

TRACKMAN RANGE
IM GOLFZENTRUM ANDRITZ

Entdecken Sie Funktionen, Spiele, Trainingsideen und Wettbewerbe.

MEHR AUS JEDEM SCHLAG MACHEN

ENTDECKEN SIE, WAS IN IHREM SPIEL STECKT

Sehen Sie Ihren Ballflug, lernen Sie Ihre Schlagweiten kennen und geben Sie Ihrem Training ein klares Ziel.

Messen Sie sich mit Freunden oder entdecken Sie virtuelle Golfplätze aus aller Welt. So bringen Sie neue Motivation und Abwechslung in Ihr Training.



IN ANDRITZ: 12 MATTENABSCHLAGPLÄTZE MIT BILDSCHIRMEN UNTER DACH

SO FUNKTIONIERT DIE TRACKMAN RANGE

ABSCHLAGEN

Sie schlagen normale Rangebälle wie gewohnt.

AUSWERTUNG

Radare erfassen Ihren Ballflug. Auf dem Bildschirm sehen Sie die Flugbahn und erhalten Ihre Schlagdaten.

ERLEBNIS

Trainieren Sie gezielt, spielen Sie mit Freunden oder erleben Sie eine virtuelle Golfrunde.

WAS MÖCHTEN SIE AUSPROBIEREN?

1 / TRAINING

Schlagdaten, Schlägerdistanzen und Spielsituationen.



2 / SPIELE

Klassische Golfspiele und Unterhaltung.



3 / VIRTUELLE PLÄTZE

Eine Runde auf einem virtuellen Golfplatz.



4 / WETTBEWERBE

An Turnieren teilnehmen und sich mit anderen messen.



1. TRAINING (Practice)



DREI TRAININGSFUNKTIONEN

1.1 Trainieren auf der Range
(Range Practice)

1.2 Trainieren auf dem Platz
(On Course Practice)

1.3 Bestimme die Schlaglänge
(Map My Bag)

1.1 TRAINIEREN AUF DER RANGE (Range Practice)





Tippen Sie auf die Datenfelder, um eine Erklärung der jeweiligen Werte anzuzeigen.

IHR TRAININGSBEREICH

Die Einstiegsansicht (der Haupt-bildschirm) zeigt die virtuelle Range und Ihr Ziel.

Die Datenkacheln, Schlagübersicht und Minikarte stellen nach Ihren Schlägen die Ergebnisse dar.

TRAINIEREN AUF DER RANGE: DER HAUPTBILDSCHIRM

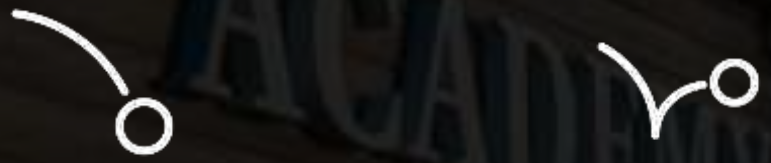


IHREN BALLFLUG VERSTEHEN

TrackMan zeigt die Flugkurve und die Daten Ihrer Schläge.

Sie erkennen, wie weit und in welche Richtung Ihr Ball fliegt, und können Schläge miteinander vergleichen.

SCHLAGDATEN: LÄNGE, TEMPO & HÖHE



CARRY

Carry / Flugdistanz

Entfernung bis zur ersten Landung.

TOTAL

Total / Gesamtdistanz

Entfernung einschließlich berechnetem Springen und Rollen.

BALL SPEED

Ballgeschwindigkeit

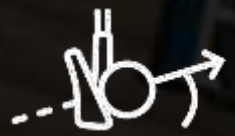
Geschwindigkeit des Balls direkt nach dem Treffmoment.

HEIGHT

Höhe

Maximale Höhe des Ballflugs.

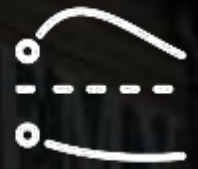
SCHLAGDATEN: WINKEL, RICHTUNG & ZIEL



LAUNCH ANGLE

Startwinkel

Winkel, in dem der Ball nach oben startet.



SIDE

Carry seitlich

Seitlicher Abstand des Landepunkts zur Ziellinie.

Positiv = rechts, negativ = links,
0 = auf der Ziellinie gelandet.



LAUNCH DIRECTION

Startrichtung

Richtung beim Start, links oder rechts von der Ziellinie.



FROM PIN

Vom Ziel

Abstand zum Ziel nach berechnetem Springen und Rollen.

SCHLÄGERAUSWAHL (choosing club)



SCHLÄGE RICHTIG ZUORDNEN

Die Schlägerauswahl ordnet Ihre Schlagdaten dem verwendeten Schläger zu.

So können Sie die Ergebnisse Ihrer Eisen, Wedges und Hölzer miteinander vergleichen.

ZIELAUSWAHL (choosing target)

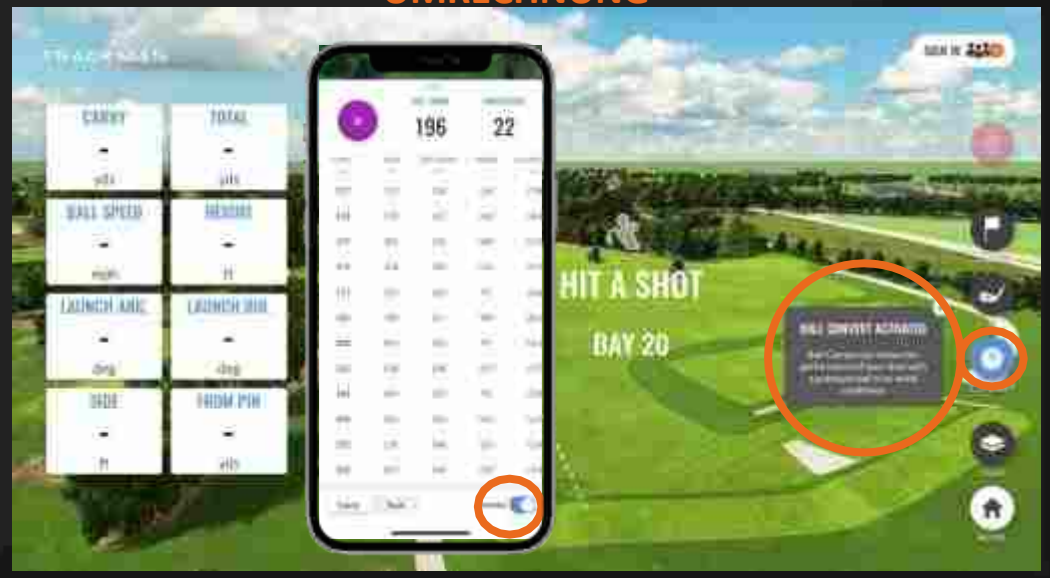


EIN KLARES ZIEL

Wählen Sie vor dem Schlag ein Ziel und stellen Sie sich vor, wie Ihr Ball dorthin fliegen soll. So geben Sie Ihrem Kopf eine konkrete Aufgabe und Ihrem Training einen klaren Fokus. TrackMan zeigt Ihnen, wie Ihr Ball zur Ziellinie und zum gewählten Ziel fliegt. Vergleichen Sie nach dem Schlag: Haben Sie die gewünschte Richtung und Distanz erreicht? So üben Sie bewusst für Situationen auf dem Platz.

UMRECHNUNG & TABELLENANSICHT

UMRECHNUNG



TABELLENANSICHT



SCHLÄGE VERGLEICHEN

Die Tabelle stellt die Werte mehrerer Schläge übersichtlich gegenüber.

Die Premium-Ball-Umrechnung berechnet den Ballflug mit einem Premiumball bei standardisierten Bedingungen ohne Wind.

MEHR KONTROLLE



BALLFLUG BEWUSST GESTALTEN

Bringen Sie Ihr Spiel auf das nächste Level, indem Sie gezielt an Ihrer Ballkontrolle arbeiten. Ob gerade, mit Kurve, hoch oder flach: Lernen Sie, Ihre Flugbahn bewusst zu gestalten.

TrackMan macht Ihren Ballflug sichtbar. Vergleichen Sie Ihre Schläge und beobachten Sie, wie sich Flugkurve, Höhe und Schlagweite verändern. So erweitern Sie Ihre Möglichkeiten für unterschiedliche Situationen auf dem Platz.

BALLKURVEN KONTROLLIEREN

DRAW UND FADE

Draw und Fade sind bewusst gespielte seitliche Ballkurven. TrackMan macht Ihre Flugkurve sichtbar.

15-SCHLÄGE-ÜBUNG

Spielen Sie fünf Draws, fünf Fades und fünf gerade Schläge. Vergleichen Sie die gewünschten Flugkurven. Bekommen Sie ein Gespür dafür, für welche Kurve Sie das beste Gefühl haben.

Pro Tipp: Probieren Sie die Übung mit einem Eisen und Ihrem Driver. Sie werden überrascht sein, wie unterschiedlich die Ergebnisse sein können.

FLACH SPIELEN: UNTER BÄUMEN

WOFÜR IST DAS SINNVOLL?

Üben Sie Situationen, wie z. B. unter einem Ast hindurch oder bei Wind: Ein flacher Ballflug erweitert Ihre Möglichkeiten auf dem Platz. TrackMan zeichnet Ihnen auf, wie niedrig Ihr Ball tatsächlich fliegt.

ÜBUNG: FLACHER BALLFLUG

Wählen Sie ein Ziel mit mindestens 80 Meter Carry und ein passendes Eisen. Versuchen Sie, das Ziel mit einer möglichst flachen Flugbahn zu erreichen. Greifen Sie etwas kürzer, den Ball etwas zurück im Stand und achten Sie auf einen sauberen Kontakt mit einem kompakten Schwung. Wiederholen Sie diese Übung aus verschiedenen Entfernungen und versuchen Sie Ihre Flugbahnen anzupassen.

Pro-Tipp: Die ideale Höhe des Stingers liegt bei 3–5 Metern.

HOCH SPIELEN: ÜBER HINDERNISSE

WOFÜR IST DAS SINNVOLL?

Ein Baum steht zwischen Ihnen und dem Grün? Ein hoher Ballflug kann helfen, ein Hindernis zu überwinden. Üben Sie, die Flughöhe bewusst zu variieren und Ihre Schläge besser einzuschätzen.

ÜBUNG: HOHER BALLFLUG

Spielen Sie mit einem Eisen abwechselnd Ihre gewohnte Flugbahn und bewusst höhere Schläge auf dasselbe Ziel. Vergleichen Sie Höhe und Carry. Beobachten Sie, wie sich Ihre Schlagweite verändert.

HOCH UND FLACH: FLUGHÖHE TRAINIEREN

MEHR MÖGLICHKEITEN AUF DEM PLATZ

Höhere Schläge können weicher landen – etwa wenn Sie über einen Bunker zu einer kurz gesteckten Fahne spielen oder ein Wasserhindernis hinter dem Grün möglichst wenig Ausrollen verlangt. Flache Flugbahnen bieten bei Wind oder unter Ästen eine zusätzliche Option. Wer beides trainiert, lernt seine Schläge besser einzuschätzen.

TRAINER-TIPP MIT TRACKMAN

Spielen Sie mit einem Eisen bewusst hohe und flache Schläge. Vergleichen Sie die Werte Höhe, Carry und Total. Beobachten Sie, wie sich die Flugbahn auf Distanz und berechnetes Ausrollen auswirkt.

1.2 TRAINIEREN AUF DEM PLATZ (On Course Practice)





SPIELSITUATIONEN WIEDERHOLEN

Trainieren Sie einzelne Schläge auf einem virtuellen Golfplatz. Sie können dieselbe Ballposition wiederholen und verschiedene Schläger vergleichen.

So werden Abschläge und Annäherungen zu gezielten Trainingsaufgaben.

PLATZAUSWAHL (Choose your Course)



IHR VIRTUELLER TRAININGSPLATZ

Die Platzauswahl bietet verschiedene virtuelle Golfplätze für „On Course Practice“.

Auch am virtuellen Murhof können Sie einzelne Spielsituationen wiederholt trainieren.

1.3 BESTIMME DIE SCHLAGLÄNGE (Map My Bag)





Tippen Sie in der App auf „My Bag“, um Ihre durchschnittlichen Entfernungen und die Konstanz für jeden Schläger zu sehen.

IHRE SCHLÄGERDISTANZEN

Ermitteln Sie Ihre durchschnittlichen Schlagweiten und die Abstände zwischen Ihren Schlägern.

ÜBUNGSIDEE

Schlagen Sie nach dem Aufwärmen mindestens fünf Bälle je Schläger, von Wedges bis Hölzer. Vergleichen und notieren Sie Ihre durchschnittlichen Schlagweiten. So können Sie Ihre Entwicklung verfolgen und auf dem Platz besser einschätzen, welcher Schläger zur jeweiligen Distanz passt.

Stellen Sie sicher, dass KONVERTIEREN für Premium-Balldaten eingeschaltet ist.

2. SPIELE

TRAINING MIT WETTKAMPF UND ABWECHSLUNG

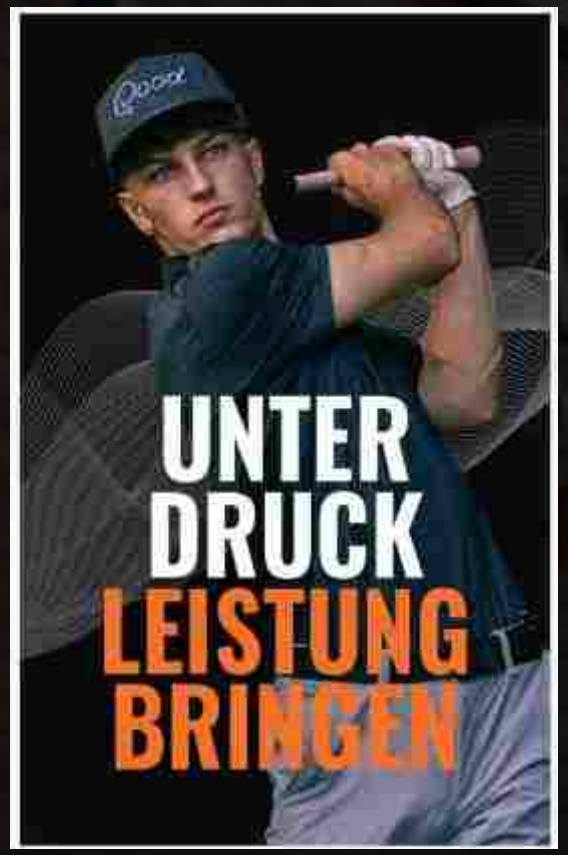
KLASSISCHE GOLFSPIELE



UNTERHALTUNGSSPIELE



DRUCKSITUATIONEN ÜBEN



WENN JEDER SCHLAG ZÄHLT

Ein Spiel mit Freunden bringt Wettkampf in Ihr Training. Bullseye und Closest to the Pin fordern Sie heraus, auch unter Druck präzise zu spielen.

Vergleichen Sie Ihre Ergebnisse und erleben Sie, wie Sie mit einer klaren Aufgabe umgehen. So wird aus dem nächsten Range-Besuch ein spannender Trainingswettkampf.

SPIELE

CLOSEST TO THE PIN: ANNÄHERUNGEN TRAINIEREN

Je näher, desto besser

Sie schlagen auf den PAR3-Löchern eines Golfplatzes ab. Der Schlag, der am nächsten an der Fahne liegt, zählt.



CLOSEST TO THE PIN

Die Anzahl der Versuche pro Loch können vorab festgelegt werden.



Aktuelle Scores

WER GEWINNT?

Aus Ihren besten Abständen pro Loch wird ein Durchschnitt berechnet. Wer den kleinsten Wert erreicht, gewinnt.

SPIELE

BULLSEYE: ZIELGENAUIGKEIT TRAINIEREN

BULLSEYE

DIE WERTUNG

Je nach Einstellung zählt Carry (Flugweite) oder Total (Gesamtdistanz).



DREI SCHLÄGE PRO RUNDE

Die Reihenfolge bleibt in jeder Runde gleich. Die Ansicht von oben zeigt die Ziele.



PUNKTE SAMMELN

Über die Schaltfläche „Regeln“ erfahren Sie, wie viele Punkte jeweils vergeben werden.



Bullseye unterstützt Ranglisten.

SPIELE

HIT IT!

IHRE BESTLEISTUNG ZÄHLT

Wer am weitesten schlägt, gewinnt.
Spielen Sie allein oder gegen Freunde.
Wählen Sie aus, wie viele Runden gespielt werden,
die Wertung erfolgt nach Carry oder Total.
Der längste Schlag aus allen Runden zählt.



Hit It! unterstützt Ranglisten.

HIT IT!: LÄNGE MIT GUTEM KONTAKT

Spielen Sie eine Runde Hit It! gegen sich selbst, um länger zu werden und mehr Fairways zu treffen.

ÜBUNGSABLAUF

1 / SPIEL STARTEN

Wählen Sie „Hit It!“ und legen Sie zwei Spielerprofile für sich selbst an.

2 / SPIELER 1: BALLKONTAKT

Starten Sie mit lockeren Schwüngen und achten Sie auf einen soliden Ballkontakt.

3 / SPIELER 2: MEHR LÄNGE

Setzen Sie einen drauf – Versuchen Sie bei allen sechs Schlägen, Ihre Distanz um 10% zu erhöhen.

4 / SPIELER 1: STEIGERN

„Grip it & Rip it!“ – Gehen Sie auf maximale Geschwindigkeit und Distanz.

5 / WEITERE RUNDEN

Wiederholen Sie die verbleibenden Runden mit maximaler Geschwindigkeit.

6 / AUSWERTUNG

Vergleichen Sie Ihre durchschnittlichen und längsten Drives in der App auf „Profil“.

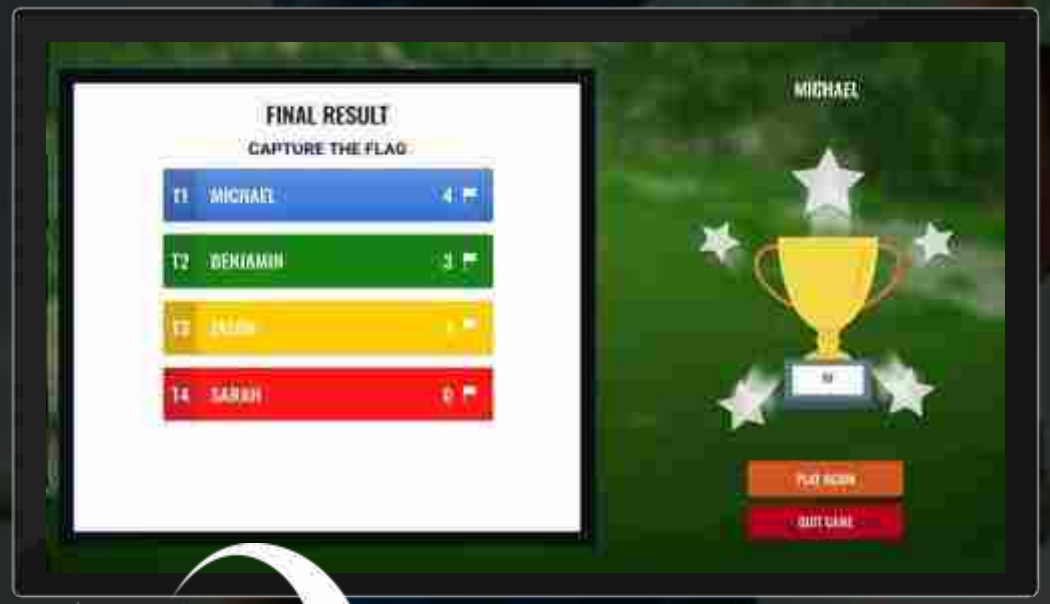
PRO-TIPP: Variieren Sie Ihre Griffposition (stark, neutral, schwach) oder die Ausholbewegung. Beobachten Sie Ihre Schlagweite und vergleichen Sie Schwünge mit 90 % und 110 % Einsatz.

SPIELE

CAPTURE THE FLAG

DER NÄHERE SCHLAG GEWINNT

Jeder Spieler hat drei Schläge pro Runde. Der nähere Schlag erobert die Fahne.





FAHNEN EROBERN

Wer die meisten Fahnen erobert, gewinnt.

CAPTURE THE FLAG: ZIELWECHSEL

ZIELGENAUIGKEIT IM WETTKAMPF

Neue Ziele und der direkte Vergleich mit einem Mitspieler machen aus präzisen Schlägen eine spannende Aufgabe. Sie üben, sich auf unterschiedliche Zielentfernungen einzustellen.

ÜBUNGSIDEE

Spieler 1 schlägt drei Bälle zum nächstgelegenen Ziel. Spieler 2 versucht, die Fahne zu erobern, indem er näher an die Fahne spielt. Der Gewinner der Runde bestimmt das nächste Ziel.

UNTERHALTUNG AUF DER RANGE

FÜR GEMEINSAME RANGE-BESUCHE

Neben klassischen Golfspielen bietet TrackMan auch Unterhaltungsspiele.

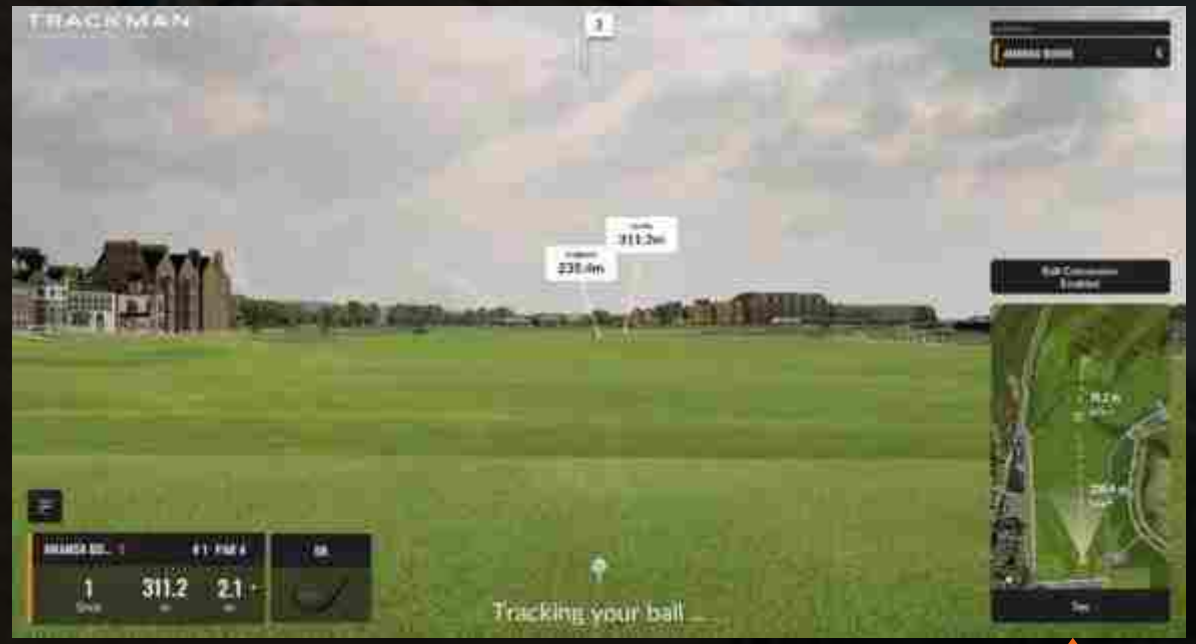
SPIELERISCHE ABWECHSLUNG

Die Unterhaltungsspiele ergänzen das Golftraining um spielerische Aufgaben und bunte Spielwelten.



3. VIRTUELLE PLÄTZE (Courses)





REALISTISCHES GOLFERLEBNIS
Die Ballumrechnung ist im virtuellen Golf immer aktiviert.
Die angezeigte Entfernung zum Loch berücksichtigt Höhenunterschiede.

ENTFERNUNG PRÜFEN
Wählen Sie einen Punkt auf der Minikarte, um die genaue Entfernung von Ihrer Schlagposition zu diesem Punkt anzuzeigen.

EINE RUNDE GOLF AUF DER RANGE SPIELEN

Spielen Sie die Löcher eines virtuellen Golfplatzes und erleben Sie eine Runde mit Score.

Ihre Schläge auf der Range erscheinen mit Flugkurve und Schlagdaten auf dem virtuellen Platz.

IHRE VIRTUELLE GOLFRUNDE

ALLEIN ODER GEMEINSAM

Bis zu acht Spieler können gemeinsam spielen – über 9 oder 18 Löcher, als Zählspiel oder Stableford.

AUTOMATISCHER LOCHABSCHLUSS

Da Sie auf der Range nicht putten können, übernimmt TrackMan den Lochabschluss automatisch, sobald Ihr Ball innerhalb von rund 32 Metern zum Loch liegt. Die verbleibenden Schläge werden anhand eines Algorithmus auf Basis von PGA-Tour-Statistiken berechnet.

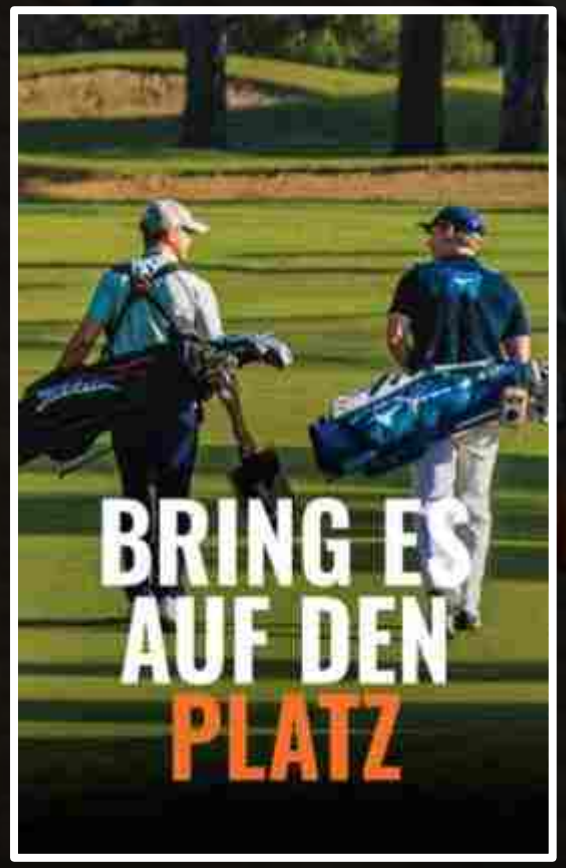
GOLFPLÄTZE WELTWEIT ENTDECKEN



VIRTUELL GOLFPLÄTZE SPIELEN

Spielen Sie eine virtuelle Runde oder üben Sie in „On Course Practice“ gezielt einzelne Abschläge und Annäherungen. Probieren Sie verschiedene Schläger und Spielwege aus: Wo möchten Sie den Ball platzieren? Bleiben Sie vor einem Hindernis oder spielen Sie darüber? Welche Distanz möchten Sie für den nächsten Schlag übrig haben? Entdecken Sie Golfplätze aus aller Welt – zum Beispiel den GC Murhof – und geben Sie Ihrem Training eine konkrete Spielsituation.

BRINGEN SIE ES AUF DEN PLATZ



VON DER RANGE ZUR SPIELSITUATION

Lernen Sie, welche Schläge zu einer Situation auf dem Platz passen.

Virtuelle Golfrunden geben Ihrem Training einen konkreten Rahmen. In „On Course Practice“ können Sie einzelne Situationen wiederholen: Hindernisse einschätzen, passende Längen spielen und Ihre beste Annäherungsdistanz finden.

LÄNGENKONTROLLE: HINDERNISSE EINSCHÄTZEN

BESSERE SCHLÄGERENTSCHEIDUNGEN

Wie weit muss der Ball fliegen, um vor einem Bunker zu bleiben oder Wasser zu überwinden? Diese Übung hilft Ihnen, Schlaglängen an einer konkreten Spielsituation auszurichten.

ÜBUNGSIDEE

Tippen Sie auf „Trainieren auf dem Platz“ und wählen Sie ein Loch auf Ihrem gewünschten Platz. Spielen Sie Abschläge mit verschiedenen Schlägern. Üben Sie, vor Hindernissen zu landen oder sie zu überwinden. Ergänzen Sie Annäherungsschläge auf weiteren Löchern.

IHRE LIEBLINGSDISTANZ FINDEN

IHRE SICHERSTE ANNÄHERUNG

Aus welcher Distanz und mit welchem Schläger treffen Sie das Grün am häufigsten? Lernen Sie Ihre bevorzugte Annäherungsdistanz kennen, statt jede Länge nur nach Gefühl zu spielen.

ÜBUNGSIDEE

Beginnen Sie 50–70 Meter vom Grün entfernt. Spielen Sie fünf bis zehn Bälle und zählen Sie Ihre Grüntreffer. Vergleichen Sie anschließend andere Distanzen und Schläger.

MITMACHEN. MESSEN. MITFIEBERN.

TURNIERE AUF DER RANGE

Bringen Sie Wettkampfspannung in Ihr Training und messen Sie sich mit anderen Golfern.

GLOBALE & LOKALE WETTBEWERBE

TrackMan veranstaltet das ganze Jahr über globale Turniere. Zusätzlich können lokale Wettbewerbe angeboten werden.

Für die Teilnahme melden Sie sich mit Ihrem TrackMan-Profil an.

COMPETITIONS / TURNIERÜBERSICHT



TRACKMAN GOLF APP

OPTIONAL: Melden Sie sich beim Training an, um Ihre Ergebnisse später in der App anzusehen.

IHR TRAINING BLEIBT BEI IHNEN

TRAINING AUSWERTEN

Sehen Sie frühere Trainingseinheiten und virtuelle Runden. Prüfen Sie die Streuung Ihrer Schläge und Durchschnittswerte je Schläger.

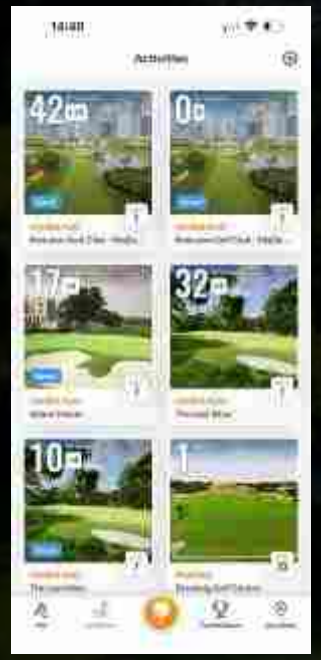
SCHLÄGERDISTANZEN IM BLICK

Nachdem Sie Ihre Schlagweiten mit „Map My Bag“ ermittelt haben, können Sie diese für jeden Schläger in der App ansehen. Sie können auch die Bedingungen an Ihren aktuellen Standort anpassen. So wissen Sie besser, wie weit Sie Ihre Schläger auf dem Platz schlagen.

WETTBEWERBE ENTDECKEN

Entdecken Sie Ranglisten, Ligen und vorgestellte Turniere.

AKTIVITÄTEN



SCHLAGSTREUUNG



WIR SEHEN UNS AUF DER RANGE.

IHR NÄCHSTES LEVEL BEGINNT HIER.

- Personalisiertes Bag
- Rundenauswertung
- Fortschritt verfolgen

MIT DER KOSTENLOSEN TRACKMAN GOLF APP

Golfzentrum Andritz

TRACKMAN

