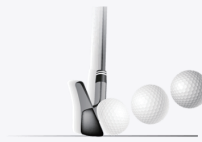


SMASH FACTOR [スマッシュファクター]

Smash Factorはボールスピード÷クラブスピード

Smash Factorはどれほどクラブヘッドからボールにエネルギーが伝わったかを示す数値。



SPIN RATE [スピンの量]

Spin Rate(スピンの量)とはインパクト直後に発生するボールの回転数(毎分)

スピンの量はショットの高さと距離に大きな影響を与えます。

LAUNCH ANGLE [打ち出しアングル]

地面に対してボールが飛び出しているかを示す数値。

Launch angleはdynamic loftの数値と関連しています。



CARRY [距離]

Carry(キャリー)とはボールが打ち出されてから落下するまでの距離です。

ただし、トラックマンの場合、キャリーの数値はボールが打ち出された高さと同じポイントでボールが通過した場所を示します。

BALL SPEED [ボール速度]

Ball Speedとはインパクト直後に計測されるボールの速度

Ball speedはインパクトとクラブヘッドスピードにより作られます。



CLUB SPEED [クラブスピード]

インパクト直後にクラブヘッドが移動している速度の値

クラブの中心より計測

DYNAMIC LOFT [動的ロフト]

インパクトの瞬間のリアルロフト

ショットを打つ際のAttack Angle、シャフトのしなり度合い、クラブヘッドのリリースの仕方、軌道に対してフェース面の開閉度合い。



ATTACK ANGLE [クラブの入るアングル]

地面から打つボールをきれいに捕らえるためにはダウンブロー(マイナスのアタックアングル)が必要です。

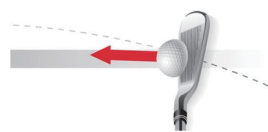
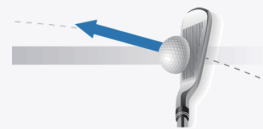
表現の仕方としてダウンブロー/アップブローの度合いを示す数値。

CLUB PATH [クラブパス]

Club Pathとはクラブがボールに当たる瞬間の向きです。

インパクトを迎える直前からインパクトを通過した時のクラブの左右の軌道。

インサイドアウトやアウトサイドインの度合いを示す数値。



FACE ANGLE [フェースアングル]

Face Angleとはクラブがボールに当たる瞬間の開きです。

フェースが開いている・閉じているともいいます。

フェースアングルは打ち出し方向を決める最大の要素です。フェースが向いている方向と限りなく近い方向にボールは飛び出します。