

Golfsimulatorer

Norges Golfforbund (NGF) har registrert en økning i henvendelser vedrørende golfsimulatorer. Klubber ønsker å anskaffe simulatorer både for å gi et helårstilbud om golfaktivitet, som en del av sportslig satsing og for å øke inntekstpotensialet.

Anskaffelse av simulatorer er en betydelig investering og det er følgelig viktig at man velger en modell som tilfredsstillende behovet.

Det er viktig å stille seg noen spørsmål:

- Hvilket budsjett har jeg?
- Hva skal vi bruke simulatoren til?
- Hvor mye plass har jeg?



Når det gjelder hva simulatoren skal brukes til, kan dette for enkelthets skyld deles inn i tre hovedgrupper:

- Privatpersoner til eget bruk
- Hoteller etc.
- Klubber/kommersielle sentre som vil gi tilbud til medlemmer og andre

Når det gjelder innkjøp til eget bruk må man kun ta hensyn til eget behov og muligheter. For hoteller og andre som ikke legger opp til at de samme brukerne skal benytte anlegget regelmessig, er det viktig med underholdningsverdien på simulatorene. Et viktig poeng i så måte er at spill i disse framstår som realistisk i forhold til "ordinært" golfspill.

For klubber og golfsentere er det viktig å velge systemer som også hensyntar treningsverdien for golf. Det finnes systemer som også vil være et verktøy ved instruktørtimer, som viser "hva som skjedde" i svingen og som synliggjør verdifulle data.

Golfklubber generelt har et behov for å øke rekrutteringen og ikke minst sørge for at medlemmer og brukere av klubbens anlegg forblir golfspillere over lang tid. Dette er basis for klubbens økonomi. En vinteraktivitet i regi av klubbene kan derfor bidra positivt til dette. Ivrige og aktive golfspillere legger ikke bort køllene om vinteren, og fortsetter forhåpentlig med golf i mange år.

Det kan være forskjellig motivasjon for en klubb til å lage/organisere/investere i innendørsaktiviteter.

- Trening for klubbens elitespillere, holde aktiviteten i gang for klubbens pro
- Skape aktiviteter, øke treningstilbudet og bedre det sosiale miljøet i klubben og holde liv i klubbmiljøet gjennom vintersesongen.
- Skaffe noe ekstra inntekter
- Tilfredsstillende sponsorer

Hvis vi ser kritisk på innegolfaktivitetene i Norge, så spilles mellom 10 og 15% av alle golfrunder i Norge på simulator. De som lykkes best er de som kan bruke eksisterende lokaler og infrastruktur og drive anlegget uten økning av kostnader og ansatte.

Den største brukergruppen av simulator er de som liker å spille golf ofte, men bruker lite tid og krefter på å trene. Imidlertid er det et stort potensiale for denne typen spillere å bruke tid på å bli bedre om vinteren.

Innendørsanlegg egner seg også veldig godt for rekruttering og nybegynneropplæring (ikke VTG-kurs) og for å få nye golfspillere integrert i klubbens miljø.

Før klubben i det hele tatt vurderer ulike simulatorsystemer må følgende være avklart:

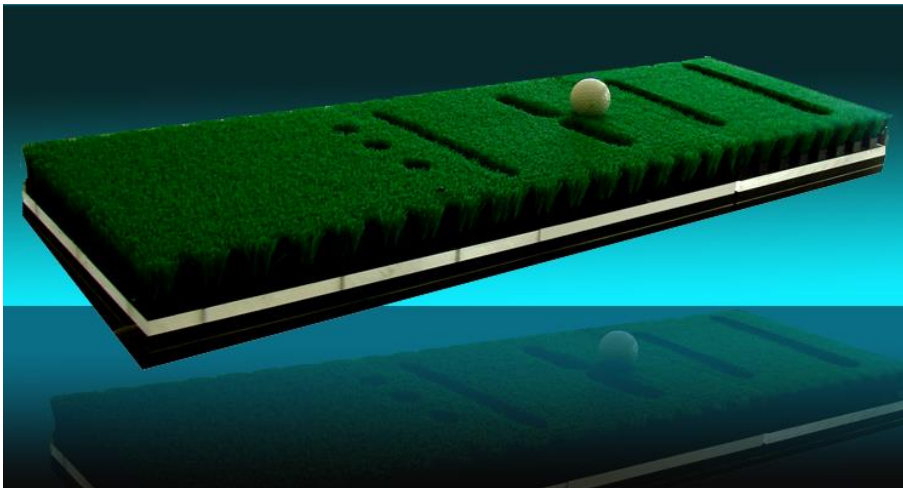
- Hva ønsker man å oppnå og hvorfor?
- Har man organisasjon, kompetanse og ressurser til å gjennomføre dette
- Hva vil det koste? Har man ikke budsjett til å oppnå det man ønsker, så skal man la være.

Det anbefales alltid at ulike systemer/systemer/modeller prøves før man foretar et endelig valg.

Hva finnes av systemer?

Grovt sett kan man dele systemene inn i tre hovedgrupper:

- Svinganalysatorer
Dette er sensorplater som måler golfkøllens hastighet (og vinkel) og utgangshastighet på ball. Den måler ikke vinkel på ball. Dette er systemer som fungerer svært bra til golftrening, men som neppe generer særlig inntekt.



- Simulatorer som måler ballflukt

Vanligvis er systemet bygget opp med to rader (lag) av sensorer i framkant av lerretet. Resultatet som framkommer bygger på hastighets- og retningsdifferansen på ballen mellom sensorradene.



- Simulatorer som måler både sving og ball

Til dette formålet benyttes høyhastighetskameraer.



Enkelte produsenter leverer ferdige "bokser" som simulatoren plasseres inn i, mens andre har vegger av kunststoff som spennes opp mellom søyler.

Sjekkliste ved valg av golfsimulator

1. **Prøvespill:** Prøv ulike simulatorer. Send gjerne en fra klubben med lavt handicap (f. eks. en pro) for å teste grundig.
2. **Nøyaktighet:** Virker simuleringen nøyaktig? Prøv alle typer slag. Hvordan fungerer f. eks. nærspillet?
3. **Tilbakemeldinger:** Hvilken info får man om slaget? Kun lengde og ballhastighet eller en komplett svinganalyse? Virker infoen troverdig?
4. **Driftssikkerhet:** Man bør sjelden oppleve at systemet "fryser". Og dersom det "fryser", bør man kunne gjenoppta spillet fra der man var (og ikke begynne på nytt fra hull 1)
5. **Brukervennlighet:** Systemet bør være mest mulig selvforklarende og intuitivt.
6. **Grafikk:** Opplevs grafikken som virkelighetsnær? Er grafikken i ekte 3D? Dette kan testes ved å prøve å slå ballen igjennom et tykt tre: Om ballen flyr rett igjennom trestammen er ikke grafikken i ekte 3D.
7. **Baner:** Hvor mange baner følger med? Er dette kjente baner eller fantasibaner? Kan man kjøpe flere baner og hva koster i så fall dette?
8. **Din egen bane?** Er det mulig å få lagt inn din egen bane? Dette er spesielt interessant for golfklubber. Undersøk om leverandøren tilbyr dette. Sjekk også hva dette koster.
9. **Oppfølging og service:** Det er viktig å kunne få rask og god hjelp dersom problemer / spørsmål skulle oppstå.
10. **Hullsponsorer:** Er det mulig å legge inn hullsponsorer (kan gjøre det lettere å finansiere simulatoren)?
11. **Dersom man skal ha mer enn én simulator:** Mulighet for å spille én turnering på flere simulatorer samtidig. Mulig å betjene flere simulatorer fra én resepsjon?
12. **Kostnader:** Pass på at du får oppgitt alle kostnader. Er frakt, montering og opplæring inkludert? Må man betale en årlig avgift for service/support (hvor mye)?