

Golfhallin käyttöohje ja etiketti:

Golfhallin ovet ovat auki joka päivä klo 06–22. Ulkovaatteet sekä kengät jätetään eteiseen, hallissa käytetään vain puhtaita sisäkenkiä. Aamun ensimmäiset pelaajat laittavat valot päälle, ja illan viimeiset pelaajat sammuttavat valot. Saavuthan hallille aikaisintaan 5 min ennen harjoitteluvuoroasi. Tämä mahdollistaa kaikille hyvän treenin ilman häiriöitä. Valitse sitten varauksessasi valittu oikea, numeroitu lyöntipaikka, ja kerää itsellesi pallot. Nyt kaikki on valmista harjoittelua varten.

Viisi minuuttia ennen jokaista tasatuntia kerätään pois pallot mustiin koreihin, jotta seuraavat harjoittelijat pääsevät heti treenaamaan. Pallot kerätään myös tarvittaessa tunnin aikana. Treenin päättymisen jälkeen poistutaan hallista, jotta seuraavat harjoittelijat saavat oman treenirauhan.

Golfhallens instruktioner och etikett:

Golfhallens dörrar är öppna varje dag kl. 06—22. Ytterkläder och skor lämnas i tamburen, i hallen används endast rena inneskor. Morgonens första spelare sätter på lamporna, och kvällens sista spelare stänger av lamporna. Anländ till hallen gärna max. 5 min före din träningstur. Detta säkerställer att alla får träna i lugn och ro utan störningar. Välj sedan den rätta, numrerade mattan enligt din bokning, och plocka bollar åt dig själv. Nu är allt färdigt för din träning.

Fem minuter före varje jämna timme plockas bollarna i de stora svarta korgarna, så att nästa tränare får börja träna direkt. Bollarna plockas vid behov också bort under timmens lopp. Då träningen tar slut, lämnar man hallen, så att nästa tränare får sitt träningslugn.



Simulatorns användarmanual:

Börja från punkt 1 om du är dagens första spelare. Annars kan du börja från punkt 6. Vänligen läs igenom instruktionerna då du använder simulatorn för första gången.

1. Välj rätt simulator, 1 eller 2.
2. Sätt på lamporna.
3. Sätt på projektorn i taket med den vita fjärrkontrollen genom att trycka på ON knappen. Fjärrkontrollen finns under datorskärmen, vid borte vägg.
4. Tryck på datorns POWER knapp. (Översta knappen, datorn vid Simulator 1 finns under skärmen, vid Simulator 2 är datorn vid bakväggen)
5. Sätt på Trackman apparaten, knappen finns på undre sidan av apparaten i pilens riktning.
6. Logga in på datorn genom att trycka ENTER. Skärmen fungerar också som pekskärm.
7. Öppna Trackman programmet på datorn.
8. I programmets "Practice"-flik slipper du på "range" och slå via Shot Analysis egenskapen. Välj sedan "Done" eller logga in på ditt Trackman konto för att slippa och slå. Då du startar programmet kan den be dig ställa in riktningsinställningarna, och i detta fall väljer man "Auto Target" och fortsätter.
9. Till golfbanorna slipper du via "Courses"-fliken. För att starta en runda, välj bana, lägg till spelarna, sätt de spel- och baninställningarna ni vill ha, och starta rundan. Trackman har också andra program och egenskaper som man kan pröva om man vill.
10. **Det är på kvällens sista speles ansvar att stänga av alla program och att släcka lamporna. Gör alltså följande saker endast om ingen annan är påväg till simulatorn efter dig. Då din runda eller träning är slut, stäng Trackman programmet, stäng av datorn, stäng av projektorn med den vita fjärrkontrollen genom att trycka på OFF knappen och stäng av lampan.**

Det är också viktigt att alla plockar bort sina bollar och städar undan sitt skräp så att nästa användare får påbörja sin tur så snabbt som möjligt.



Simulaattorin käyttöohje:

Aloita ensimmäisestä kohdasta, mikäli tulet päivän ensimmäisenä pelaajana simulaattoriin. Muuten voit aloittaa kohdasta 6. Luethan ohjeet huolellisesti käyttäessäsi simulaattoria ensimmäistä kertaa.

1. Valitse oikea simulaattori, 1 tai 2.
2. Laita valot päälle.
3. Laita katossa oleva projektori päälle valkoisella kaukosäätimellä painamalla ON nappia. Kaukosäädin löytyy näytön alapuolelta, seinän vieressä.
4. Paina tietokoneen Power nappia. (Ylin nappi, Simulaattori 1 tietokone löytyy näytön alapuolelta, Simulaattori 2 tietokone takaseinällä)
5. Laita Trackman laite päälle, nappi löytyy laitteen alta nuolen osoittamassa pisteessä.
6. Kirjaudu sisään koneelle painamalla ENTER. Näyttö toimii myös kosketusnäyttönä.
7. Avaa Trackman sovellus koneella.
8. Sovelluksen "Practice" välilehdeltä pääset "rangelle" lyömään Shot Analysis ominaisuuden kautta. Valitse "Done" tai kirjaudu Trackman käyttäjällesi päästääksesi lyömään. Käynnistäessä, sovellus saattaa pyytää asettamaan kohdeasetukset, jolloin painetaan "Auto Target" nappia.
9. Kentille pääset "Courses" välilehden kautta. Käynnistääksesi pelikierros, valitse kenttä, lisää pelaajat, laita peliin ja kentälle haluamasi asetukset, ja käynnistä kierros. Trackman sovelluksessa on myös muita ominaisuuksia, joita voi kokeilla halutessaan.

10. Illan viimeisen pelaajan vastuulla on sammuttaa laitteet sekä valot. Tee siis seuraavat asiat vain, jos sinun jälkeen ei ole tulossa muita pelaamaan simulaattoria. Kierroksesi tai treenisi päätyttyä, sulje Trackman sovellus, sammuta tietokone, sammuta projektori painamalla valkoisen kaukosäätimen OFF nappia ja sammuta valot.

Muistattehan myös siistiä jälkenne ja kerätä pallonne, jotta seuraavat harjoittelijat pääsevät hyödyntämään vuoroaan mahdollisimman pian.

