



**TOPTRACER
RANGE™**

**DRIVING RANGE
INNOVATION**



www.toptracer.co.kr
www.toptracer.com

055 323 0040

사용 안내서 USER'S GUIDE



탑트레이서 레인지에서 사용되는 주요 용어



0

측정데이터 vs 산출데이터

한국형의 골프연습장과 같이 경사진 페어웨이 또는 그물망 등의 인공 지형물로 인해 물리적으로 골프볼의 궤적 전체를 추적할 수 없는 경우, 탑트레이서 레인지는 지형물에 착지하는 순간까지 실제로 측정한 데이터와 측정 데이터를 바탕으로 인공지능에 의해 산출된 데이터를 혼합하여 화면에 표시합니다. 다만 볼이 지면에 착지한 이후의 롤(Roll) 데이터는 궤적 데이터를 기반으로 산출된 데이터이므로 실제와 다를 수 있습니다.

1

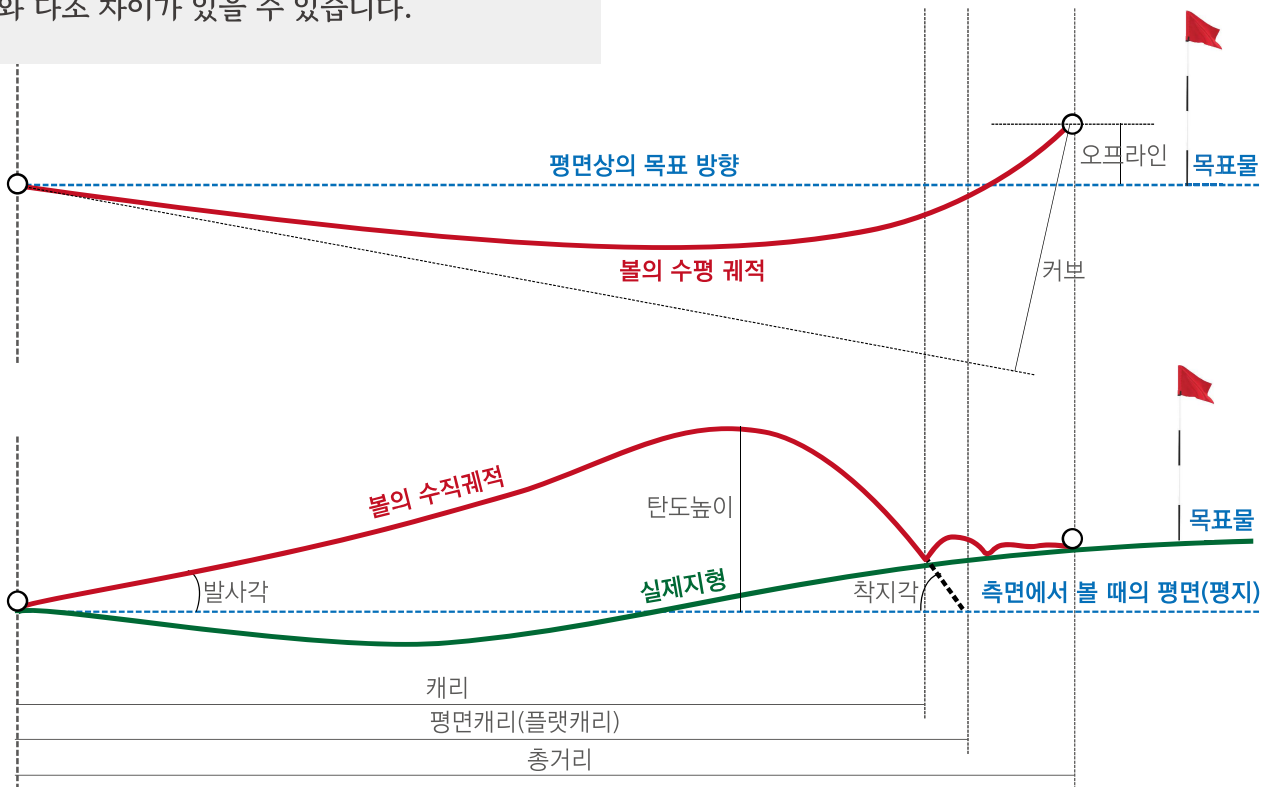
총 거리 (Total Distance)

볼이 출발한 지점부터 볼이 최종 정지한 지점까지의 거리를 말합니다. 볼이 정지할 때까지 완전한 궤적을 측정할 수 없는 한국형의 골프 연습장에서는 화면에 표시되는 총거리가 실제와 다소 차이가 있을 수 있습니다.

2

캐리 (Carry)

볼이 출발한 지점부터 볼이 연습장의 경사진 페어웨이나 그물망 등의 지형물에 도달한 지점까지의 직선 거리를 말합니다.



탑트레이서 레인지에서 사용되는 주요 용어

3

평면캐리 (Flat Carry)

골프연습장의 경사진 페어웨이나 그물망 등의 지형물은 무시하고 볼이 출발한 지점에서 가상의 평지에 착지할 지점까지의 거리를 말합니다.

4

볼 속도 (Ball Speed)

볼이 출발하는 순간의 속도를 말합니다.

5

발사각 (Launch Angle)

볼이 출발하는 순간의 수직방향 각도를 말합니다.

6

착지각 (Landing Angle)

골프연습장의 경사진 페어웨이나 그물망 등의 지형물은 무시하고 가상의 평지에 낙하할 때의 수직 각도를 말합니다.

7

오프라인 (Offline) / 커브 (Curve)

오프라인(Offline)은 최초 목표방향과 볼의 최종 도달지점과의 수평 방향 편차 거리를 말하며, 커브(Curve)는 볼의 실제 출발 방향과 볼이 최종 도달한 지점과의 수평방향 편차를 말합니다.

8

탄도높이 (Height)

볼이 가장 높은 위치에 도달한 지점의 높이를 말합니다.

9

비행시간 (Hang Time)

골프연습장의 경사진 페어웨이나 그물망 등의 지형물은 무시하고 볼이 출발한 순간부터 볼이 가상의 평지에 낙하하는 순간까지 볼이 비행한 총시간을 말합니다.



탑트레이서 레인지의 시작은 “로그인”부터



탑트레이서 레인지를 사용하기 위해서는 첫 화면에서 사용자 로그인부터 하여야 합니다.



로그인하는 방법은 첫화면에서 [건너뛰기]를 누른 다음 간단하게 임의의 사용자 이름을 입력하여 로그인하는 방법과 본인의 핸드폰에 탑트레이서가 제공하는 앱(어플)을 설치한 다음 화면에 표시된 QR코드를 스캔하여 자동으로 로그인 하는 방법이 있습니다.

탑트레이서 레인지 앱(어플)을 이용하여 로그인하면 탑트레이서 서버에 저장된 본인의 탄도분석 데이터를 언제, 어디서든지 앱을 켜서 확인하실 수 있으며, 전세계의 탑트레이서 사용자들의 기록과도 비교해보실 수 있습니다. 탑트레이서 앱(어플)을 설치하는 방법은 별도의 “탑트레이서 앱 설치” 페이지를 참고하세요.



탑트레이서 레인지 앱(어플) 설치 및 사용방법

01

사용자의 모바일 기기 종류에 따라 애플의 [앱 스토어] 또는 구글의 [플레이 스토어]를 실행합니다.



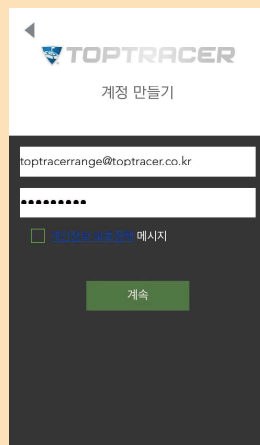
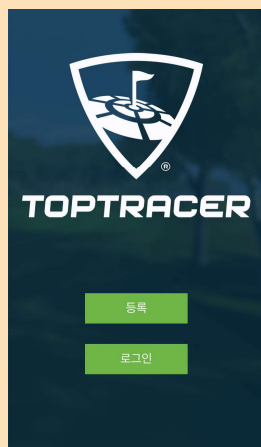
02

[Toptracer Range]를 검색하여 설치한 다음, 설치된 앱(어플)을 설치합니다.



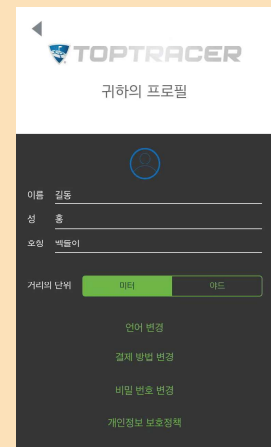
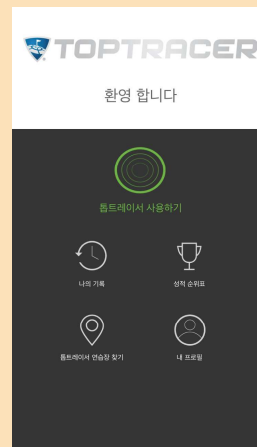
03

처음 사용하시는 분은 [등록] 메뉴를 선택하여 계정을 생성하여야 합니다. 본인의 메일 주소와 비밀번호(영문, 숫자 상관없이 8자리 이상)만 입력하시면 계정 생성이 완료됩니다.



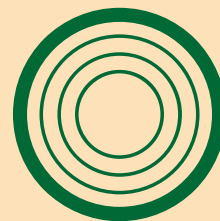
04

계정 생성까지 마치신 분은 [로그인] 버튼을 눌러 로그인을 합니다. 로그인에 성공하였다면 [내 프로필]을 눌러 본인의 성명, 호칭(별명)을 입력하고, 본인이 선호하는 단위계를 선택한 다음 화면 좌측 상단의 [◀]버튼을 누르면 탑트레이서 레인지를 사용할 준비가 모두 끝난 것입니다.



05

타석에 설치된 탑트레이서 레인지를 사용하기 위하여 화면의 QR 코드를 스캔하고자 하실 경우에는 [탑트레이서 레인지] 앱을 실행한 다음 첫 화면의 [탑트레이서 실행하기]를 누르시면 됩니다.



탑트레이서 실행하기

탭트레이서 레인지 이용방법



01

남은시간, 타석번호

탭트레이서 레인지를 이용 가능한 시간이 표시 됩니다. 이용 시간은 각 연습장의 정책에 따릅니다.

02

플레이어 이름, 동반 플레이어 추가

첫 화면에서 임의로 이름을 입력한 경우에는 입력한 이름이, 탭트레이서 앱에서 화면의 QR 코드를 스캔하여 로그인한 경우에는 앱에서 본인이 설정한 이름이 표시됩니다. 동반 플레이어와 함께 게임을 즐기고자 하는 경우 이 화면에서 동반 플레이어를 추가하여야 합니다.

03

설정, 시간 연장, 사용 종료

설정에서는 화면에 표시되는 언어, 화면에 표시되는 거리 단위 등을 변경하실 수 있습니다. 사용시간이 종료된 경우에는 [시간 연장]을 터치하여 시간을 연장할 수 있습니다. 단, 이용 시간에 따른 요금 정책은 각 연습장의 정책에 따릅니다.

04

샷 분석 모드

05

내 클럽 분석 모드

06

니어리스트 모드

07

포인트 게임 모드

08

필드골프 모드

09

롱기스트 모드

※ 6가지 모드에 대한 자세한 설명은 다음 페이지의 각 모드별 상세 설명을 참조하세요.



1인

01 비거리, 거리, 플랫 거리

타석에서 샷을 하고 난 후 그물망 또는 경사진 페어웨이 등 연습장의 지형물에 도달한 지점까지의 수평거리, 연습장의 지형물을 무시하고 평지일 경우 도달할 것으로 예상되는 지점까지의 수평거리 등으로 세분화 되어 화면에 표시됩니다.

02 볼 속도, 커브

볼이 출발하는 순간의 속도, 볼의 수평 발사각을 기준으로 볼 낙하지점의 좌우 방향 편차를 표시합니다. (주요 용어 참조)

03 발사각, 탄도 높이, 비행시간, 착지각

04 핀까지 거리

연습장의 지형물(그물망 등)에 설치된 여러 개의 목표물(타겟) 중 볼의 낙하지점과 가장 가까운 위치의 목표물까지의 거리를 표시해 줍니다.

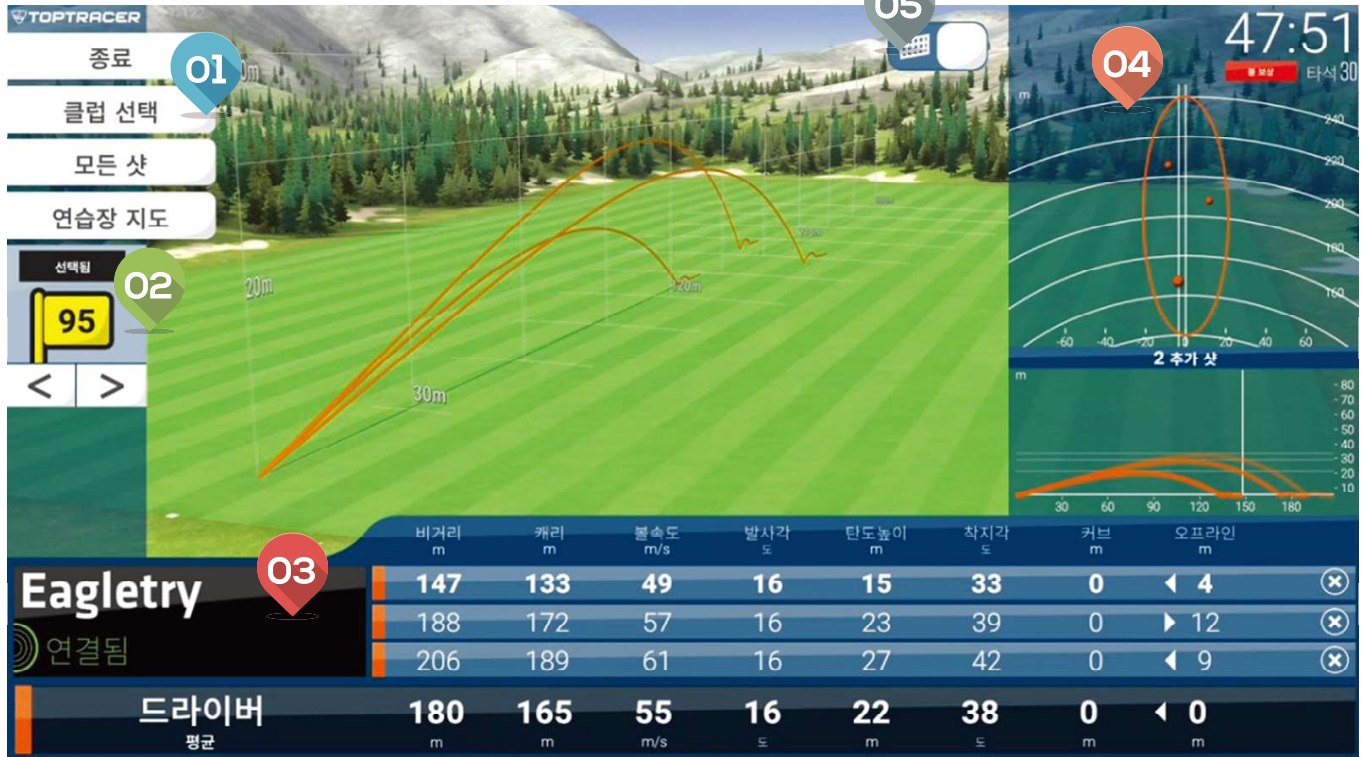
샷 분석(Launch Monitor) 모드는 1인용 모드로서 플레이어(이용자)가 사용하는 클럽과 상관없이 모든 샷에 대한 탄도 분석 정보를 제공합니다.

05 롤 포함여부 옵션 버튼

06 목표지점

연습장의 페어웨이 또는 그물망에 실제 설치된 여러 개의 목표지점이 화면에도 실제와 동일한 위치에 표시됩니다.

※ 샷 분석(Launch Monitor) 모드에서 화면에 표시되는 모든 정보는 일회성으로 프로그램 종료 또는 모드 전환 시 별도로 저장되지 않으며, 모바일 앱(어플)에도 전송되지 않습니다.



1인

01 클럽 선택

클럽별로 의미있는 데이터를 얻으려면 사용하시는 클럽에 맞춰 프로그램에서도 클럽을 변경해 주셔야 합니다. 탭트레이서 레인지는 사용자가 어떤 클럽을 사용하고 있는지 알 수 없기 때문입니다.

02 목표 방향 선택

연습장의 타석, 또는 이용자마다 현재 목표로 삼고 있는 방향이 다를 수 밖에 없습니다. 보다 정확한 궤적 데이터의 산출을 위하여 연습장의 실제 목표물 중 하나를 본인의 목표방향으로 선택합니다.

03 클럽별 누적 데이터 및 평균 데이터

화면의 하단에 최근 3회의 샷 정보가 샷을 하는 동안 계속 출력되며, 맨 아래에는 클럽 지정 후의 모든 샷의 평균 데이터를 표시해 줍니다.

04 클럽별 탄착군

볼의 최종 낙하지점이 계속 누적되어 표시되며, 클럽을 변경하면 탄착군의 색상도 변경되어 표시 됩니다.

내 클럽 분석(What's In My Bag) 모드에서는 연습을 시작하기 전에 분석하고자 하는 클럽을 지정하여 각 클럽별 분석 데이터를 얻을 수 있습니다. 또한 클럽별 볼 궤적의 형태, 탄착군(볼 착지점의 분포)을 보면 본인의 스윙이 얼마나 일관성이 있는지 한눈에 확인할 수 있습니다.

05 궤적을 보는 시점의 변경

※ 목표방향은 연습장 바닥면에 설치된 실제 목표물(타겟)의 방향을 말합니다.



1~4인

01 목표 방향 선택

탑트레이서 레인지에서는 가상의 목표 지점이 아닌 골프연습장에 실제 설치된 여러 개의 목표물(타겟) 중의 하나를 선택하여 목표방향으로 지정하고 게임을 진행합니다.

02 목표 지점까지의 거리

목표 방향은 플레이어가 지정한 방향으로, 홀컵(핀)까지의 거리는 프로그램에서 임의로 주어지는 거리에 맞춰 게임을 진행합니다.

03 동반 플레이어

동반 플레이어의 리스트와 기록이 표시됩니다.
동반자와 함께 플레이를 원하는 경우 니어리스트 모드를 선택하기 전의 첫 화면에서 추가 가능합니다.

04 현재 플레이어의 기록

순서대로 1인당 총 3회의 기회가 주어지며, 낙하한 볼의 위치는 플레이어마다 각각 다른 색상으로 표시됩니다.

니어리스트(Closest to the Pin) 모드는 4인까지 동반자와 같이 플레이 가능한 모드로서, 화면 속의 가상의 홀컵에 누가 더 가까이 보낼 수 있는지를 가리는 게임입니다.

화면 속 가상의 홀의 위치는 타석보다 낮을 수도, 타석보다 높을 수도 있기 때문에 화면에 표시된 가상의 홀컵의 위치를 잘 확인한 후 플레이하여야 합니다.

05 멀리건(다시 치기)

※ 목표방향은 연습장 바닥면에 설치된 실제 목표물(타겟)의 방향을 말합니다.



1~4인

01 동반 플레이어

동반 플레이어의 리스트와 합산점수가 표시됩니다.

02 현재 플레이어의 기록

각 라운드별로 1인당 3회의 기회가 주어지며, 총 2 라운드가 완료되면 점수는 초기화되고, 새로운 게임이 시작됩니다.

03 색상별 점수 표기

04 보너스 포인트 링

게임 중 화면 속에 나타난 보너스 링을 통과하면 얻은 점수의 2배, 3배, 5배 등 보너스 점수를 얻을 수 있으며, 얻은 점수만큼 다른 플레이어의 점수를 뺏어올 수도 있습니다.

×2 ×3 ×5 얻은 점수의 2배, 3배, 5배의 점수 획득

상대의 점수와 나의 점수를 교환 (2인 플레이)

포인트 게임(Points Game) 모드는 최대 4인까지 플레이할 수 있으며, 연습장의 페어웨이 또는 그물망에 설치된 실제 목표물에 볼을 가까이 보내 점수를 얻고, 그 점수의 합산을 동반자들과 겨루는 모드입니다.

포인트 게임은 볼이 최종 정지한 지점이 아닌 최초 착지한 지점을 기준으로 점수를 부여하므로 행운을 바라지 말고 실제 목표물까지의 거리와 높낮이를 고려하여 정확한 샷을 하여야 합니다.



1~4인

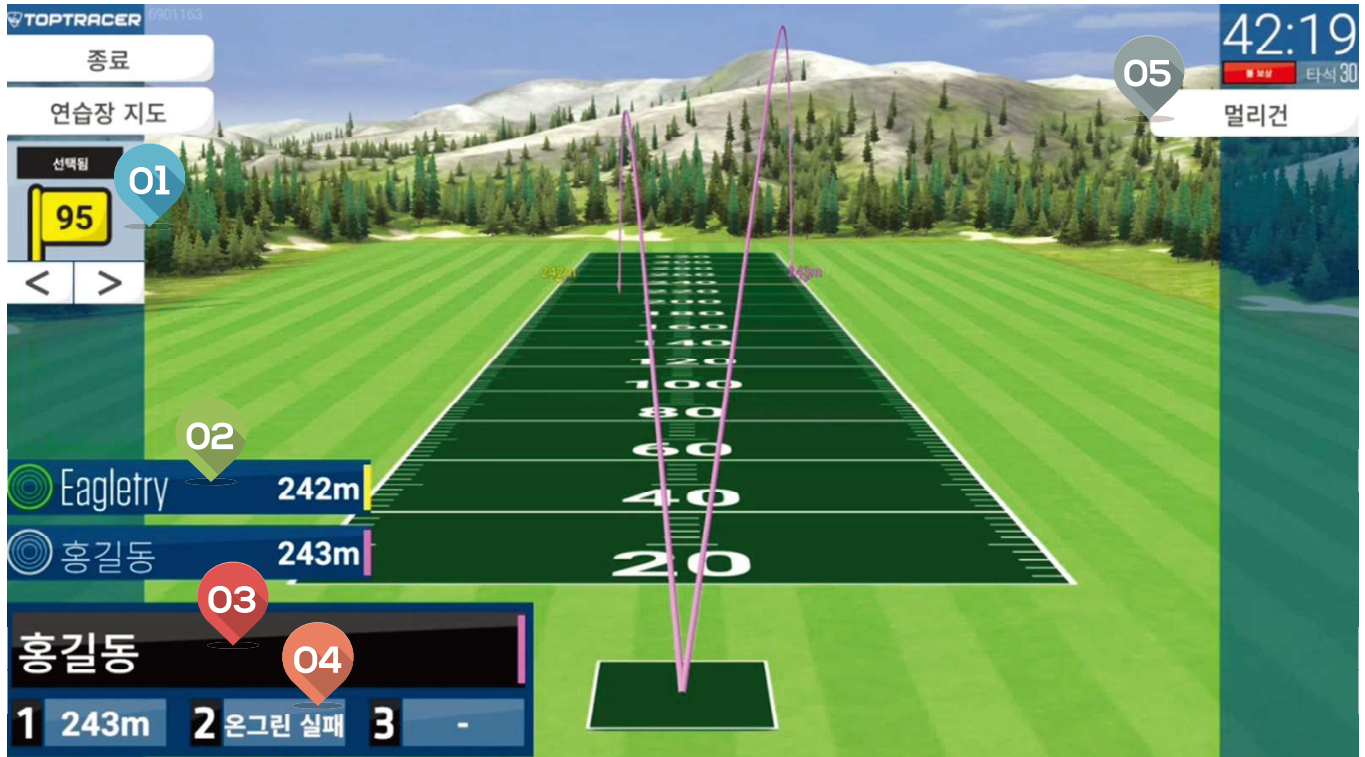
- 01 목표 방향 선택
- 02 동반 플레이어 전체의 기록
- 03 현재 플레이어
- 04 홀컵(핀)까지의 거리와 높낮이
- 05 스코어카드 보기
- 06 컨시드
- 07 멀리건
- 08 홀 정보 및 홀 맵

단순한 반복연습으로 지루해지셨다면 전세계 유명골프장 중 원하는 골프장을 선택하여 가상의 라운딩을 해 보세요.

탑트레이서 레인지의 시스템 구조 상 35Yd (약 30m) 이내의 샷과 퍼팅은 인식이 불가능하므로 화면에서 남은 거리와 상관없이 연습장의 페어웨이 나 그물망에 설치된 목표물을 선택하여 실전 숏게임을 하게 됩니다.

플레이어 모두 남은 거리가 35Yd 이내라 하더라도 남은 거리가 모두 다를 것입니다. 숏게임의 형평성을 위하여 탑트레이서 레인지는 화면 속 목표지점의 크기를 플레이어마다 다르게 설정해 줍니다. (남은 거리가 짧은 플레이어에게 더 큰 반경의 목표물 제공)

※ 목표방향은 연습장 바닥면에 설치된 실제 목표물(타겟)의 방향을 말합니다.



1~4인

- 01 목표 방향 선택**
 어느 방향을 겨냥하여 드라이버 샷을 할 것인지 지정합니다. 별도로 지정하지 않으면 연습장에서 가장 먼 목표물로 자동 설정됩니다.
- 02 동반 플레이어**
 동반 플레이어의 리스트와 개인별 최고 기록이 표시됩니다.
- 03 현재 플레이어의 기록**
 순서대로 1인당 총 3회의 기회가 주어집니다.
- 04 실패**
 정식 롱기스트 대회와 마찬가지로 탑트레이서 레인지에서도 좌우 일정 범위를 벗어난 샷에 대해서는 기록으로 인정하지 않습니다.
- 05 멀리건(다시 치기)**

롱기스트 모드(Longest Drive)에서는 친구나 가족들(최대 4인)과 누가 드라이버 샷을 멀리 보낼 수 있는지 겨뤄볼 수 있습니다.



※ 목표방향은 연습장 바닥면에 설치된 실제 목표물(타겟)의 방향을 말합니다.