

**Lapgold pour PC**  
**v1.3.0**

**Manuel d'utilisation**  
**v.1.3**

Nous vous félicitons d'avoir choisi Lapgolf, le premier cadet de golf virtuel et personnel. Lapgolf est un logiciel dédié aux golfeurs sérieux qui souhaitent améliorer leur jeu et suivre leurs statistiques personnelles.

L'approche de Lapgolf permet au golfeur de contrôler l'évolution de son jeu, par le biais de statistiques basées notamment sur l'analyse des longs coups (L), coups d'approche (A) et coups roulés ou putts (P), ainsi que les distances réelles attribuées à chaque bâton. Plus vous utiliserez Lapgolf, plus l'analyse de votre jeu sera précise.

Le logiciel Lapgolf est en constante amélioration. Vos commentaires et suggestions sont importants pour nous. N'hésitez pas à nous contacter.

Bon golf !

L'équipe Lapgolf

[www.lapgolf.com](http://www.lapgolf.com)

## **Table des matières**

	Page
1. Première utilisation	4
2. Terrains	4
2.1. Ajouter un terrain	4
2.2. Modifier un terrain	4
2.3. Supprimer un terrain	4
3. Bâtons	5
3.1. Modifier les noms des bâtons de votre sac de golf	
3.2. Inscrivez vos distances de départ	
4. Carte de pointage	5
5. Partenaires de jeu	6
5.1. Ajouter un partenaire	6
5.2. Modifier l'information relative à un partenaire	6
5.3. Supprimer un partenaire	6
6. Rondes	7
6.1. Entrer une nouvelle ronde	7
6.1.1. Paramètres de la ronde	7
6.1.2. Trous	7
6.1.2.1. Coups	7
6.1.2.1.1. Entrée rapide	8
6.1.2.1.2. Entrée détaillée	8
6.1.2.2. Statistiques liées au trou	9
6.2. Modifier une ronde	9
6.3. Supprimer une ronde	9
7. Statistiques	10
7.1. Statistiques des bâtons	10
7.2. Statistiques des coups roulés	10
7.3. Statistiques des rondes	11

## 1. Première utilisation

Lors de la première utilisation du Logiciel Lapgolf, il est recommandé de suivre les étapes suivantes : (1) entrer les caractéristiques d'au moins un terrain, (2) entrer les données initiales relatives à vos bâtons et (3) entrer les données relatives à vos partenaires. Veuillez vous référer aux étapes décrites ci-dessous.

## 2. Terrains

Commande : *Terrains / Gestion des terrains*

Un terrain est caractérisé par son nom et la couleur du tertre de départ.

### 2.1. Ajouter un terrain

Commande : *Terrains / Gestion des terrains / Ajouter*

Décrire le terrain selon les informations suivantes :

- Nom du terrain.
- Couleur du tertre de départ.
- Moyenne du terrain.
- Degré de difficulté du terrain.

Il est possible d'ajouter la distance (en verges), le handicap et la normale de chaque trou du terrain en utilisant les onglets Aller et Retour. Plus la description du terrain est détaillée, plus l'analyse du jeu est précise.

### 2.2. Modifier un terrain

Commande : *Terrains / Gestion des terrains / Modifier*

Toutes les caractéristiques des terrains préalablement saisis sont modifiables, à l'exception de la couleur du tertre de départ.

### 2.3. Supprimer un terrain

Commande : *Terrains / Gestion des terrains / Supprimer*

Sélectionner le terrain à supprimer.

Note : Supprimer un terrain n'est possible seulement si aucune ronde utilisant ce terrain n'a préalablement été enregistrée.

### 3. Bâtons

*Commande : Bâtons / Mes bâtons*

La fenêtre Mes bâtons permet de gérer les quatorze bâtons de son sac de golf. En tout temps, il est possible de changer, de façon manuelle, le nom des bâtons et les distances associées (**recommandé à la première utilisation seulement**). Au fur et à mesure des parties, Lapgolf calcule de façon automatique la moyenne des distances pour chaque type de bâton.

Note : la première case, en haut à droite, doit être consacrée au bâton utilisé pour les coups de départ.

La commande Actualiser les moyennes permet à l'utilisateur de préciser le calcul de la distance moyenne des bâtons, par la sélection des critères temps, terrains, partenaires et conditions atmosphériques (à condition que ces critères aient été préalablement notés). Plus la prise de notes est détaillée, plus l'analyse du jeu est précise.

Note : Après avoir actualisé les distances moyennes, les nouvelles moyennes resteront en mémoire et seront indiquées sur la carte de pointage, ainsi que sur l'ordinateur de poche.

### 4. Carte de pointage

*Commande : Terrains / Carte de pointage*

La carte de pointage Lapgolf a été développée pour la prise de notes sur le terrain, afin de faciliter la saisie électronique des données par la suite. Imprimer la carte de pointage à l'aide de l'icône d'imprimante située dans la barre d'outils de la fenêtre. Il est recommandé d'imprimer la carte de pointage recto verso sur du papier cartonné.

La carte de pointage présente les renseignements prédéterminés suivants :

- Nom du terrain.
- Couleur du tertre de départ.
- Moyenne du terrain.
- Degré de difficulté du terrain.
- Distance, handicap et normale associés à chaque trou.
- Distance moyenne des bâtons (au moment de l'impression).

Durant la partie, l'utilisateur inscrit le détail de chaque coup sur la carte de pointage. Il est possible d'indiquer la date, les conditions atmosphériques, la température, le nom des partenaires, le coût, la différenciation LAP, l'écart LAP, le total des coups, le différentiel +/-, les départs dans l'allée, les coups en trappe de sable, les coups ratés, les pénalités, la distance et le bâton. Plus la prise de notes est détaillée, plus l'analyse du jeu est précise.

Note : Au moment de l'impression, la carte de pointage indique les moyennes des bâtons actualisées dans la fenêtre Mes bâtons seulement.

## 5. Partenaires de jeu

Commande : Partenaires / Gestion des partenaires

La fenêtre Partenaires permet de gérer l'information relative à chacun des partenaires de jeu, sous la forme d'un carnet d'adresses. Les champs d'information comprennent :

- Nom.
- Prénom.
- Adresse.
- Ville.
- Téléphone.
- Courriel.

### 5.1. Ajouter un partenaire

Commande : Partenaires / Gestion des partenaires / Ajouter

Champs obligatoires :

- Nom.
- Prénom.

### 5.2. Modifier l'information relative à un partenaire

Commande : Partenaires / Gestion des partenaires

Modifier le contenu des champs d'information à même le tableau.

### 5.3. Supprimer un partenaire

Commande : Partenaires / Gestion des partenaires / Supprimer

Sélectionner la ligne associée au partenaire à supprimer.

Note : Si l'on supprime un partenaire, toutes les données reliées à ce partenaire seront perdues.

## 6. Rondes

*Commande : Rondes / Gestion des rondes*

Une ronde est caractérisée par une date, une heure et un terrain (ce dernier étant caractérisé par son nom et la couleur du tertre de départ).

### 6.1. Entrer une nouvelle ronde

*Commande : Rondes / Nouvelle ronde*  
ou *Commande : Rondes / Gestion des rondes / Ajouter*

La fenêtre Nouvelle ronde permet de saisir les données liées à une ronde.

#### 6.1.1. Paramètres de la ronde

Décrire la ronde par le biais des paramètres obligatoires suivants :

- Date et l'heure du début de la partie (fenêtre automatique).
- Choisir le terrain.

Il est possible de détailler la ronde à l'aide des paramètres facultatifs suivants :

- Conditions atmosphériques.
- Coûts.
- Partenaires (sélection multiple possible à l'aide de la touche Contrôle du clavier).

#### 6.1.2. Trous

Chaque trou du terrain est représenté par un onglet numéroté de 1 à 18. Sélectionner l'onglet correspondant au trou pour lequel on souhaite saisir l'information relative aux coups. Pour chaque trou, une section informative située sous les onglets rappelle la distance du trou actif en verges, sa normale et son handicap tel que décrit dans le gestionnaire de terrain.

##### 6.1.2.1. Coups

À chaque trou, il est possible de saisir l'information relative aux coups selon deux méthodes présentées en onglets : Entrée rapide ou Entrée détaillée. Il est recommandé d'utiliser la méthode d'entrée détaillée des coups afin de générer des statistiques et une analyse plus précises.

Note : Passer de la méthode d'entrée rapide à la méthode d'entrée détaillée en cours de saisie, effacera le contenu de l'entrée rapide au profit du contenu de l'entrée détaillée pour le trou donné. L'inverse n'est pas vrai.

#### **6.1.2.1.1. Entrée rapide**

La méthode d'entrée rapide permet à l'utilisateur de saisir l'information relative aux coups de façon expéditive. Il est toutefois recommandé d'utiliser la méthode d'entrée détaillée des coups afin de générer des statistiques et une analyse plus précises.

Champs obligatoires :

- Nombre de coups « longs ».
- Nombre de coups « d'approche ».
- Nombre de coups roulés ou « putts ».

Champs facultatifs :

- Information de situation :
  - Coups dans l'allée.
  - Trappe de sable.
  - Coups raté.
  - Coups de redressement (distance zéro).
- Information sur les pénalités :
  - Pénalité eau.
  - Pénalité balle perdue.
  - Pénalité (règlement).
  - Pénalité hors limites.

Note : L'information des champs facultatifs permet d'enrichir les statistiques personnelles. Elle n'est cependant pas prise en compte dans le calcul des distances des bâtons et des coups roulés.

#### **6.1.2.1.2. Entrée détaillée**

La méthode d'entrée détaillée permet à l'utilisateur de saisir l'information relative aux coups de façon complète. Il s'agit de la méthode de saisie recommandée afin de générer des statistiques et une analyse précises.

Chaque coup est représenté par une ligne. Entrer le détail des coups dans l'ordre chronologique des coups. Utiliser les boutons Coup suivant et Supprimer pour respectivement ajouter un nouveau coup et supprimer un coup. Il est également possible de modifier le contenu des lignes à même le tableau.

Décrire chaque coup à l'aide des paramètres obligatoires suivants :

- Type de bâton.
- Type de coups (long, approche ou putt).
- Distance restante jusqu'au trou.

Note : La distance restante est calculée en verges pour tous les types de bâtons, à l'exception du putter pour lequel la distance restante est calculée en pieds.

Champs additionnels, recommandés pour une analyse du jeu plus précise :

- Dépassement
- Raté
- Trappe de sable
- Distance zéro
- Position de la balle
- Pénalité :
  - Pénalité eau.
  - Pénalité balle perdue.
  - Pénalité (règlement).
  - Pénalité hors limites.

#### **6.1.2.2. Statistiques liées au trou**

Sous l'onglet d'entrée rapide, à chaque trou, un tableau d'information succinct situé sur la droite de l'écran renseigne l'utilisateur des détails statistiques liés du trou. Ces détails sont calculés à partir des renseignements fournis par l'utilisateur selon la méthode d'entrée rapide ou détaillée.

En mode d'entrée détaillée, il est possible de générer le tableau d'information statistique succinct à tout moment en cliquant sur l'onglet d'entrée rapide. Cliquer ensuite sur l'onglet d'entrée détaillée pour revenir à la saisie des coups en mode d'entrée détaillée.

### **6.2. Modifier une ronde**

*Commande : Rondes / Gestion des rondes / Ouvrir*

Sélectionner la ronde à modifier. La modification d'une ronde emploie les mêmes principes que ceux utilisés pour l'entrée d'une nouvelle ronde.

### **6.3. Supprimer une ronde**

*Commande : Rondes / Gestion des rondes / Supprimer*

Sélectionner la ronde à supprimer.

Note : Toutes les données associées à la ronde à supprimer seront perdues (y compris les distances des bâtons réalisées lors de cette ronde).

## 7. Statistiques

### 7.1. Statistiques des bâtons

*Commande* : Statistiques / Statistiques des bâtons

Pour chaque bâton, le tableau des statistiques des bâtons permet de connaître :

- Le nombre de coups joués.
- La distance maximum et moyenne (en verge).
- Le pourcentage de coups dans l'allée, à droite et à gauche.
- Le pourcentage de coups ratés.
- Le pourcentage de pénalité.
- Le pourcentage d'approche callée.

Il est possible de raffiner le tableau de résultats statistiques par le biais de paramètres facultatifs qui limiteront le calcul des statistiques :

- La période (De... À...)
- Le type de terrain.
- Le choix d'un partenaire.
- Les conditions atmosphériques.

### 7.2. Statistiques des coups roulés

*Commande* : Statistiques / Statistiques des coups roulés

La feuille de statistiques de coups roulés propose deux tableaux.

Le Tableau de répartition des trous montrent les statistiques détaillées relatives au nombre de coups roulés effectués en fonction de la distance initiale de la balle par rapport au trou, à son arrivée sur le vert.

Le Tableau de répartition des coups roulés montrent les statistiques détaillées relative à la distance restante de la balle au trou en fonction de la distance de la balle au trou au moment du coup.

Il est possible de raffiner les tableaux de résultats statistiques par le biais de paramètres facultatifs qui limiteront le calcul des statistiques :

- La période (De... À...)
- Le type de terrain.
- Le choix d'un partenaire.
- Les conditions atmosphériques.

### **7.3. Statistiques des rondes**

*Commande : Statistiques / Statistiques des rondes*

La feuille de statistiques des rondes propose un tableau de résultats réparti sur deux pages et comprenant 35 statistiques personnelles.

Il est possible de raffiner les tableaux de résultats statistiques par le biais de paramètres facultatifs qui limiteront le calcul des statistiques :

- La période (De... À...)
- Le type de terrain.
- Le choix d'un partenaire.
- Les conditions atmosphériques.

Note : L'analyse de ce tableau peut être biaisée par l'utilisation de données provenant de terrains différents.

### **7.4. Statistiques des coûts**

*Commande : Statistiques / Statistiques des coûts*

La feuille de statistiques des coûts propose un tableau de résultats comprenant 12 catégories différentes. (Ex : frais de partie, voiturette électrique, transport, équipement, etc.)

Il est possible de raffiner les tableaux de résultats statistiques par le biais de paramètres facultatifs qui limiteront le calcul des statistiques :

- La période (De... À...)
- Le type de terrain.
- Le choix d'un partenaire.
- Les conditions atmosphériques.

Note : L'analyse de ce tableau peut être biaisée par l'utilisation de données provenant de terrains différents.