

# SKYTRAK™

## STMAX



Manuel de l'utilisateur

## IMPORTANT :



**Lire attentivement le Manuel de renseignements et de sécurité du produit SKYTRAK ST MAX avant l'installation ou l'utilisation du système SKYTRAK ST MAX™. Le fait de ne pas lire et respecter le Manuel de renseignements et de sécurité du produit peut entraîner des blessures graves, voire mortelles.**

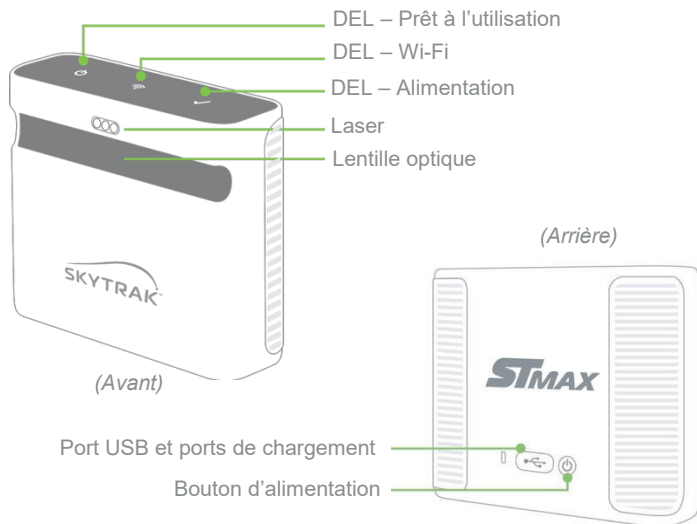
Les caractéristiques et fonctionnalités du système SKYTRAK ST MAX sont en constante évolution. La totalité ou une partie du système ST MAX peut être mise à jour ou modifiée sans préavis. De telles mises à jour peuvent être requises pour l'utilisation de nouvelles fonctionnalités, l'accès à de nouveaux terrains ou de nouvelles fonctions, ou l'accès aux terrains et fonctions existants et l'utilisation de ces derniers. Les terrains et fonctions disponibles sur le système ST MAX sont modifiés de temps à autre, et tous les terrains ou fonctions précédemment fournis ne seront pas forcément disponibles. L'utilisation de certaines fonctions exige un abonnement annuel.

**Le logiciel du système ST MAX est sous licence et n'est pas proposé à la vente. Il est soumis au Contrat de licence d'utilisation décrit dans le Manuel de renseignements et de sécurité du produit ST MAX.**

## Table des matières

Vue d'ensemble du produit .....	4
Chargement du ST MAX .....	5
Mise en route .....	5
Démarrage/Arrêt .....	8
Mise en place du ST MAX .....	8
Dimensions minimums de l'espace de jeu .....	9
Placement de la balle de golf .....	10
Conseils utiles et instructions en matière d'entretien .....	11
Tableau du code couleur des DEL .....	12
Dépannage .....	13
Mise à niveau des abonnements .....	14
Processus d'inscription .....	15
Mise à niveau des abonnements SKYTRAK .....	18
Manuel de connexion au réseau .....	19
Manuel du logiciel .....	22
Manuel de connexion vidéo .....	30

## Vue d'ensemble du produit



Consulter le tableau à la page 12 pour en savoir plus sur les codes DEL



Moniteur de lancement SKYTRAK® ST MAX



Câbles USB-C (2)



Chargeur mural

## Chargement du ST MAX

Le produit ST MAX comporte une batterie rechargeable au lithium polymère qui fonctionne pendant 5 heures au maximum en charge complète.

**IMPORTANT :** le ST MAX doit être chargé pendant au moins 6 heures avant toute utilisation.

REMARQUE : il convient de s'assurer que l'unité ST MAX est toujours suffisamment chargée. La durée de vie de la batterie du SKYTRAK peut être réduite si elle est à plat. Charger l'unité lorsque l'indicateur de batterie faible s'affiche dans l'application SKYTRAK.

## Mise en route

Procéder à la première mise en route du ST MAX en suivant ce processus simple à 3 étapes :

**1 Télécharger l'application SKYTRAK**  
Trouver le logiciel SKYTRAK dans l'Apple® App Store<sup>SM</sup> ou télécharger l'application SKYTRAK sur ordinateur à l'adresse [www.skytrakgolf.com/pages/downloads](http://www.skytrakgolf.com/pages/downloads).

**2 Enregistrer le ST MAX**  
Ouvrir un navigateur Web et se rendre à la page [clubhouse.skytrakgolf.com](http://clubhouse.skytrakgolf.com).

Si vous avez déjà un compte SKYTRAK, se connecter avec le nom d'utilisateur et le mot de passe.

Si vous n'avez pas encore de compte, sélectionner l'option « Create Account » (Créer un compte) pour créer un compte en ligne SKYTRAK.

Sélectionner « My Device » (Mon appareil) pour enregistrer le ST MAX. Saisir le numéro de série unique.

À cette étape, il est possible de saisir un code d'abonnement prépayé ou de cliquer sur « Active Now » (Activer maintenant) pour commencer l'essai gratuit de 14 jours.

\* Le ST MAX doit être enregistré dans les 30 jours suivant l'achat. Le ST MAX est fourni avec des fonctionnalités basiques et peut intégrer certaines fonctions à l'essai, qui vous permettent de jouer dès l'achat. Les fonctions avancées sont disponibles avec un plan d'abonnement annuel SKYTRAK, disponible à l'achat sur le site [www.skytrakgolf.com](http://www.skytrakgolf.com).

**Conseil d'installation :** Une fois le ST MAX correctement configuré et connecté au logiciel sur mobile ou ordinateur, l'ensemble des trois DEL s'allumeront en vert et un point de laser rouge sera projeté sur la surface de frappe.

### 3 a. Appairer le ST MAX avec un appareil mobile

Le SKYTRAK ST MAX peut être apparié avec un appareil mobile de deux manières :

- via une connexion Wi-Fi directe; OU
- via le réseau domestique.

#### Connexion Wi-Fi directe

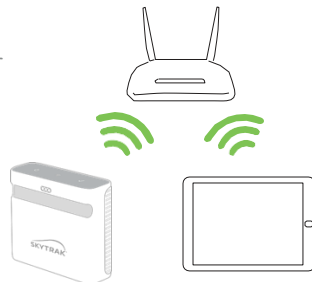
Cliquer sur l'icône du signal Wi-Fi de l'appareil mobile et sélectionner STMAX\_XXXX dans le menu des réglages, puis cliquer sur Connect (Se connecter).



Mot de passe : skytrakmax

#### Connexion via le réseau

**(recommandée)** Le ST MAX peut utiliser le réseau domestique sans fil (Wi-Fi) pour s'apparier avec l'appareil mobile via le routeur réseau sans fil, comme c'est le cas pour l'ordinateur et les appareils mobiles. Le ST MAX communiquera avec le logiciel de l'appareil mobile via le routeur. En outre, l'accès à Internet sera toujours disponible sur l'appareil mobile (voir le Manuel de connexion au réseau, p. 19).



### a. Appairer le SKYTRAK ST MAX avec un ordinateur

Le ST MAX peut être apparié avec un ordinateur des manières suivantes :

- via une connexion Wi-Fi directe; OU
- via une connexion par câble USB directe OU le réseau domestique.

#### Connexion Wi-Fi directe

Cliquer sur l'icône du signal Wi-Fi de l'ordinateur et sélectionner STMAX\_XXXX dans le menu déroulant, puis cliquer sur Connect (Se connecter).



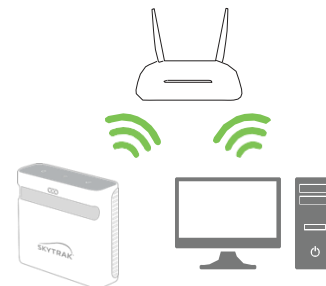
Mot de passe : skytrakmax

#### Connexion via câble USB

Brancher le câble USB-C à l'appareil ST MAX (port de droite) et à un port USB-C de l'ordinateur (Windows uniquement).

#### Connexion via le réseau

Le ST MAX peut utiliser le réseau domestique sans fil (Wi-Fi) pour s'apparier avec l'ordinateur via le routeur réseau sans fil, comme c'est le cas pour l'ordinateur et les appareils mobiles. SKYTRAK communiquera avec le logiciel de l'ordinateur via le routeur. En outre, l'accès à Internet sera toujours disponible sur l'ordinateur (voir le Manuel de connexion au réseau, p. 19). En cas de connexion via un câble USB, rester connecté au réseau domestique sans fil.



**Conseil d'installation :** Suivre les étapes de configuration Wi-Fi du logiciel SKYTRAK pour sélectionner le mode de connexion souhaité. La connexion peut être modifiée à tout moment à l'aide de l'assistant de connexion, situé en bas du tableau de bord principal du logiciel SKYTRAK.

## Démarrage/Arrêt

1. Pour allumer le SKYTRAK ST MAX, appuyer sur le bouton d'alimentation pendant 3 secondes jusqu'à ce que le voyant d'alimentation vert s'allume.
2. La DEL d'alimentation deviendra ensuite bleue – bleue pour l'alimentation, rouge pour le Wi-Fi et rouge pour la vérification. Une fois l'appareil allumé, il y aura un voyant vert pour l'alimentation, un rouge pour le Wi-Fi et un rouge pour la vérification. Dans cette configuration, le mode est direct. Le ST MAX peut alors être connecté à un appareil mobile ou un ordinateur.
3. Pour éteindre le ST MAX, rester appuyé sur le bouton d'alimentation jusqu'à ce que tous les voyants clignotent en rouge.

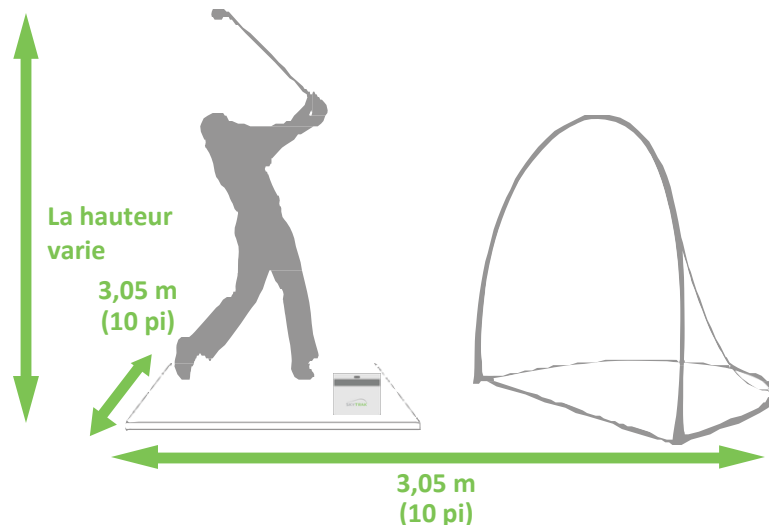
## Mise en place du ST MAX

En vue de réduire le risque de blessures ou dommages matériels, il est recommandé d'installer le ST MAX conformément aux directives ci-dessous. Veiller à avoir suffisamment d'espace autour de soi pour jouer en toute sécurité avec le ST MAX, et toujours prendre toutes les précautions applicables en matière de sécurité.

**Conseil d'installation :** Pour un rendement optimal, il est recommandé d'utiliser un tapis de frappe à l'intérieur comme à l'extérieur.

## Dimensions minimums de l'espace de jeu

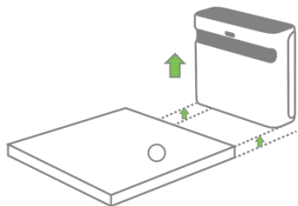
Hauteur de plafond :	la hauteur de plafond sécuritaire varie selon la taille de l'utilisateur et la longueur du club.
Longueur :	3,05 m (10 pi)
Largeur :	3,05 m (10 pi)



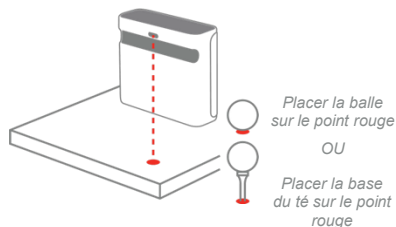
Toujours utiliser un filet de sécurité et un tapis de frappe spécialement conçus pour le golf si la zone de frappe ou la zone de trajectoire de la balle est limitée, comme à l'intérieur ou dans l'arrière-cour d'une résidence.

## Placement de la balle de golf

S'assurer que le ST MAX est au niveau de la surface de frappe.



Une fois le ST MAX correctement connecté à l'application sur l'appareil mobile, un point laser rouge apparaîtra sur la surface de frappe. Placer une balle de golf blanche et propre sur le point rouge.

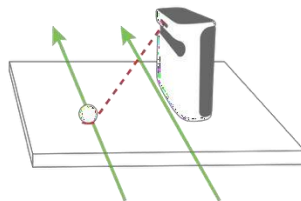


Placer la balle sur le point rouge

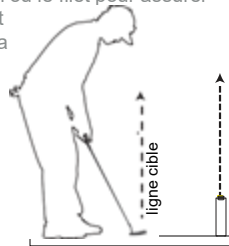
OU

Placer la base du té sur le point rouge

Placer le ST MAX parallèle à la ligne de jeu définie. Selon la mise en place, la cible n'est pas forcément au centre du filet.



La ligne cible définie doit être parallèle au ST MAX pour une simulation de frappe précise. Il est recommandé d'utiliser des baguettes d'alignement pour vérifier la ligne cible. Il est conseillé de marquer une ligne cible sur le sol ou le filet pour assurer un alignement correct avec la cible.



L'utilisation de baguettes d'alignement / clubs de golf augmente la précision de la ligne définie du jeu.

**Conseil d'installation :** Pour optimiser les effets de la balle, la placer sur le point laser avec la marque (comme le logo de la marque) orientée vers la lentille avant de tirer.

## Conseils utiles et instructions en matière d'entretien

- Le ST MAX contient des composants optiques avancés, situés derrière la lentille. Les rayures, la poussière ou d'autres éléments ayant une incidence sur la qualité de la lentille peuvent altérer le bon fonctionnement du SKYTRAK. Veiller à garder la lentille propre et sans rayure afin de garantir la précision des mesures et la durabilité du système ST MAX.
- Utiliser un chiffon en coton humide et propre pour nettoyer la lentille en un seul passage. **Ne pas utiliser de produit chimique pour nettoyer la lentille.**
- Ne pas exposer le ST MAX à des températures extrêmes. Les températures froides ou chaudes peuvent altérer le fonctionnement du produit.
- Ne pas exposer le ST MAX à l'humidité.
- Ne pas faire tomber le ST MAX et ne pas toucher le ST MAX avec le club ou la balle de golf.
- La compatibilité de l'appareil ST MAX avec des appareils mobiles (par exemple, les tablettes électroniques) varie selon l'appareil mobile, ainsi que le système d'exploitation et les capacités d'affichage qui changent souvent et échappent au contrôle du ST MAX. Tous les appareils mobiles ne sont pas compatibles avec l'appareil ST MAX. Pour obtenir une liste des appareils actuellement compatibles, se rendre sur le site [www.skytrakgolf.com](http://www.skytrakgolf.com).
- **Charger entièrement la batterie avant de jouer avec le ST MAX.**

**Conseil d'installation :** Un placement trop haut ou trop bas par rapport à la surface de frappe peut altérer l'enregistrement précis du tir et les données de la trajectoire de la balle.

## Tableau du code couleur des DEL

Utiliser ce tableau pour identifier ou dépanner les différents modes de fonctionnement du SKYTRAK.

Power on with power key.	
Hardware is booting up.	
Application ready.	
WiFi network connection in progress.	
WiFi network connection success.	
ARMED state.	
Trigger state.	

## Dépannage

Problème	Description
Les DEL d'alimentation ne s'allument pas.	Appuyer sur le bouton d'alimentation et le maintenir enfoncé pendant 5 secondes. Vérifier que le câble USB fonctionne. Si possible, tester d'autres appareils pour vérifier si le câble fonctionne. S'il n'y a toujours pas d'alimentation, laisser le câble débranché pendant 40 minutes et réessayer.
Les 3 DEL s'allument en rouge et l'unité s'éteint après 15 secondes.	La batterie est faible. Brancher le câble USB et recharger l'unité. La DEL d'alimentation s'éteint lorsque le ST MAX est entièrement chargé et prêt à être utilisé.
La DEL du Wi-Fi ne s'allume pas en vert.	S'assurer d'abord que l'appareil qui exécute le logiciel SKYTRAK est connecté au même réseau Wi-Fi que le ST MAX. Redémarrer ensuite le logiciel SKYTRAK sur l'appareil et le laisser charger. Si cela ne fonctionne pas, se rapprocher du routeur ou redémarrer le modem/routeur.
Les DEL du Wi-Fi et d'alimentation s'allument en vert, mais la DEL indiquant que l'appareil est prêt à l'utilisation (en haut) s'allume en rouge.	Le ST MAX a peut-être été déclenché par un mouvement du club ou autre. Attendre quelques secondes et la DEL devrait s'allumer en vert. Si ce n'est pas le cas, lancer une séance d'entraînement ou un terrain, ce qui devrait réinitialiser l'unité et les tirs pourront être enregistrés normalement. Si cela ne fonctionne pas, passer au mode gaucher.
Les résultats semblent imprécis.	Veiller à bien positionner la balle près du point rouge et s'assurer que l'unité est au niveau de la surface de frappe. En cas d'utilisation d'un té, s'assurer que la base du té est sur le point rouge. Consulter la section dédiée au placement de la balle.

Si ce Guide de dépannage n'a pas répondu à toutes les questions, se reporter à la Foire aux questions disponible à l'adresse <https://resources.skytrakgolf.com/>.

## Mise à niveau des abonnements SKYTRAK

Pour accéder aux fonctions supérieures, comme les défis et les parties complètes sur le terrain avec nos partenaires de simulation, une option de mise à niveau de l'abonnement est disponible. Pour consulter l'ensemble des options d'abonnement, consulter le site

<https://clubhouse.skytrakgolf.com/memberships>.

1. Se connecter à clubhouse.skytrakgolf.com.
2. Aller sur My device (Mon appareil).
3. Cliquer sur l'ellipse à droite et cliquer sur Update Membership (Mettre à jour l'abonnement).
4. Mettre à niveau le plan.
5. Sélectionner le plan souhaité : Essential (Essentiel) / Core (Basique) / Elite (Supérieur).
6. Accepter les conditions qui stipulent que l'appareil répond aux exigences.
7. Procéder à l'achat et activer l'option Auto Renew (Renouvellement automatique), le cas échéant.
8. Après l'achat d'un abonnement mis à niveau, il faudra fermer et rouvrir le logiciel SKYTRAK pour vérifier les fichiers de licence et autoriser tous les accès selon le plan acheté.

## Connexion au ST MAX

1. Allumer le moniteur de lancement SKYTRAK.
2. Ouvrir les paramètres Wi-Fi sur un appareil mobile ou un ordinateur/ordinateur portable.
3. Sélectionner le réseau « STMAX\_XXXXXXXXXXXX ».
  - 3.2 Le mot de passe du réseau STMAX\_XXXXXXXXXXXX est skytrakmax.  
(Le message « no internet connection » [aucune connexion Internet] s'affichera, ce qui est normal; passer ensuite à l'étape suivante.)
4. Une fois l'appareil connecté au Wi-Fi du moniteur de lancement SKYTRAK, lancer/revenir à l'application SKYTRAK.
5. Une connexion en mode direct sera paramétrée. Cela peut prendre quelques minutes; l'appareil sera prêt dès l'affichage de l'indicateur « connected in direct mode » (connecté en mode direct) en haut à droite.

## Connexion du ST MAX en mode réseau

1. Ouvrir l'application SKYTRAK. Sélectionner l'icône de connexion en haut à droite et choisir Select Network Mode (Sélectionner le mode réseau).
2. Cliquer ensuite sur Proceed Network Mode (Passer au mode réseau) en bas à droite. (Si cette option ne s'affiche pas, appuyer sur les touches ALT+ Entrée du clavier; uniquement sur ordinateur.)
3. Ouvrir l'assistant réseau et sélectionner l'option de balayage des réseaux; cela peut prendre quelques minutes. (Si le balayage échoue, il faudra ajouter le réseau manuellement.)
4. Une fois le balayage des réseaux terminé, sélectionner le nom du réseau souhaité et saisir le mot de passe.
5. Cliquer sur « Connect to Network » (Se connecter au réseau).  
Les voyants du SKYTRAK clignoteront, le voyant du milieu deviendra violet puis jaune en cas de connexion. Il s'allumera en rouge si la connexion échoue. **Veiller à attendre 45 secondes pour que les voyants changent de couleur.**
6. Les voyants doivent s'allumer en vert, jaune et rouge. Fermer ensuite la fenêtre en haut à droite. Aller à la page d'accueil de l'application SKYTRAK, attendre la recherche de connexion après l'affichage de « Not Connected » (Non connecté). Les voyants du SKYTRAK s'allumeront en vert une fois la connexion établie. (Après avoir attendu, si les voyants sont toujours jaunes, vérifier les paramètres du réseau de l'appareil pour s'assurer d'être connecté au bon réseau Wi-Fi, puis lancer un cycle du ST MAX ou l'application ST si nécessaire.)

## Connexion du ST MAX en mode USB

REMARQUE : le mode USB n'est pas disponible sur les appareils MacOS ou iOS.



Alimentation  
uniquement

USB

- 1 : Brancher le câble d'alimentation USB-C dans une prise murale.
- 2 : Brancher le câble USB-C dans un port USB-C de l'ordinateur (Windows uniquement).

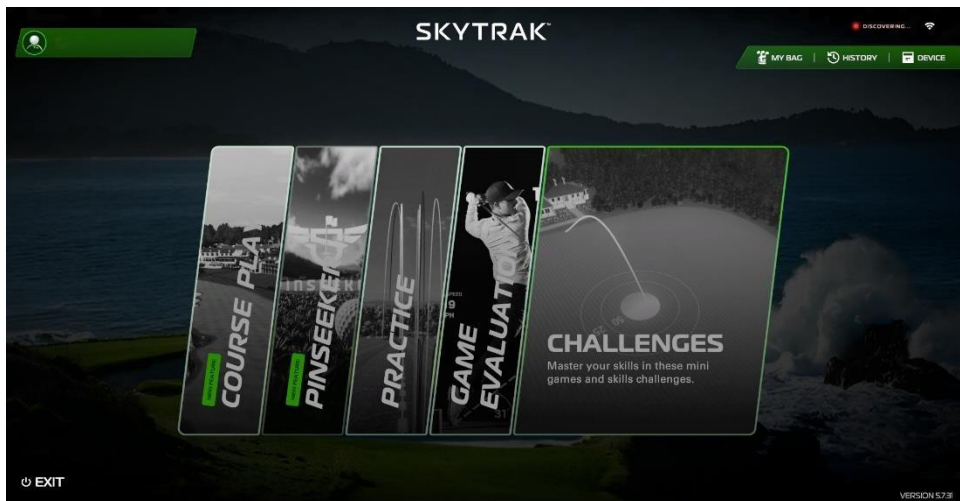
## Dépannage

Pour obtenir de l'aide au dépannage, consulter la section d'assistance et la FAQ contenant de précieux conseils et instructions, disponible à l'adresse <https://resources.skytrakgolf.com/>.

Problème	Description
Je n'arrive pas à connecter le matériel au réseau (le voyant du milieu reste rouge ou clignote en rouge).	Vérifier que le nom et le mot de passe du réseau sont corrects (aucun caractère spécial) et vérifier qu'il n'y a pas d'erreur de majuscule/minuscule.
Je n'arrive pas à connecter le matériel à l'application (le voyant du milieu reste jaune).	Vérifier que le réseau n'est pas configuré en mode invité. Les réseaux en mode invité n'autorisent pas une communication d'un appareil à un autre.  Si plus d'un réseau est disponible, vérifier que l'appareil ne s'est pas connecté automatiquement au mauvais réseau. L'appareil doit être connecté au même réseau que celui de l'unité.
L'unité ST MAX ne s'affiche pas sur la liste des réseaux sans fil disponibles.	Le ST MAX est potentiellement en mode réseau, cela est normal. Il est possible de remettre le ST MAX en mode direct en ouvrant l'application, en laissant l'unité se connecter et en sélectionnant « Direct Mode » (Mode direct) sur la fenêtre des connexions de l'appareil sur le tableau de bord, ou en réinitialisant l'unité avec une connexion USB ou en cliquant sur Network> device> reset (Réseau > Appareil > Réinitialiser) à côté du numéro de série.
Le ST MAX rate des tirs en mode réseau.	Vérifier le signal du réseau sans fil. Il faudra peut-être ajouter un répéteur pour amplifier le signal du réseau.
J'ai besoin d'aide pour retrouver ou modifier le mot de passe du réseau.	En raison du grand nombre de routeurs, avec chacun des processus de configuration différents, aucune assistance réseau n'est disponible. Communiquer avec un professionnel du réseau.

# Manuel du logiciel

## Tableau de bord principal



**A – Course play (Jouer sur un terrain)°** : jouer sur des terrains du monde entier avec un abonnement Core (Basique) ou Elite (Supérieur).

**B – Pinseeker (Plus proche du drapeau)** : jouer contre d'autres personnes et essayer d'être le plus près du drapeau pour remporter de l'argent.

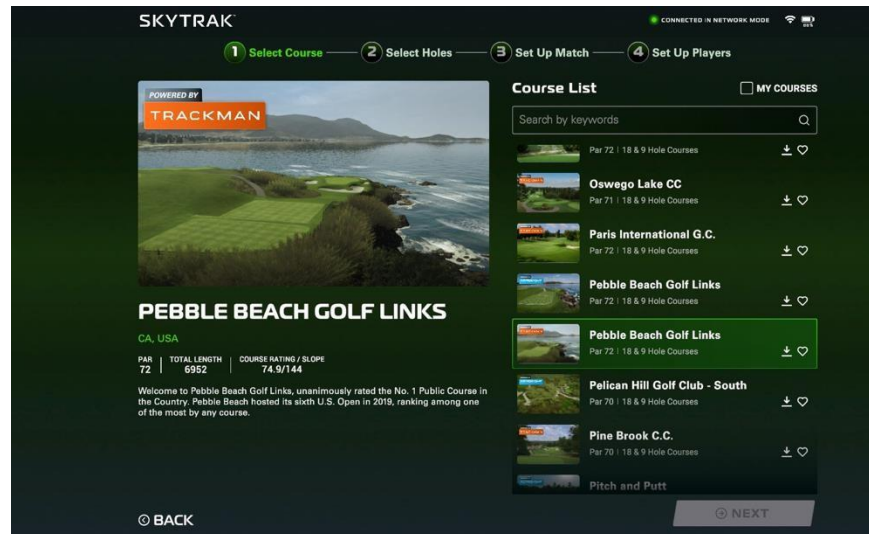
**C – Practice (Entraînement)** : s'entraîner sur les terrains. Lancer la balle sur n'importe quel terrain en visant n'importe quel trou. Mettre en pratique ses compétences de golf en s'entraînant sur des plages standards ou en relevant des défis.

**D – Game evaluation (Évaluation du jeu)** : distance selon les clubs, défis de compétences, matrice du cocheur.

**E – Challenges (Défis)** : pratique selon des cibles, coup le plus long, le plus proche du drapeau. Modes un joueur, multijoueurs ou événement.

## Menu

Une fois l'appareil connecté en mode réseau ou en mode USB, les terrains peuvent être téléchargés. (Le mode direct ne fonctionnera pas sauf si l'ordinateur est branché via un câble Ethernet ou connecté à un 2<sup>nd</sup> réseau via un adaptateur réseau USB.)



**A – My courses (Mes terrains)** : en haut à droite, permet de filtrer les terrains disponibles.

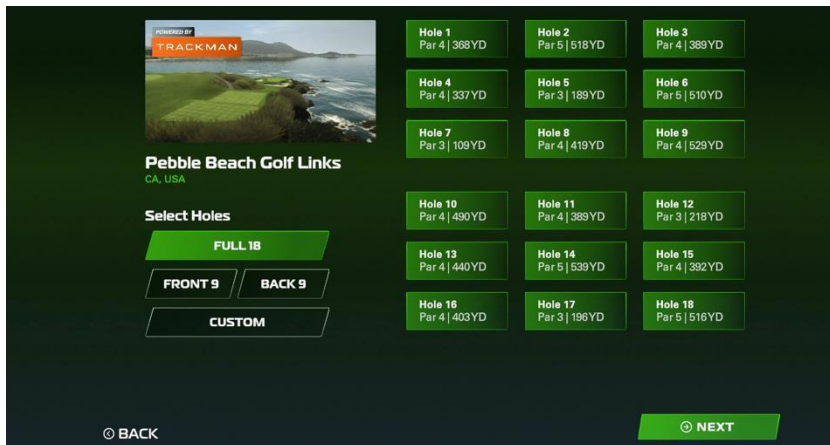
**B – Flèche de téléchargement** : pour lancer un terrain, ce dernier doit être téléchargé.

**C – Icône cœur** : permet d'ajouter un terrain en favori; celui-ci sera ensuite affiché en haut de la liste des terrains sur cette page.

**D – Icône trois points** : permet de supprimer certains terrains pour garantir plus de stockage sur votre appareil.

**E – Next (Suivant)** : redirige vers la page suivante pour choisir le nombre de trous.

# Manuel du logiciel



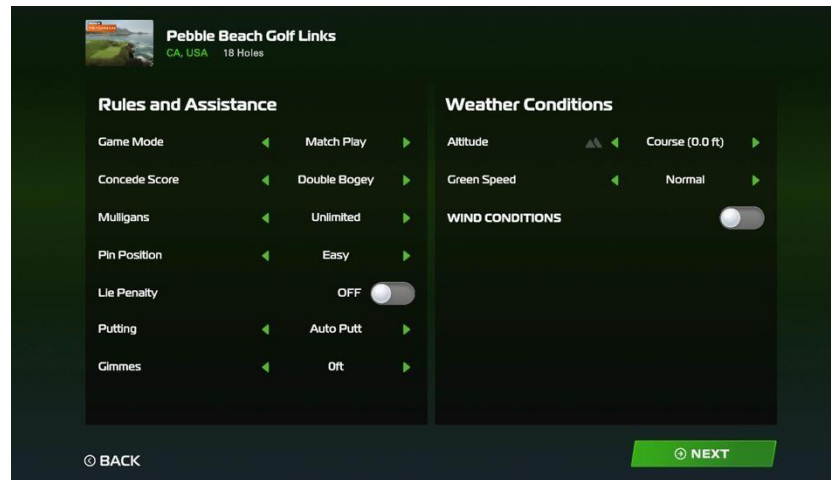
**A – Full 18 (Tous les 18)** : jouer tous les 18 trous.

**B – Front 9 (Premier neuf)** : trous de 1 à 9.

**B – Back 9 (Dernier neuf)** : trous de 10 à 18.

**D – Custom (Personnalisé)** : sélectionner un ou plusieurs des 18 trous. Par exemple, tous les trous normale 5.

**E – Next (Suivant)** : passe à la page suivante pour configurer les paramètres du jeu.



**A – Game Mode (Mode jeu)** : Match Play (Partie par trous) / Stroke Play (Partie par coups) / Scramble (Partie à la meilleure balle) (1 équipe de 4 joueurs maximum) / Scramble (Partie à la meilleure balle) (par équipe, deux contre deux).

**B – Concede Score (Score admis)** : (nombre de coups maximum autorisés par trou) Double Bogey / Triple Bogey / Double Par (Double normale) / Actual Score (Score actuel).

**C – Mulligans (Mulligans)** : 1/2/3/Unlimited (Illimité).

**D – PinPosition (Position du drapeau)** : (lorsque le drapeau est sur le vert) Easy (Facile) / Medium (Moyen) / Difficult (Difficile).

**E – Lie Penalty (Pénalité selon la pose)** : (modification de la puissance et des effets sur le terrain) On (Activé) / Off (Désactivé).

**F – Putting (Rouler)** : Auto Putt (Rouler automatique) (donne un rouler moyen sur le circuit selon la position sur le vert) / Putt It Out (Roulers multiples) (rouler jusqu'à ce que la balle atteigne le trou) / Manual input (Saisie manuelle) (option sur le vert) / Auto Fixed (Réglage automatique) (choisir une distance pour 1/2/3 roulers) et Auto two putt (Deux roulers automatiques).

**G – Gimmies (Coups faciles)** : possibilité de choisir une distance de coup facile pour les roulers (0/0,91/1,52/3,05 m, 0/3/5/10 pi).

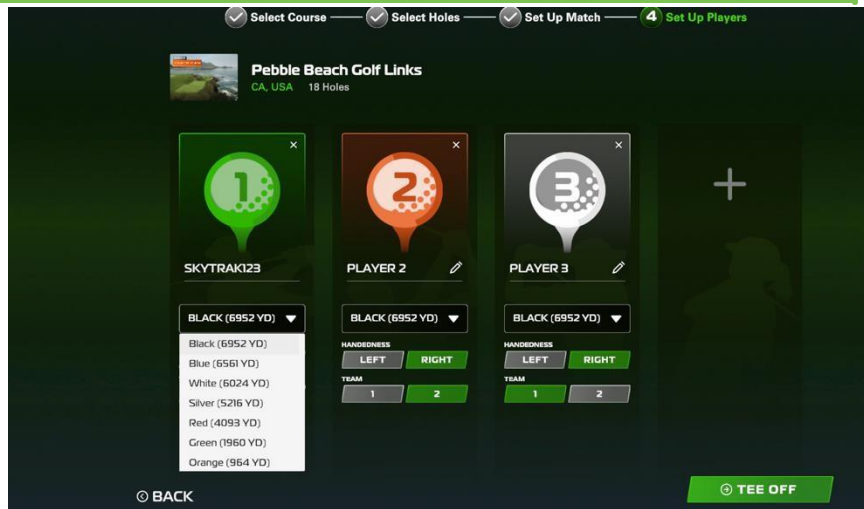
**H – Altitude (Altitude)** : Course-(0,0°pi) (Terrain [0,0 m])-(élévation du terrain) / Custom- Home (0 à 9 999 pi) (Personnalisée - domicile [0 à 3,05 km]).

**I – Green Speed (Vitesse du vert)** : Slow (Lente) / Normal (Normale) / Fast (Rapide) / Lightning (Éclair).

**J – Wind Conditions (Conditions du vent)** : On (Activé) / Off (Désactivé) (vent sur le terrain).

**K – Next (Suivant)** : revient à la sélection des joueurs.

# Manuel du logiciel



**A – Tee Box (Té) :** sélectionner le té. Orange-Chip & Putt (Orange : approche retenue et rouler) / Green- Par 3 (Vert : normale 3) / Red- Jr's (Rouge : junior).

**B – Handedness (Latéralité) :** joueur droitier ou gaucher (ce paramètre ne peut pas être modifié en cours de partie).

**C – Teams (Équipes) :** choisir dans quelle équipe seront les joueurs selon s'il s'agit d'un jeu de meilleure balle ou d'une partie par trous (choix à la page précédente).

**D – Icône X :** supprimer un joueur de la liste.

**E – Icône crayon :** modifier le nom d'un joueur.

**F – Icône + :** ajouter un utilisateur par défaut ou un utilisateur qui possède un sous-compte – Comment ajouter un sous-compte

**G – Té désactivé :** commencer la partie.

Vue étendue à la page suivante

M  
e  
n  
u

Player (Joueur) E

HOLE 7 1 2 3

PAR 3 106 YD

Trou Coup

Détails sur le trou

Score

SKYTRAK

CONNECTED IN NETWORK MODE 58%

Masquer la vue

étendue

Masquer les arbres sur la carte

Distance Pente Masquer la distance

110 YARDS 29 FEET

PLAYS LIKE 101

Distance ajustée à la pente

Pénalité selon la pose

PEBBLE BEACH GOLF LINKS - TRACKMAN  
WIND 5 MPH

110 YD

Wind

< FULL MAP VIEW >

TEE BOX Power 100% Spin 100%

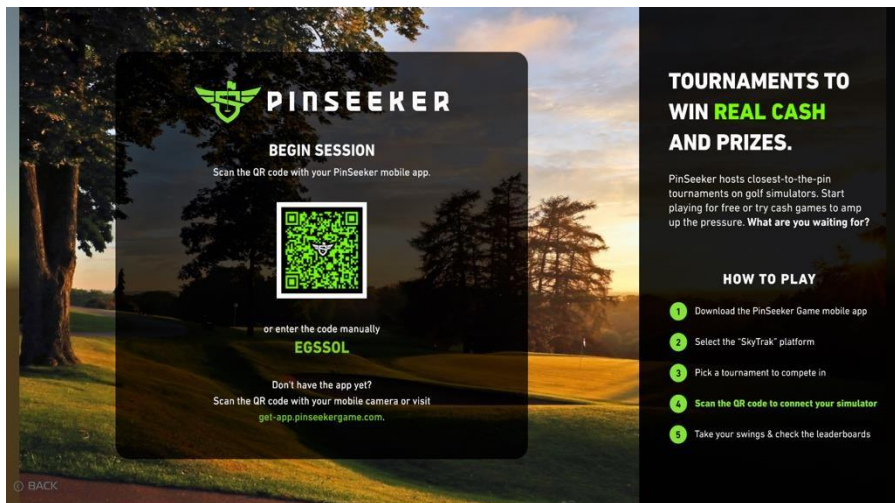
FLYOVER DRONE GREEN

Vues du terrain

Données du coup/Mulligan/Nouveau coup/Sauter le coup

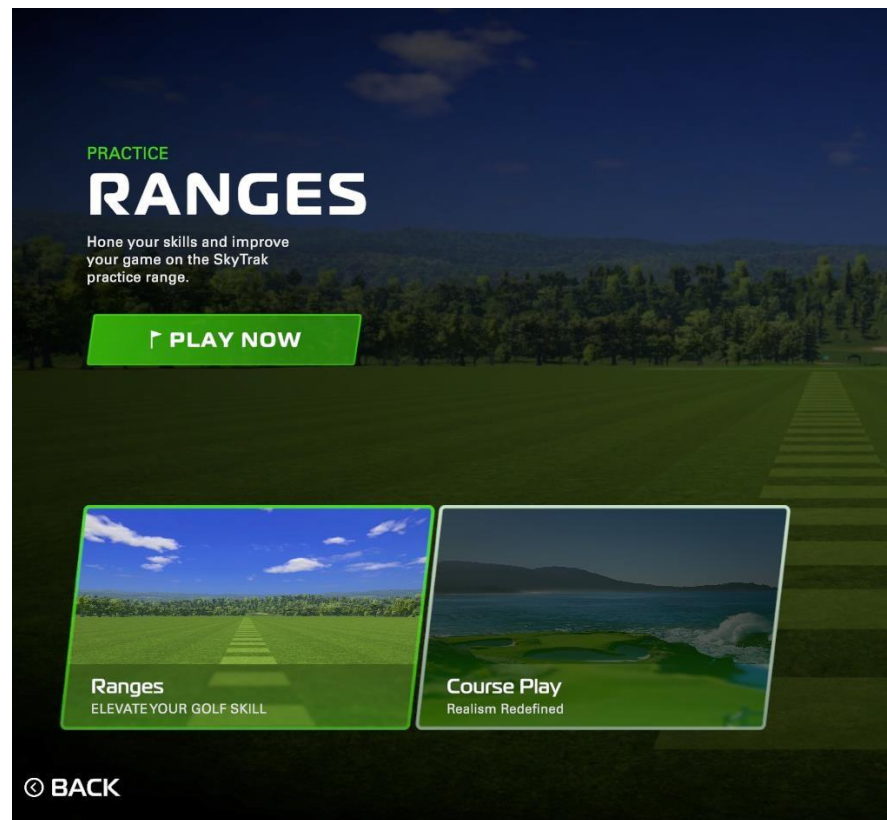
SHOT DATA

# Manuel du logiciel



**A – Code QR** : balayer ce code après avoir téléchargé et ouvert l'application PinSeeker sur un appareil mobile.

**B – Back (Retour)** : retour à la page d'accueil.



**A – Ranges (Plages)** : plage d'entraînement standard et accès aux plages d'amélioration avec un abonnement Essentiel (Essentiel) ou supérieur.

**C – Course Play (Jouer sur le terrain)** : entraînement sur le terrain. S'entraîner sur le terrain. Lancer la balle sur n'importe quel terrain en visant n'importe quel trou avec un abonnement actif Core (Basique) ou Elite (Supérieur).

**C – Back (Retour)** : retour à la page d'accueil.



PRACTICE: NORMAL



Type d'entraînement

Réinitialiser la carte thermique



SHOT < 0 OF 0 >

TOTAL DISTANCE

0 YARDS

CARRY 0 AVG TOTAL 0

Carte thermique

WIND 0 MPH

0 OFFLINE YARDS

TOP

FACE TO TARGET SQUARE 0.0°

CLUB PATH SQUARE 0.0°

Modifier la vue Masquer Club Modifier la latéralité

Vue du club Trajectoire du club/Face à la cible

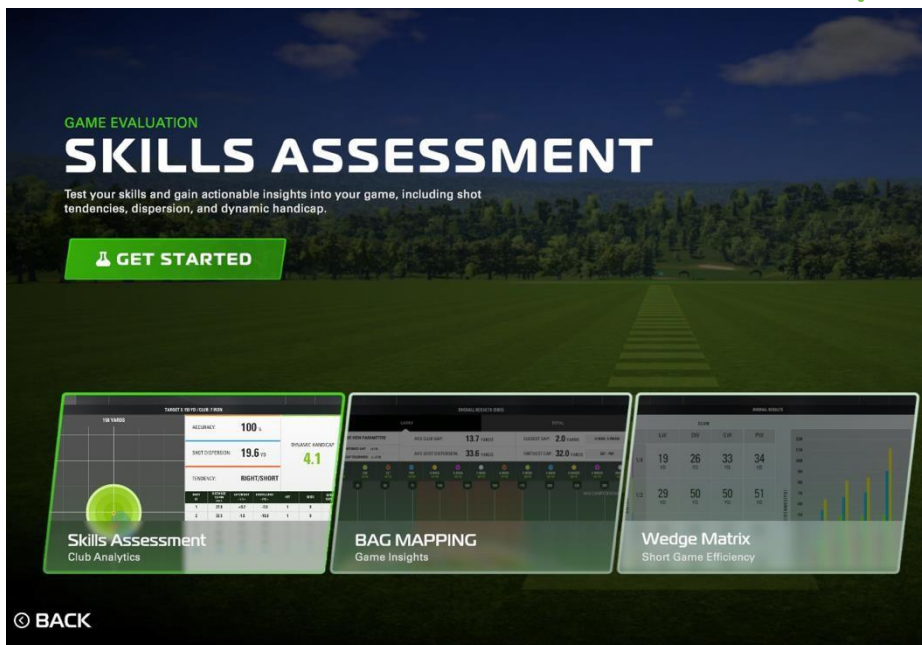
Cliquer ici pour afficher plus de renseignements

↕ | 🗑️

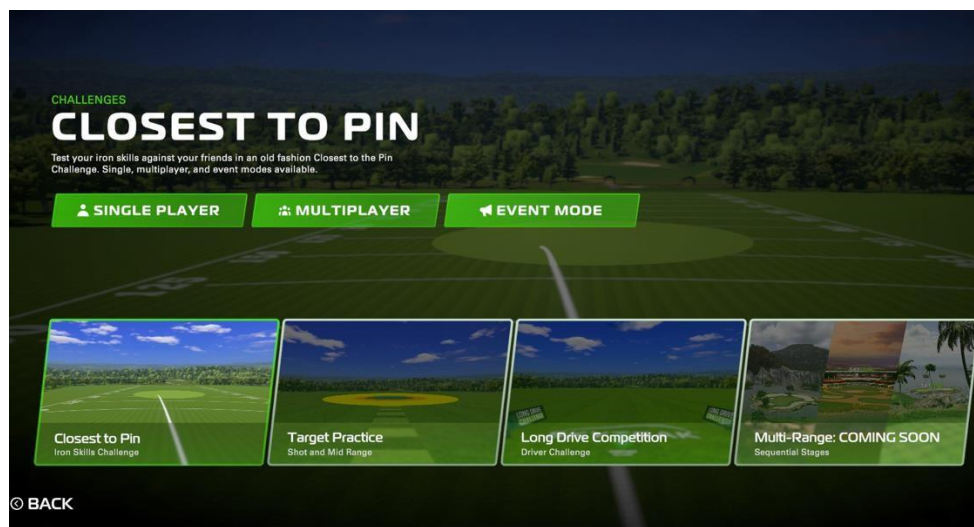
DRIVER

👤 | 👤

<b>LAUNCH ANGLE</b> 0° OPTIMAL RANGE 0°-0°		<b>BACK SPIN</b> 0 OPTIMAL RANGE 0-0 RPM		<b>DESCENT ANGLE</b> 0° OPTIMAL RANGE 0°-0°		<b>MAX HEIGHT</b> 0 AVG 0 YD +/- 0		<b>SMASH FACTOR</b> 0 AVG 0 +/- 0							
<b>BALL SPEED</b> 0 AVG 0 MPH +/- 0		<b>CLUB SPEED</b> 0 AVG 0 MPH +/- 0		<b>SIDE ANGLE</b> 0 AVG 0 DEG +/- 0		<b>SIDE SPIN</b> 0 AVG 0 RPM +/- 0		<b>CLUB PATH</b> 0 AVG 0 DEG +/- 0		<b>FACE TO PATH</b> 0 AVG 0 DEG +/- 0		<b>FACE TO TARGET</b> 0 AVG 0 DEG +/- 0		<b>SHOT SCORE</b> 0 SCORE	



- A – Skills Assessment (Évaluation des compétences)** : atteindre les distances cibles définies avec le club de son choix afin de tester sa précision.
- B – Bag Mapping (Distance des clubs)** : personnaliser son sac de golf et déterminer la distance des clubs pour apprendre à mieux jouer sur le terrain.
- C – Wedge Matrix (Matrice du cocheur)** : s'entraîner avec la technique de l'horloge pour comprendre les cocheurs et améliorer ses compétences pour les coups courts.
- C – Back (Retour)** : retour à la page d'accueil.

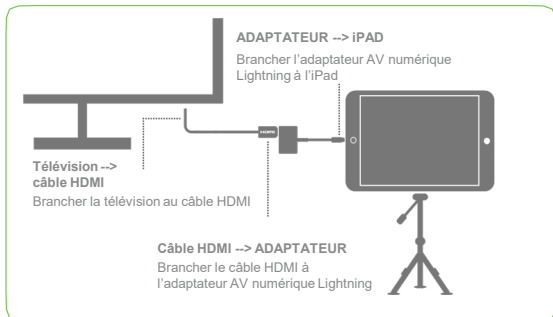


- A – Closest to the Pin (Plus proche du drapeau)** : sélectionner une distance cible pour déterminer qui est le plus proche.
- B – Target Practice (Entraînement avec une cible)** : sélectionner une distance cible pour déterminer qui obtient le plus de points.
- C – Long Drive Competition (Compétition du coup long)** : mettre ses amis au défi du coup le plus long.
- D – Multi-Range (Multi-plate)** : disponible prochainement.
- E – Player options (Options de joueurs)** : mode Single Player (Un joueur) / Multiplayer (Multijoueurs) (Local) / Event (Événement) – garde une liste de joueurs.
- C – Back (Retour)** : retour à la page d'accueil.

## Connexion à un moniteur/projecteur

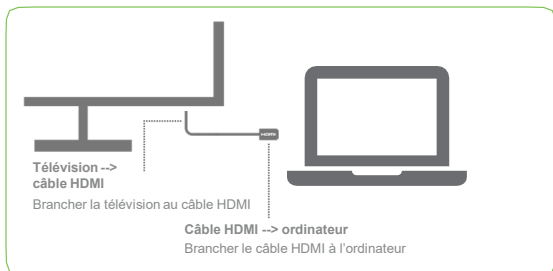
Utiliser un adaptateur Lightning AV numérique avec un câble HDMI pour connecter l'appareil à une télévision.

1. Brancher l'adaptateur à l'iPad.
2. Brancher le câble HDMI à la télévision et à l'adaptateur.



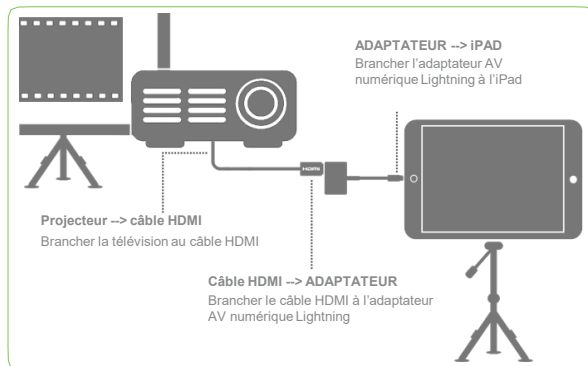
Utiliser un câble HDMI pour connecter l'appareil à une télévision.

1. Brancher le câble HDMI à l'ordinateur.
2. Brancher le câble HDMI à la télévision.



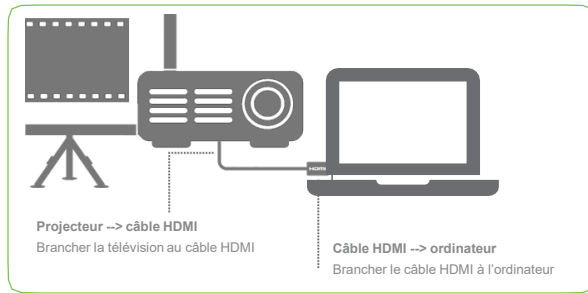
Utiliser un adaptateur Lightning AV numérique avec un câble HDMI pour connecter l'appareil à un projecteur.

1. Brancher l'adaptateur à l'iPad.
2. Brancher le câble HDMI au projecteur et à l'adaptateur.



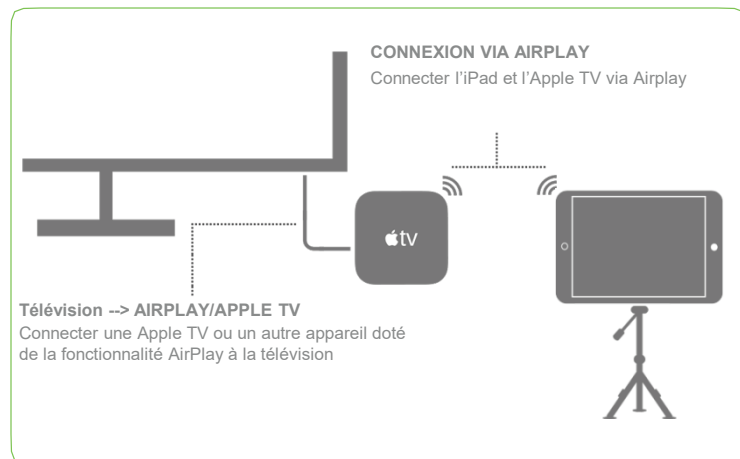
Utiliser un câble HDMI pour connecter l'appareil à un projecteur.

1. Brancher le câble HDMI à l'ordinateur.
2. Brancher le câble HDMI au projecteur.



### Utiliser Apple TV ou un autre appareil doté de la fonctionnalité AirPlay.

1. Sur l'iPad, balayer vers le haut pour ouvrir le Centre de contrôle et sélectionner AirPlay.
2. Sélectionner Apple TV et l'écran de l'iPad s'affichera sur la télévision.



**Conseil :** Pour maximiser la durée des parties, brancher le chargeur Lightning à l'adaptateur ou directement à l'iPad lors de l'utilisation d'AirPlay.

# SKYTRAK™

Géré par

**GOLFTEC**

**Rapsodo**  
www.rapsodo.com

©2025 SKYTRAK, LLC. Tous droits réservés.

SKYTRAK™ et ST MAX sont des marques commerciales détenues par GOLFTECSTLLC d/b/a (ci-après désigné « GTST »). iPad et Apple® App Store sont des marques commerciales d'Apple, Inc, société enregistrée aux États-Unis et dans d'autres pays. Les autres marques commerciales et noms commerciaux appartiennent à leurs propriétaires respectifs. L'utilisation de marques commerciales non détenues par SKYTRAK est sous licence. L'ensemble du contenu du présent Manuel est protégé par un copyright de SKYTRAK et ne peut être réimprimé sans autorisation. Le contenu du présent Manuel est fourni à titre informatif uniquement et est susceptible d'être modifié sans préavis. Il ne doit pas être interprété comme un engagement de SKYTRAK. SKYTRAK n'est en aucun cas responsable de toute éventuelle erreur ou inexactitude des renseignements fournis dans le présent Manuel.

Mise à jour 100125