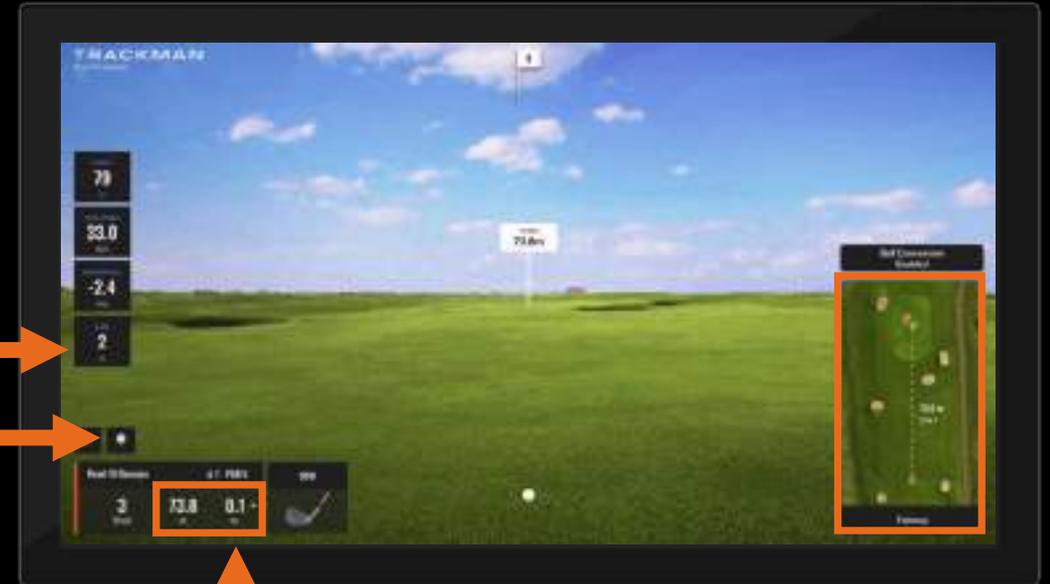


DATEN

Es sind 8 Daten verfügbar. Wähle welche angezeigt werden sollen.



BESTIMME WO
Wähle das Ball-Symbol um die Schlagposition zu verändern.



ECHTES GOLF ERLEBEN
KONVERTIEREN ist in Virtual Golf immer aktiviert.

Virtual Golf zeigt die Distanz zum Loch und berücksichtigt Höhenunterschiede.

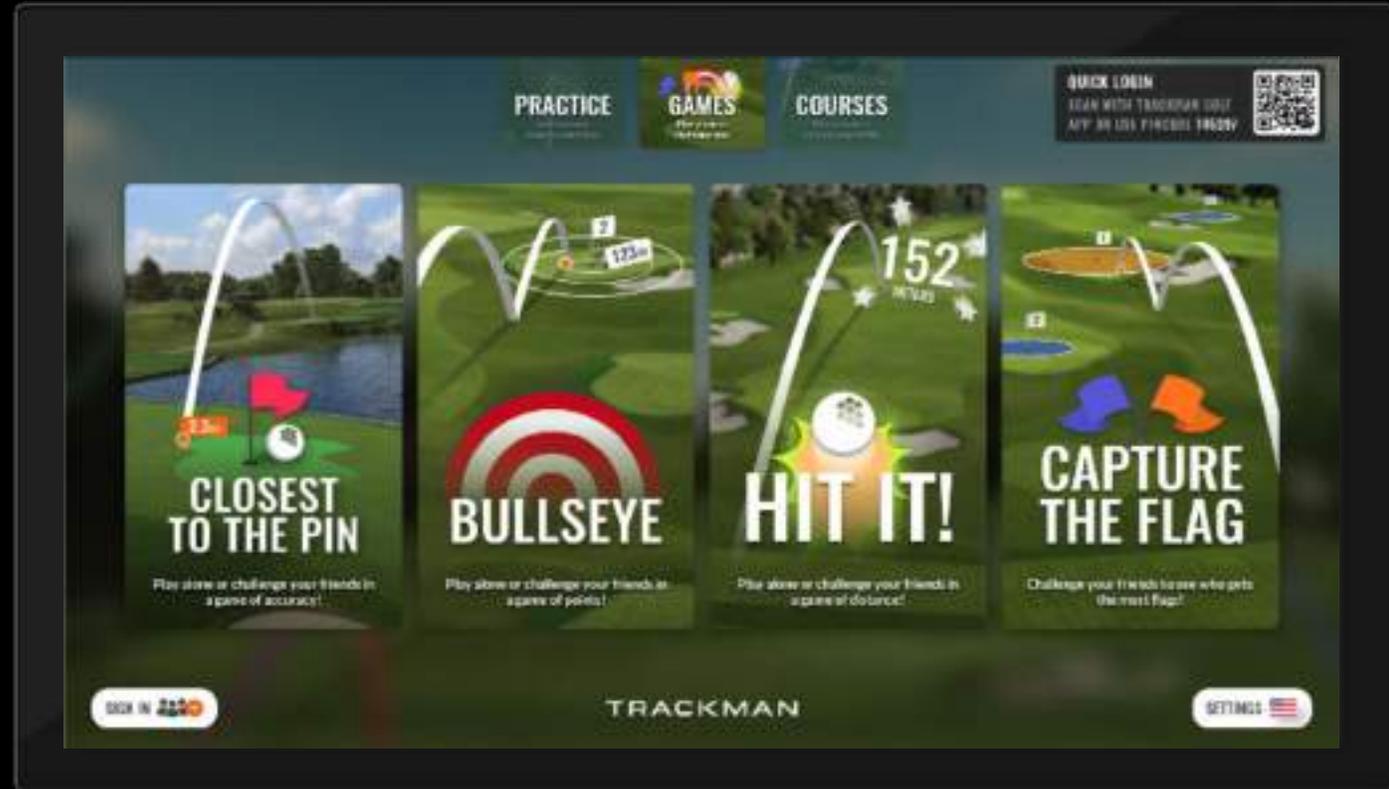
TRAINING

SPIELE

PLÄTZE

SPIELE

BEI TRACKMAN RANGE IST FÜR JEDEN ETWAS DABEI

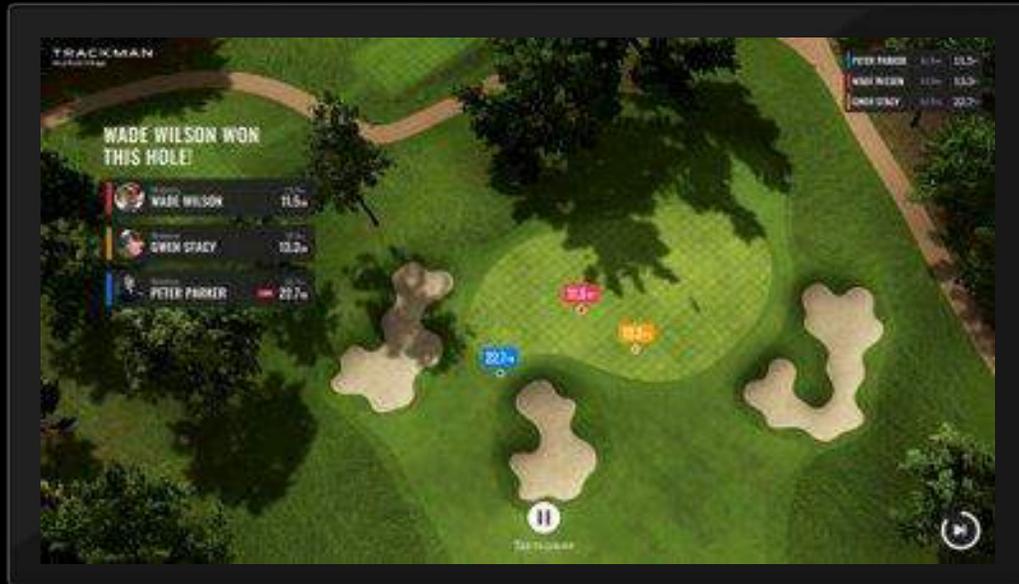


SPIELE

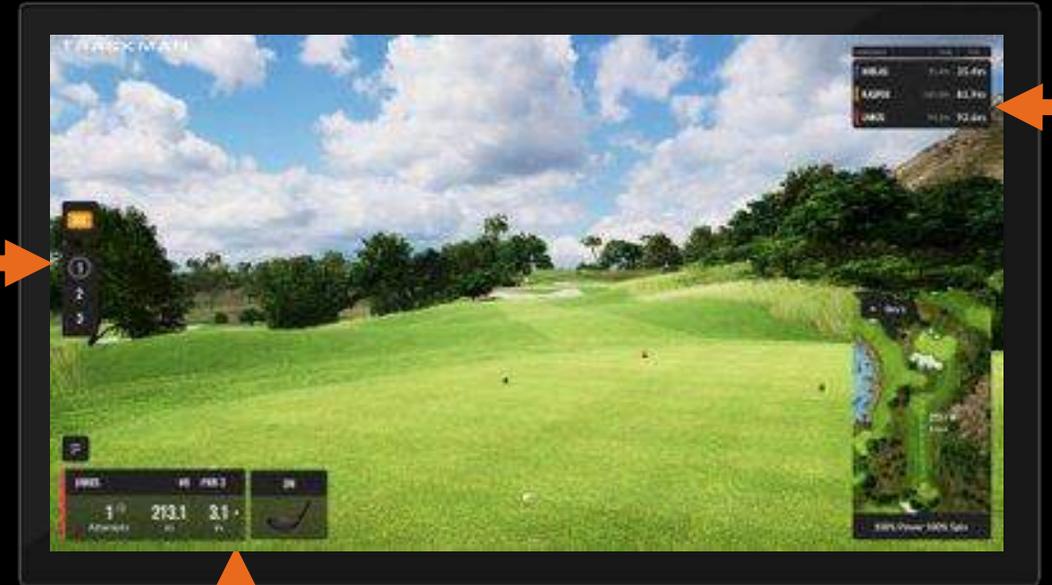
CLOSEST TO THE PIN

DER BESTE SCHLAG ZÄHLT

An jedem Loch zählt der Schlag mit der kürzesten Distanz zur Fahne.
Der Durchschnitt der besten Schläge ist das Endergebnis.



Drei Schläge, pro Loch, pro Spieler.



Current scores

ECHTES GOLF ERLEBEN
KONVERTIEREN ist in Virtual Golf immer aktiviert.

Virtual Golf zeigt die Distanz zum Loch und berücksichtigt Höhenunterschiede.

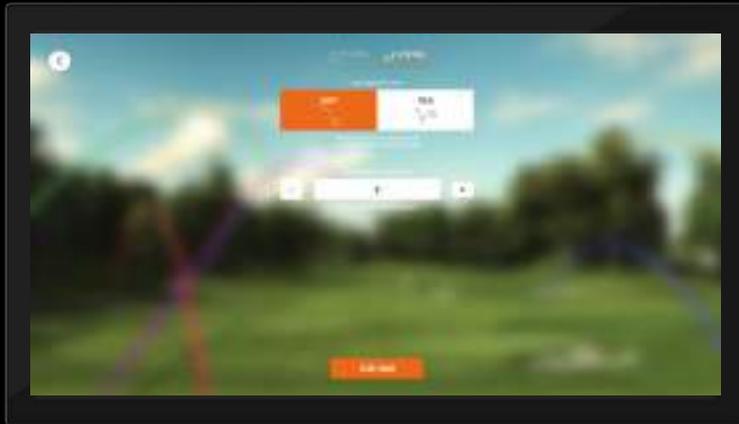
SPIELE

BULLSEYE



EINSTELLUNGEN

Wähle, wie viele Runden gespielt werden und ob die Carry- oder die Gesamtdistanz zählt.



3 SCHLÄGE PRO RUNDE

Die Übersicht zeigt die Ziele. Die Reihenfolge bleibt in jeder Runde gleich.



SCORING

Der "Regel"-Button erklärt, wie viele Punkte es gibt.



BULLSEYE ist kompatibel mit Leaderboards

SPIELE

HIT IT!

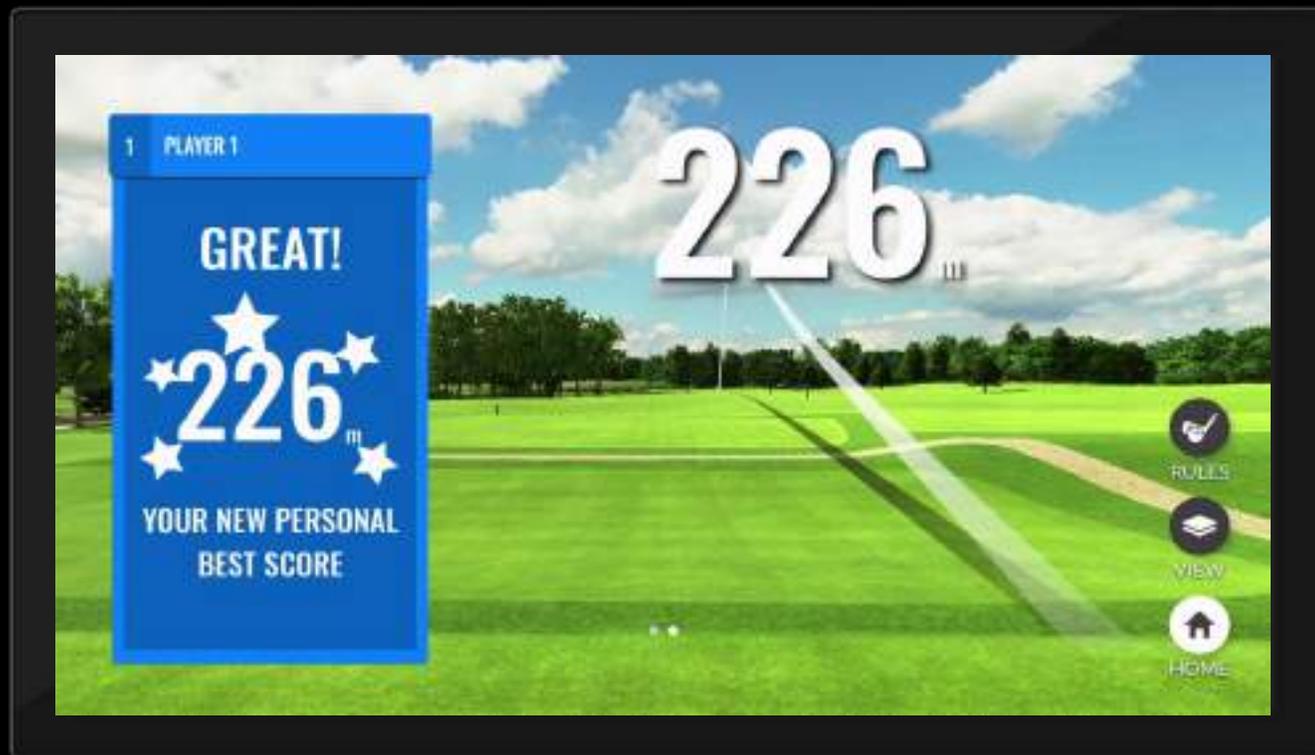


SCHLAGE DEINE BESTLEISTUNG

Recht einfach erklärt, wer den Ball am weitesten schlägt gewinnt.
Spiele alleine oder mit Freunden.

Wähle, wie viele Runden gespielt werden sollen.
Der längste Schlag jeder Runde zählt.

Wie bei Bullseye kannst du wählen zwischen Carry- und Gesamtdistanz...aber sind wir ehrlich...wir alle wollen die Gesamtdistanz sehen.



HIT IT! ist kompatibel mit Leaderboards.

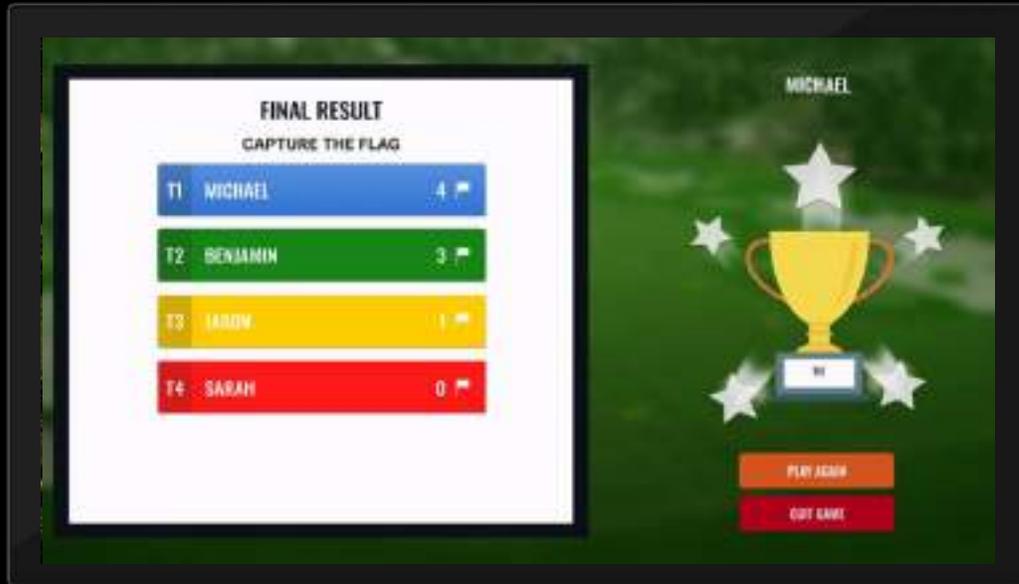
GAMES

CAPTURE THE FLAG



DIE MEISTEN FAHNEN GEWINNEN

Stiehl Dir den Weg zum Sieg, denn die meisten Fahnen gewinnen..



DER NÄCHSTE BEKOMMT DIE FAHNE

Jeder Spieler hat drei Schläge pro Runde.
Der Spieler mit dem nächsten Schlag an die Fahne bekommt diese.

Es macht auch Spaß alleine gegen sich selbst als zwei Spieler zu spielen.

TRAINING

SPIELE

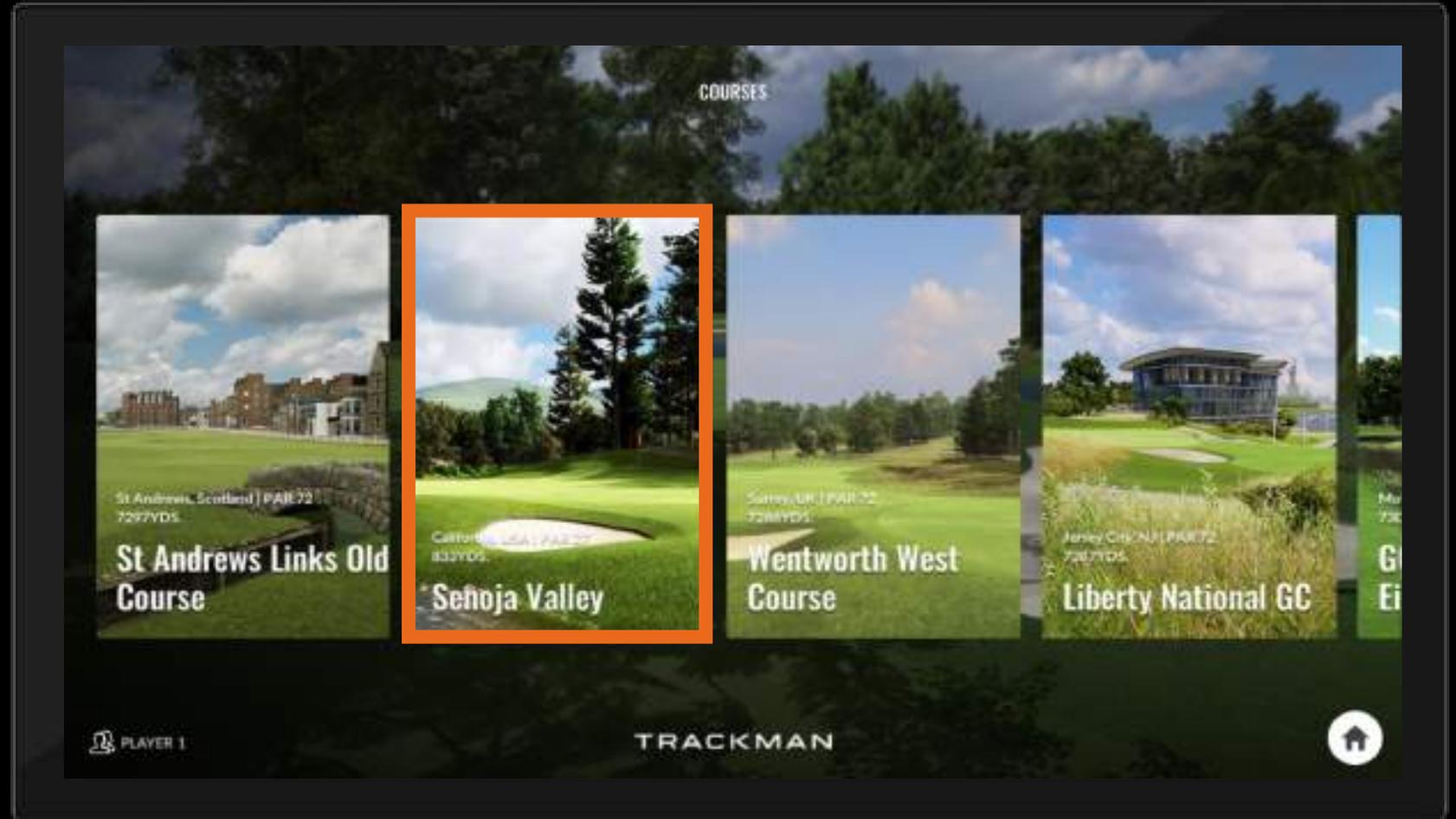
PLÄTZE

VIRTUAL GOLF

DIE BESTEN PLÄTZE DER WELT

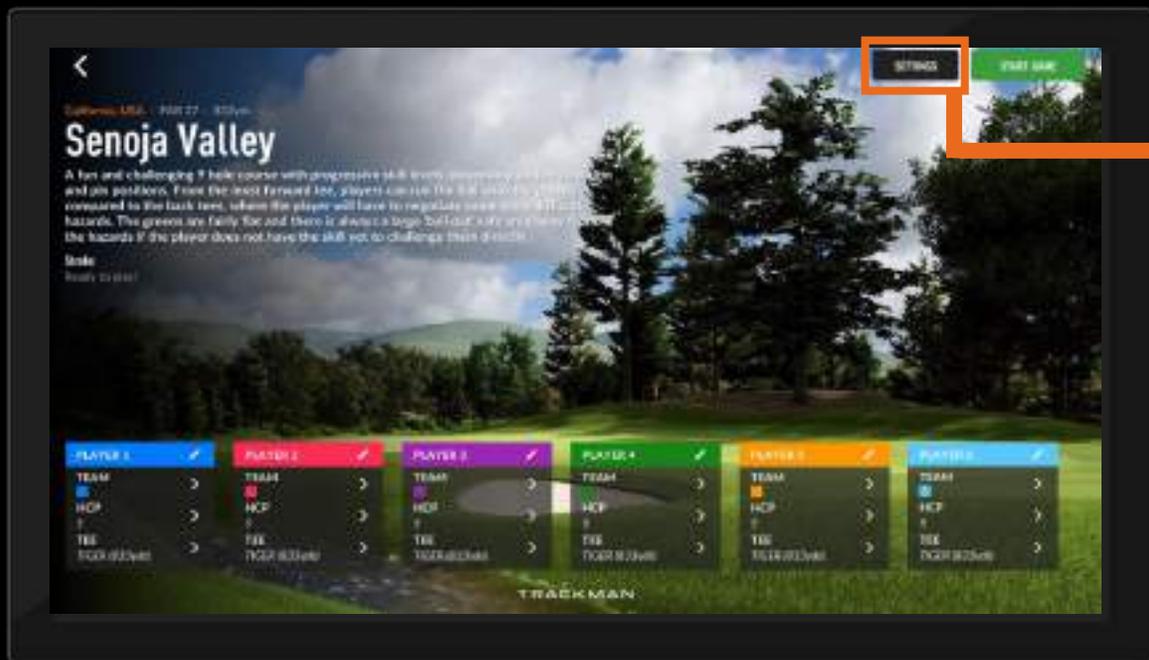
DIE BESTEN PLÄTZE DER WELT

Spieler aller Spielstärken können auf einer Vielzahl von atemberaubenden virtuellen Plätzen üben und spielen. Diese können in einem Bruchteil der Zeit gespielt werden, die man real für eine komplette Runde benötigen würde.



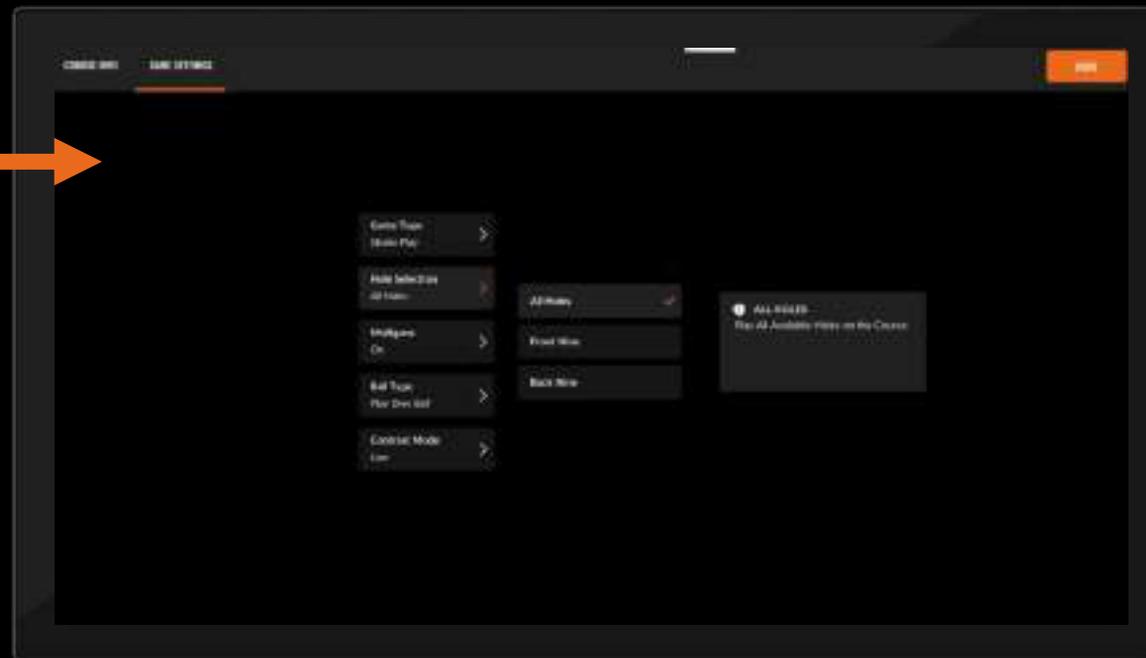
VIRTUAL GOLF

START SCREEN UND EINSTELLUNGEN



JEDER KANN SPIELEN

Bis zu 6 Spieler können zusammen spielen. Wähle den "Stift", um z.B. den Namen und das Handicap anzupassen.



WÄHLE DEN SPIELMODI

Wähle zwischen Zählspiel und Stableford.

Nur wenig Zeit? Dann spiele entweder nur Frontnine oder Backnine.

VIRTUAL GOLF

LAYOUT UND DATEN

EXAKTES TRACKING

Nutze unsere marktführende Radartechnologie und sehe unsere Genauigkeit in Aktion mit dem Tracer über atemberaubenden Grafiken.

Die Schlagdaten werden nach jedem Schlag angezeigt, und es besteht die Möglichkeit, die Schläge zu wiederholen, aufzuheben, zu annullieren oder zu bestrafen.



AKTUELLER SCORE

Der aktuelle Score zum HC steht dort



ECHTES GOLF ERLEBEN

KONVERTIEREN ist in Virtual Golf immer aktiviert.

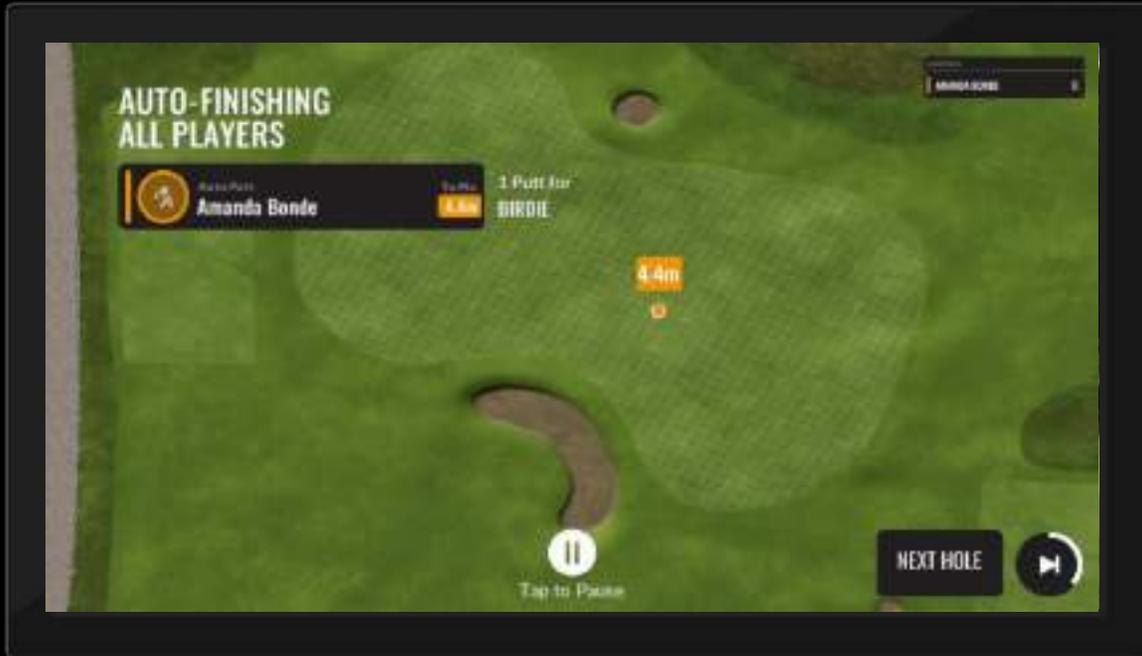
Virtual Golf zeigt die Distanz zum Loch und berücksichtigt Höhenunterschiede.

PRÜFE DIE DISTANZ

Wähle einen Punkt auf der Mini Map, um die exakte Distanz angezeigt zu bekommen.

VIRTUAL GOLF

AUTO FINISH UND COURSE REPORTS



AUTO FINISH

Um Zeit zu sparen und ein echtes Golferlebnis zu schaffen, ist unser Virtual Golf so programmiert, dass es in der Nähe des Lochs automatisch beendet wird.

Unsere Plätze sind mit höchster Genauigkeit kartiert. Das Endergebnis wird mit Algorithmen berechnet, die auf PGA-Tour-Statistiken basieren.



COURSE REPORTS

Alle virtuellen Golfaktivitäten werden nach einer Runde in der TrackMan Golf App angezeigt.

Die Nutzer können jede Runde sehen und ihre Fortschritte verfolgen - eine völlig neue Dimension für Driving Ranges.

WAS WIR TRACKEN

Übersicht

SPIELE UND FUNKTIONEN

Training, Spiele, Virtuelles Golf

RICHTIG TRAINIEREN MIT TRACKMAN RANGE

Course Management, Kontrolle, Game Improvement

FAQ'S

Was mache ich?

A large indoor golf simulator facility at night, illuminated by numerous bright spotlights. The facility features a green artificial turf field in the foreground and a long row of simulator bays in the background. The bays are separated by orange and white barriers. The overall atmosphere is dark, with the lights creating a starburst effect.

RICHTIG TRAINIEREN MIT TRACKMAN RANGE

TRACKMAN



COURSE MANAGEMENT

KONTROLLE

GAME IMPROVEMENT

KATEGORIE: COURSE MANAGEMENT

Funktion: Trainieren auf dem Platz

#1 Finde deine Lieblingsdistanz

Wähle im "On Course Practice"-Modus ein Loch deiner Wahl. Idealerweise mit einem Bunker oder einem Wasserhindernis vor dem Grün. Beginne mit einer Entfernung von 50-70m zum Grün und bewege dich in 10m-Schritten immer weiter weg, bis du eine Entfernung von 120m erreichst. Mache 5-10 Schläge pro Entfernung und notiere die Anzahl deiner Grüntreffer. Vergleiche am Ende die Anzahl der Grüntreffer bei den verschiedenen Entfernungen, um herauszufinden, bei welcher Entfernung du die meisten Treffer hast. Dies ist die Entfernung, auf die du in Zukunft deine Schläge ablegen solltest, um deine Green-in-Regulation-Statistik zu verbessern.

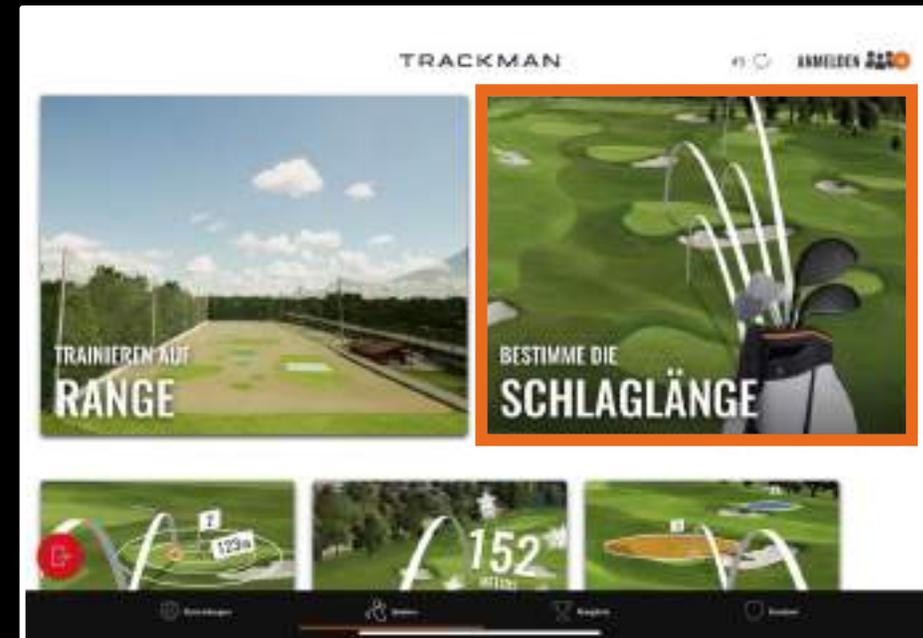


KATEGORIE: COURSE MANAGEMENT

Funktion: Bestimme die Schlaglänge

#2 Kenne deine Längen

Die ist die perfekte Übung, um die exakte Länge deiner einzelnen Schläger zu kennen. Wähle hierzu die Funktion „Bestimme die Schlaglänge“ und gehe die einzelnen Schläger deines individuellen Bags durch. Dies musst du zuvor innerhalb der TrackMan Golf App in deinem Profil angelegt haben. Wenn du zukünftig auf dem Platz unsicher bist, welchen Schläger du nehmen solltest, wird dir diese Übung helfen die richtige Entscheidung zu treffen.

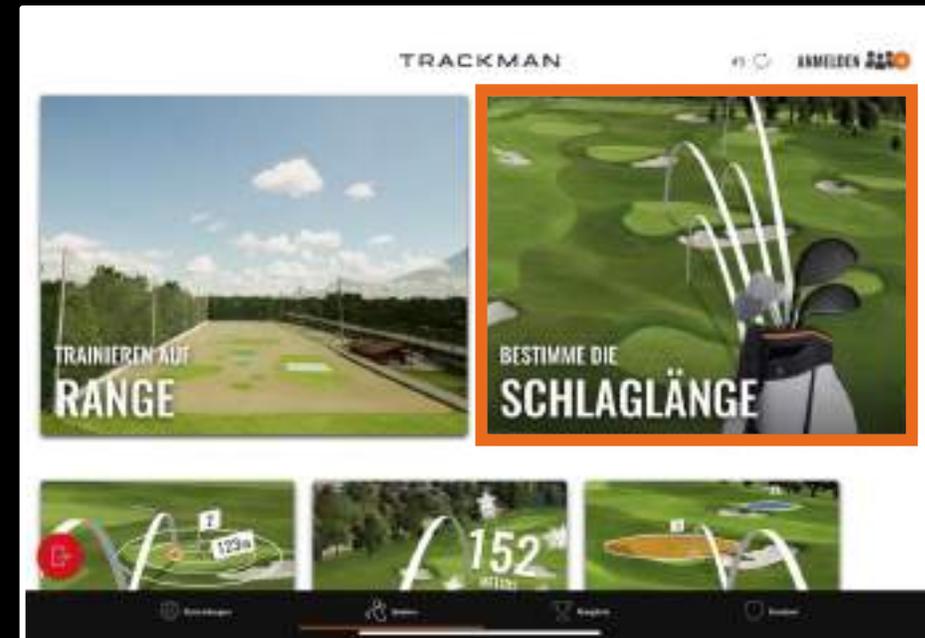


KATEGORIE: COURSE MANAGEMENT

Funktion: Trainieren auf dem Platz

#3 Situationsprofi

Nimm dir kurz Zeit und überlege, welche Situationen auf einer Golfrunde dir in der Regel Kopfzerbrechen bereiten. Dies können beispielsweise lange Schläge ins Grün sein. Dies können aber auch Schläge ins Grün über ein Wasserhindernis sein. Hast du Probleme einen Fade oder einen Draw von der Teebox zu spielen? All dies sind alltägliche Situationen mit denen wir auf einer Golfrunde konfrontiert werden. Nutze nun die „Trainieren auf dem Platz“-Funktion und stelle die verschiedenen Situationen auf einem der zahlreichen zur Auswahl stehenden Plätze nach. Hierfür suchst du dir das Loch und die Ballposition aus, die deiner „Problemsituation“ am ähnlichsten ist und übst diesen Schlag immer und immer wieder.



COURSE MANAGEMENT

KONTROLLE

GAME IMPROVEMENT

KATEGORIE: KONTROLLE

Funktion: Trainieren auf der Range

#4 Der 15 Shot Drill

Schlage im Wechsel jeweils 5 Draws, 5 Fades und 5 gerade Schläge. Überprüfe mit Hilfe von TrackMan Range, ob es sich auch wirklich um die gewünscht Kurve handelt. Bekomme ein Gefühl dafür, welche Kurve dir am besten liegt und welche Kurve du am besten unter Kontrolle hast. Mache die gleiche Übung einmal mit einem Eisen und einmal mit dem Driver. Die Ergebnisse können durchaus unterschiedlich sein.



KATEGORIE: KONTROLLE

Funktion: Trainieren auf der Range

#5 Flower Power

Beginne mit der maximalen Fade/Draw-Kurve und verringere sie mit jedem Schlag ein wenig, bis du eine gerade Flugbahn erreichst. Wie viele verschiedene Kurven kannst du spielen? Führe diese Übung einmal mit deinem Driver und einmal mit einem Eisen durch.



KATEGORIE: KONTROLLE

Funktion: Trainieren auf der Range

#6 How low can you go?

Auf einer Runde Golf kommt man immer wieder in Situationen in denen man den Ball hoch über ein Hindernis wie einen Baum schlagen muss. Man kommt aber auch in Situationen, in denen man den Ball besonders Flach halten muss. Setze dir für die folgende Übung eine Mindestdistanz an Fluglänge (z.B. 80m) und versuche den Ball mit einem Eisen deiner Wahl so niedrig wie möglich zu schlagen. Im Idealfall gelingt dir hierbei der sogenannte „Stinger“.



KATEGORIE: KONTROLLE

Funktion: Trainieren auf der Range

#7 How high can you go?

Auf einer Runde Golf kommt man immer wieder in Situationen in denen man den Ball hoch über ein Hindernis, wie einen Baum schlagen muss. Setze dir für die folgende Übung eine Mindestdistanz an Fluglänge (z.B. 80m) und versuche den Ball mit einem Eisen deiner Wahl so hoch wie möglich zu schlagen.



Funktion: Bullseye

#8 Verbessere deine Genauigkeit

Nicht immer geht es nur um Länge. Wer sein Golfspiel nachhaltig verbessern möchte, sollte einen großen Fokus auf seine Genauigkeit legen. Folgende Übung: Schließe die Bullseye-Challenge alleine oder mit einem Freund ab. Konzentriere dich nur auf die Genauigkeit und vergiss für eine Sekunde deine Technik. Manchmal geht es nur um das Gefühl.

Wiederhole diese Übung immer und immer wieder!



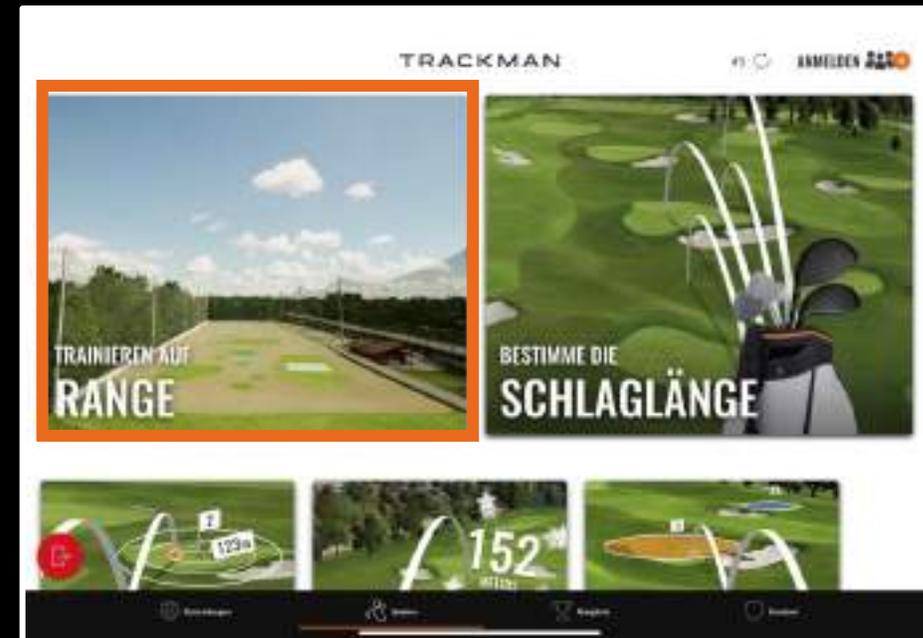
KATEGORIE: KONTROLLE

Funktion: Trainieren auf der Range

#9 Eisenflüsterer

Schnapp dir ein Eisen deiner Wahl, und arbeite dich in 10m Schritten herunter bis du das Eisen auf die Hälfte der „Normaldistanz“ spielst.

Beispiel Eisen 7: Du schlägst dein Eisen 7 normalerweise 140m carry. Starte zunächst mit drei Schlägen auf 140m. Anschließend drei Schläge auf 130m, dann drei Schläge auf 120m usw. bis du bei drei Schlägen auf 70m Distanz angekommen bist. Diese Übung hilft dir dabei, ein besonderes Gefühl für deine Eisen aufzubauen.

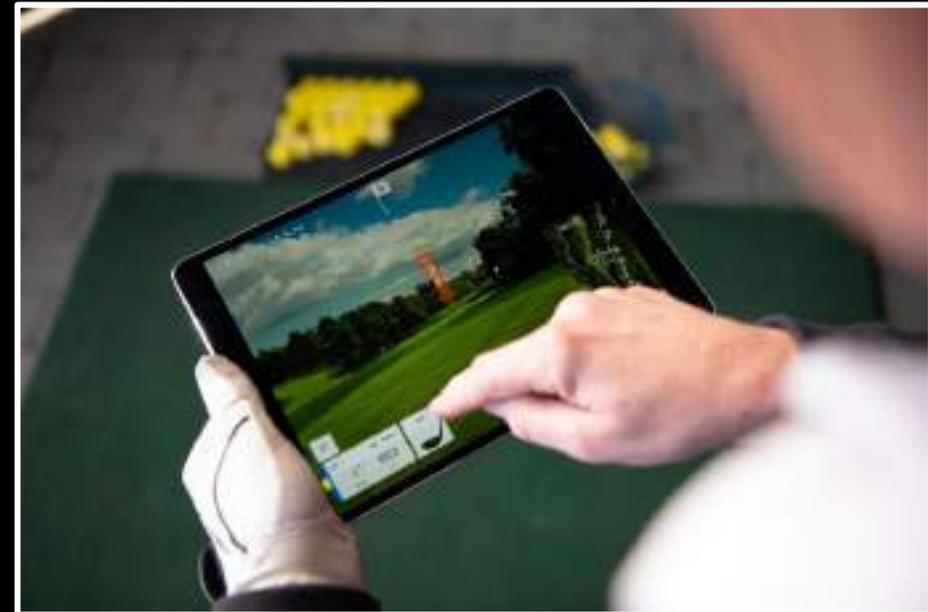


KATEGORIE: KONTROLLE

Funktion: Einen Platz spielen

#10 Kontrolle auf dem Platz

Spiele einen Platz deiner Wahl in Virtual Golf und nutze immer einen Schläger weniger, als du es normalerweise machen würdest, um die Schlägerkopfgeschwindigkeit zu verringern und Rhythmus und Kontrolle aufzubauen. Beispiel: Du hast einen 140m Schlag und würdest normalerweise ein Eisen 7 schlagen. Stattdessen schlägst du bei dieser Übung ein kontrolliertes Eisen 6.



KATEGORIE: KONTROLLE

Funktion: Bullseye

#11 Schlägerwechsel

Wähle ein Ziel, das du mit deinem Eisen 9 erreichen kannst. Versuche, die gleiche Distanz anschließend mit Eisen 8, 7, 6, 5,... zu spielen.

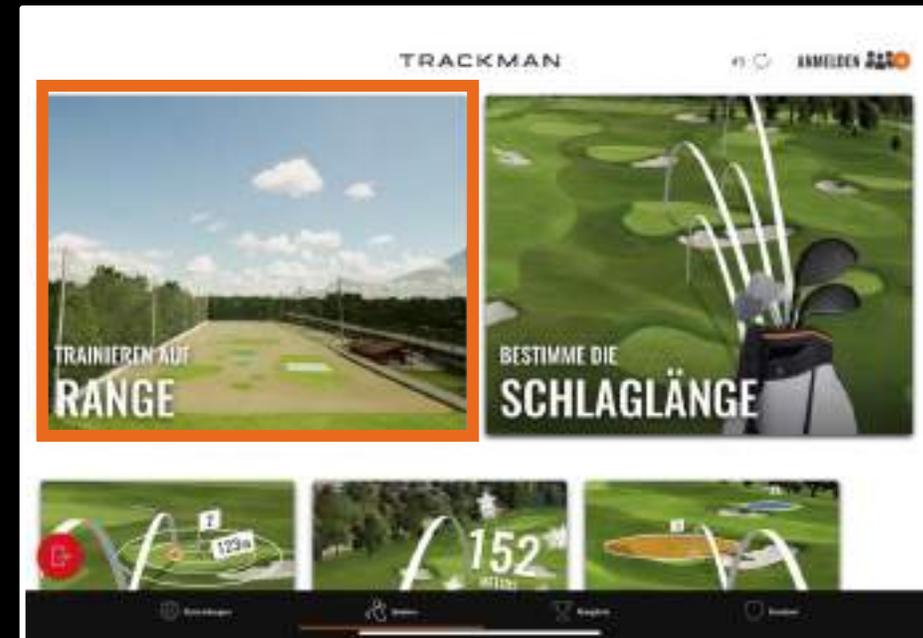


KATEGORIE: KONTROLLE

Funktion: Trainieren auf der Range

#125% Test

Gehe durch verschiedene Entfernungsziele und versuche deinen Schlag innerhalb von 5% der jeweiligen Entfernung vom Ziel zu platzieren (150m Schlag - innerhalb von 7,5m). Mache jeweils 10 Schläge und notiere deine erfolgreichen Versuche. Beobachte deinen Fortschritt über die Zeit um zu sehen, an welchen Distanzen du arbeiten musst.



COURSE MANAGEMENT

KONTROLLE

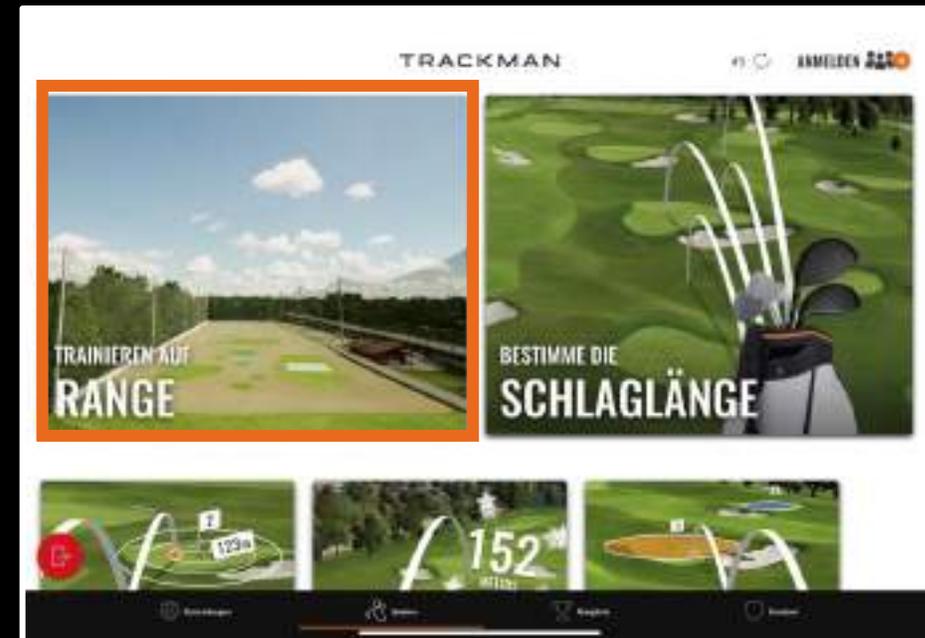
GAME IMPROVEMENT

KATEGORIE: GAME IMPROVEMENT

Funktion: Trainieren auf der Range

#13 Trainiere deine Fähigkeiten

Hast du in deiner letzten Unterrichtsstunde mit deinem Trainer einen neuen Griff, eine neue Haltung, eine neue Flugbahn oder Ähnliches gelernt? Das Ziel ist es, den Ball so nah wie möglich an das Ziel zu schlagen. Nutze deine neuen Fähigkeiten und beobachte, ob dein Ball in der vorgesehenen Linie startet, die vorgesehene Flugkurve hat und im vorgesehenen Ziel landet.



KATEGORIE: GAME IMPROVEMENT

Funktion: Capture the Flag

#14 Spielen mit Druck

Lerne, unter Druck gegen Gegner zu spielen - sieh dir an, wie du mit dem Druck des letzten Schlags umgehst, besonders wenn eine Wette im Spiel ist (es muss nicht unbedingt Geld sein, besser ist es, um peinliche Aufgaben zu wetten ;)). Capture the Flag ist hierfür die perfekte Übung.

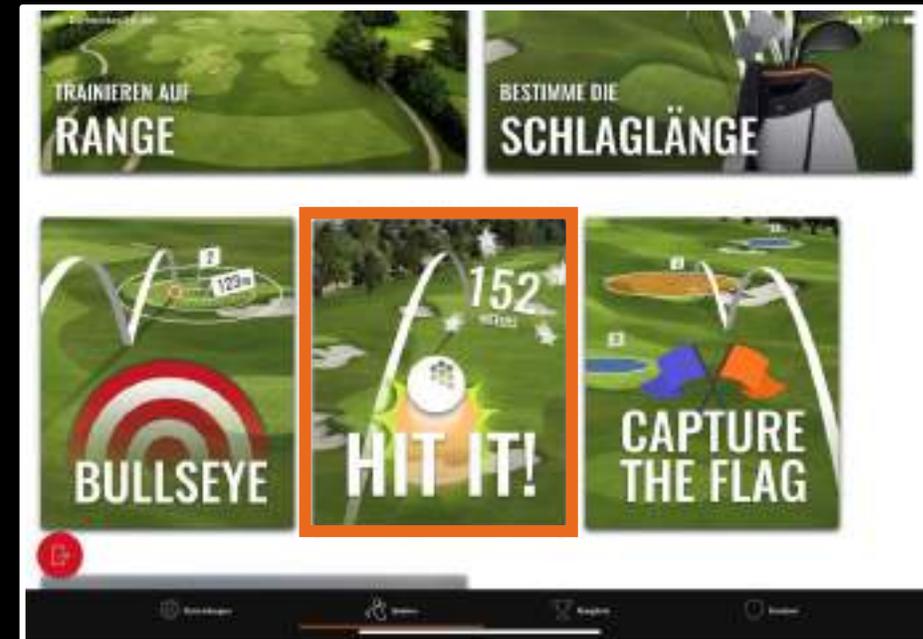


KATEGORIE: GAME IMPROVEMENT

Funktion: HIT IT!

#15 Mehr Länge!

Unser Spiel HIT IT! Ist die perfekte Funktion, um regelmäßig an deiner Drive-Länge zu arbeiten und diese zu überprüfen. Versuche verschiedene Dinge wie die Änderung des Griffs (stark, neutral, schwach), größere Ausholbewegungen, etc. aus, um den Effekt auf deine Drives zu sehen. Schau auch auf den Unterschied wenn du einmal 110% und einmal 90% gibst. Je regelmäßiger du mit Hilfe von HIT IT! Trainierst, desto besser werden deine Drives!



WAS WIR TRACKEN

Übersicht

SPIELE UND FUNKTIONEN

Training, Spiele, Virtuelles Golf

RICHTIG TRAINIEREN MIT TRACKMAN RANGE

Course Management, Kontrolle, Game Improvement

FAQ'S

Was mache ich?

FAQ'S

FÜR GOLFER



Warum sollte ich die TrackMan Golf App herunterladen?

Ohne die TrackMan Golf App kannst du nicht an Ranglistenwettbewerben teilnehmen oder deinen Fortschritt nach jeder Session einsehen.



Wie wird Ihre Zielrichtung in Virtual Golf ausgewählt?

TrackMan Range wählt automatisch das am weitesten entfernte Ziel auf der Range aus. Wenn du ein besseres Ziel für deine Bay auswählen möchtest, wähle dieses in deiner Sitzung aus.



Wie genau ist es wirklich? Wie funktioniert es?

Die dem Spieler zugewandten Radare sehen, von wo aus der Ball geschlagen wird. Die Radare hinter dem Spieler sehen den Ballflug. Es wird exakt das gemessen, was der Golfball tatsächlich macht.



Woher weiß ich, welche Punkte für jeden Ring bei BULLSEYE vergeben werden?

Drücke die Regeltaste, um die Aufschlüsselung der Punkte für jeden Ring auf jedem Ziel zu sehen.



Kann ich meine Entfernung in Metern und nicht in Yards anzeigen lassen?

Ja, auf dem Startbildschirm in der unteren rechten Ecke kannst du die Regionsauswahl öffnen und auswählen, in welchen Maßstäben deine Entfernungen angezeigt werden sollen.