

Simulateur de Golf

Le simulateur de golf est installé au complexe aquatique « La Piscine » au 27, 31 Boulevard d'Inkermann.
Le local, situé au 2^{ème} étage, possède outre le simulateur, un tapis d'entraînement de putting de 25 m².

Nota : apparement, 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

Disposition du simulateur aux membres de NG

Les créneaux attribués à Neuilly Golf par la Direction des Sports et de la Jeunesse de Neuilly et hors des vacances scolaires sont :

- Mardi de 18h à 19h
- Mercredi de 14h à 18h (École de golf)
- Jeudi de 20h à 22h

De plus, les équipes Séniors et U Cup auront la possibilité de réserver ces créneaux pour leurs entrainements.

Réservation des créneaux

La réservation s'effectue directement sur le site de NG.

Le nombre de participants maximum par séance : 4

Vous aurez le choix, lors de la réservation, d'indiquer le nombre de participants.

La participation financière pour la séance individuelle (1h) est de 15 €.

Dans le cas de groupe de 2, 3 ou 4, le coût de chaque participant supplémentaire est de 5 €, le paiement est global.

Fonctionnement du simulateur

Mise en route

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

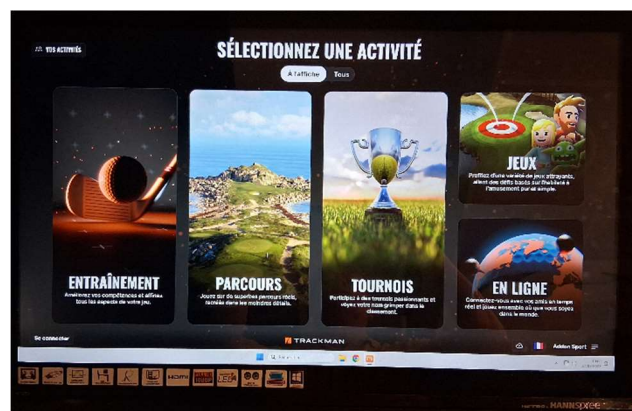
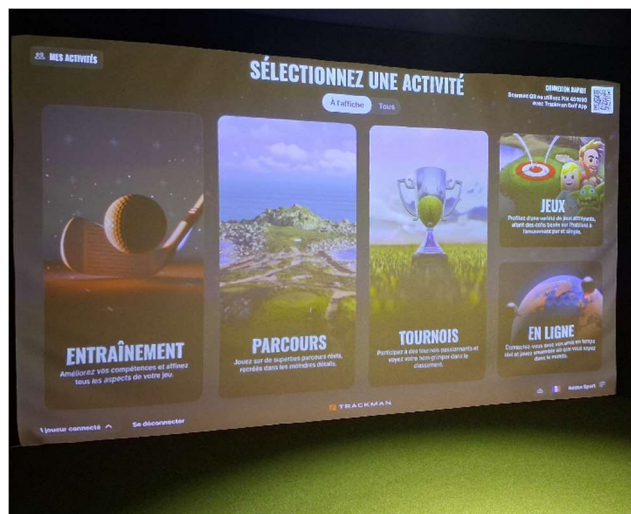
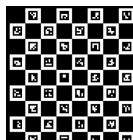


2. Utiliser la télécommande pour allumer le projecteur (pas nécessaire pour l'éteindre !)



Après quelques instants, l'écran du pupitre et le grand écran du simulateur vous proposerons les différentes activités.

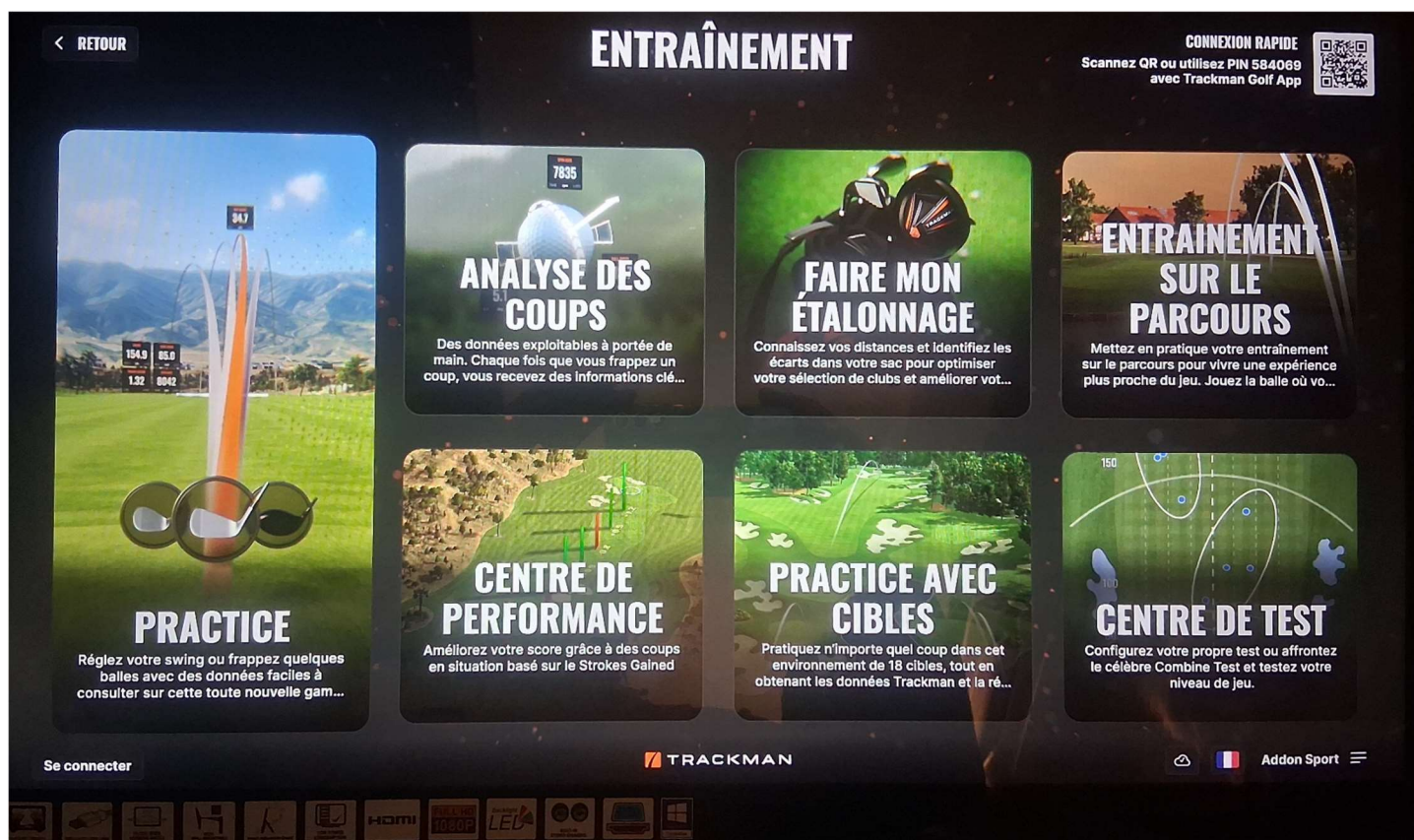
Une cible damier apparaîtra pendant quelques secondes.



Activités

Entraînement

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



NOTA :Nous vous conseillons de télécharger TRACKMAN GOLF APP



Le Wi-Fi WifiPublicLaPiscine est disponible dans la salle.

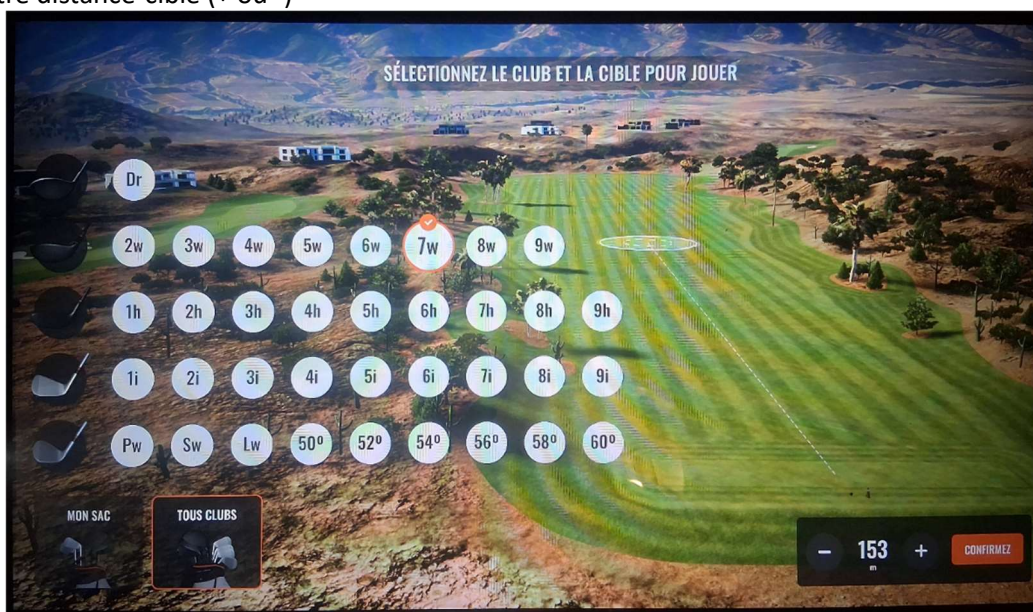
En scanner le QR code sur le grand écran en haut à droite ou utiliser PIN 584069 et automatiquement vos données personnelles seront prises en compte.

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 -)



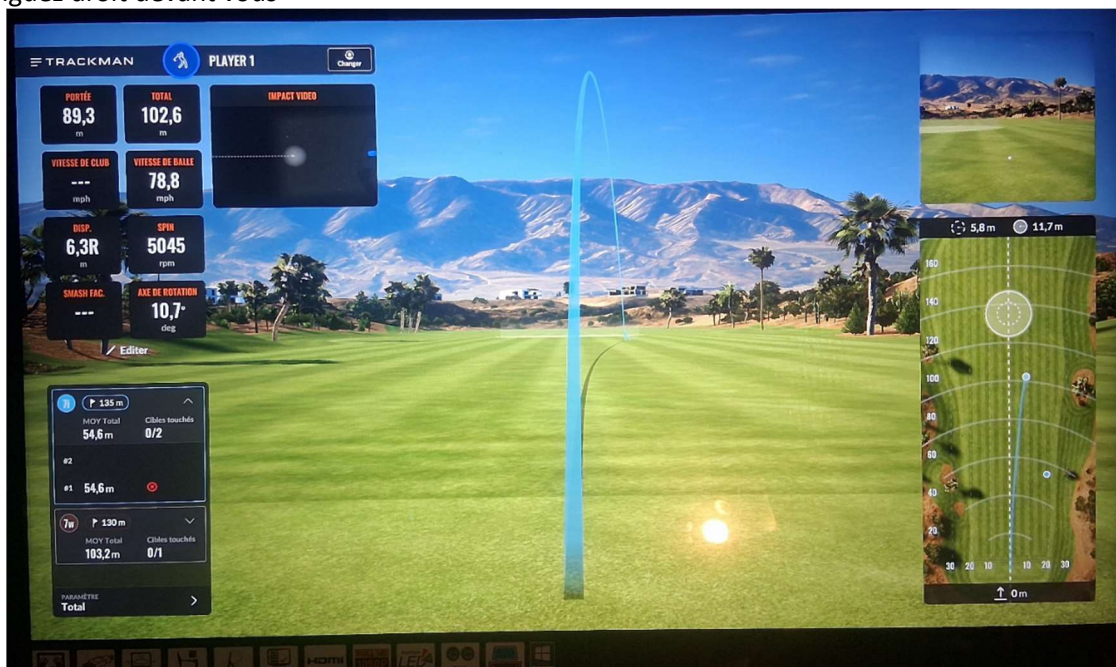
"CONFIRMEZ"

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.

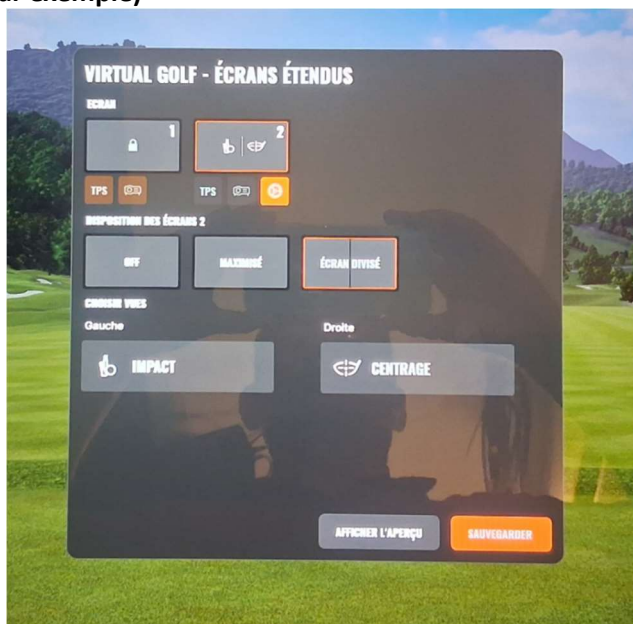
Pour obtenir d'autres indications sur le 2^{ème} écran du pupitre, Cliquez-en haut à gauche sur

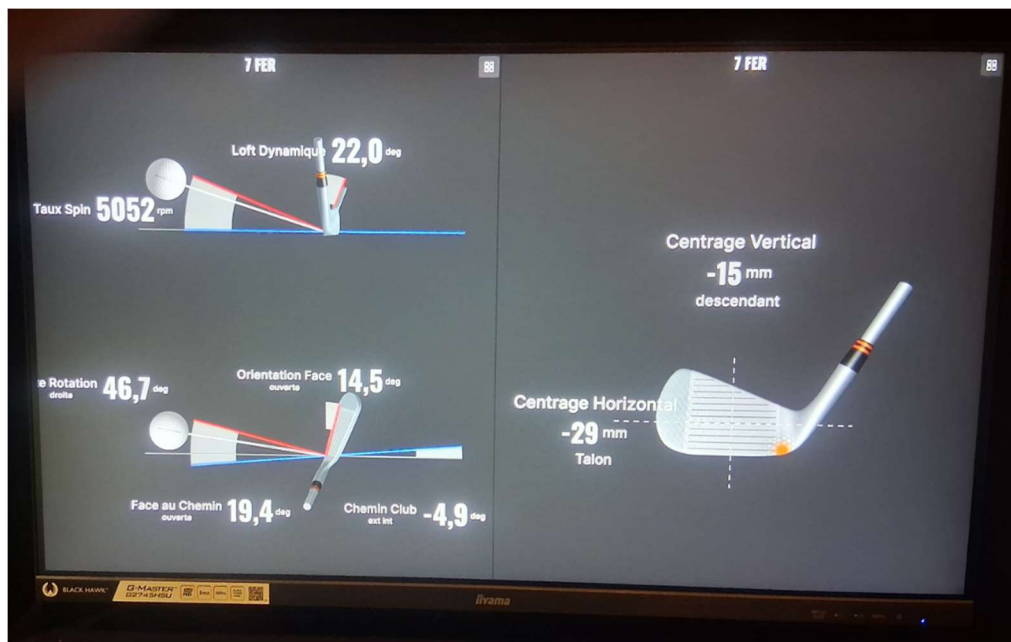
≡ TRACKMAN

Puis sur **REGLAGES**.

Ensuite, cliquez sur **ÉCRANS ÉTENDUS**

- 1- **ÉCRAN 2**
- 2- **ÉCRAN 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



FAIRE MON ETALONNAGE

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

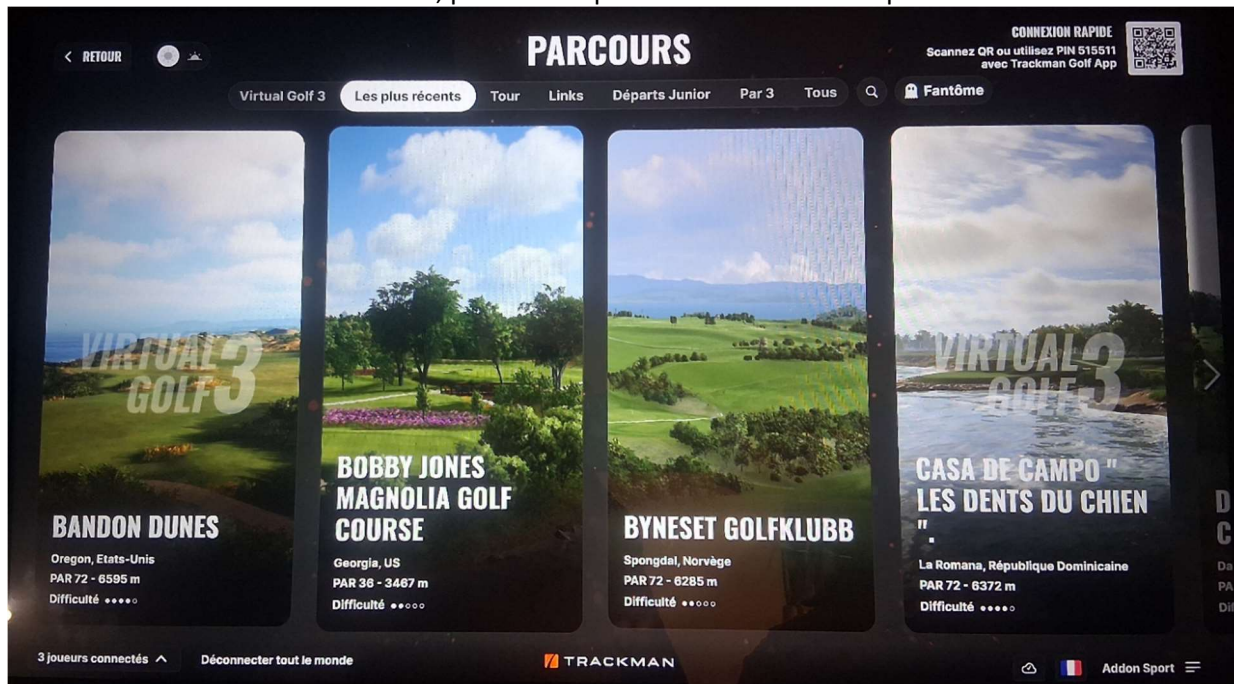
TRACKMAN GOLF APP



Les autres modes ENTRAINEMENT vous seront présentés ultérieurement.

PARCOURS

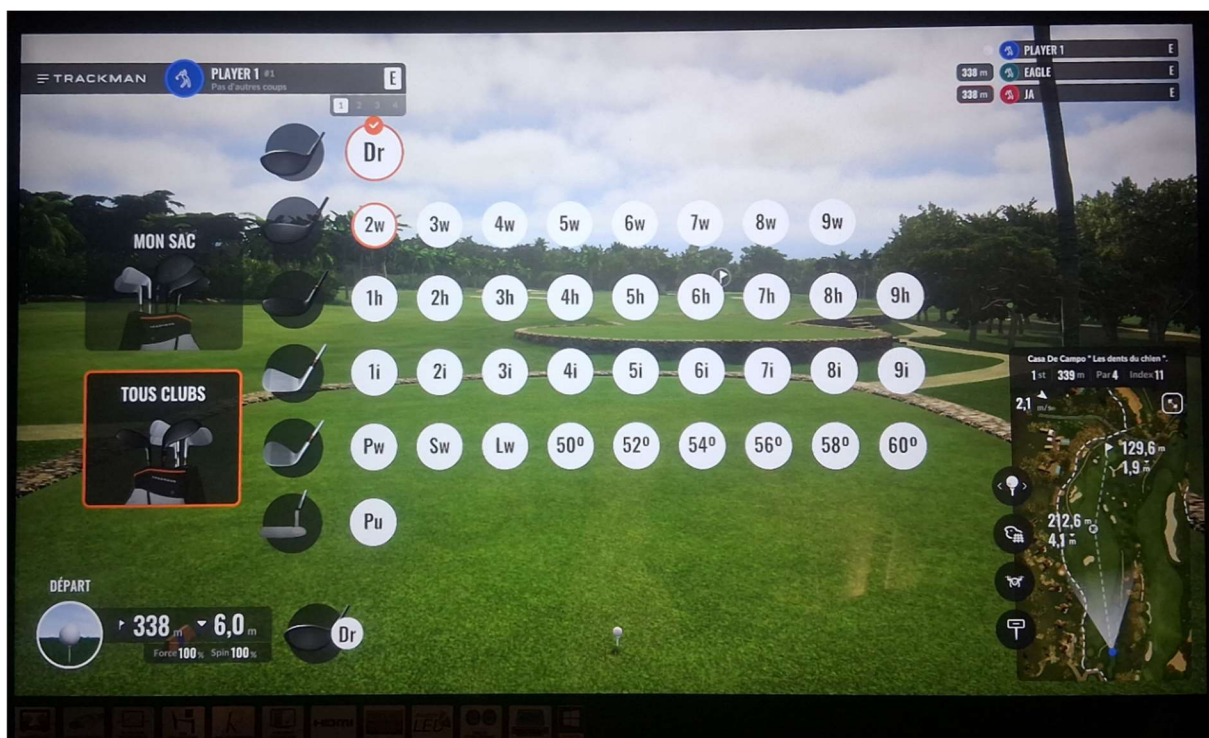
Lorsque vous touchez sur la zone PARCOURS, plus de 200 parcours sont à votre disposition.



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)

