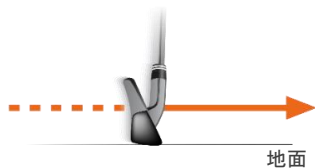


飛距離と方向性の要素

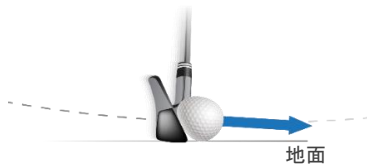
①Club Speed クラブスピード



地面

インパクト直前のクラブヘッドのスピード

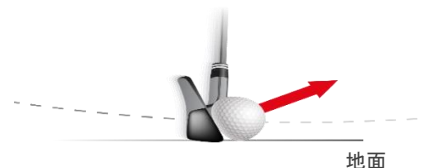
②Attack Angle 縦の入射角度



地面

インパクトの瞬間における
クラブヘッドの上下の動き

③Dynamic Loft インパクトロフト



地面

インパクト時の実際のロフト角度

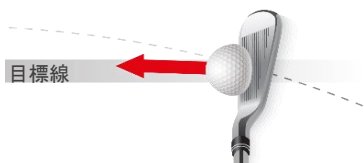
④Club Path 横の入射角度



目標線

目標線に対するクラブヘッドの動き

⑤Face Angle フェイスアングル

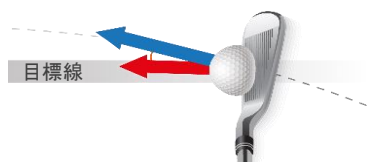


目標線

インパクト時のターゲット

に対するフェイスの向き

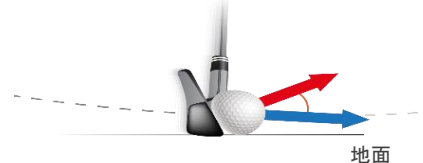
⑥Face to Path 曲がりの要素



目標線

フェイスアングルと横の入射角の関係

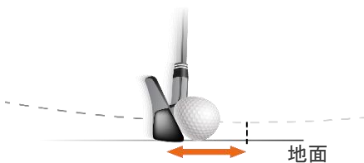
⑦Spin Loft 飛距離の要素



地面

インパクトロフトと縦の入射角の関係

⑧Low Point 軌道の最低点



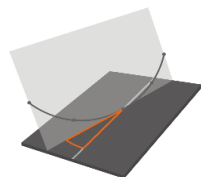
地面

ボールに対するクラブヘッドの着地地点

(Bが手前何ヤード、Aがボールの

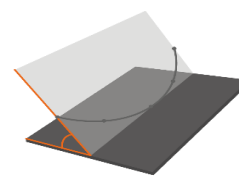
先何ヤードで表示される)

⑨Swing Direction スイング軌道



ターゲットに対するクラブ全体の振りぬぎ角度

⑩Swing Plane クラブプレーン



インパクト前後の地面に対するシャフトの角度

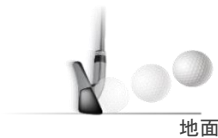
飛球の要素

⑪Ball Speed ボールスピード



クラブフェイスから離れる瞬間に計測されるボールのスピード（初速）

⑫Smash Factor ミート率



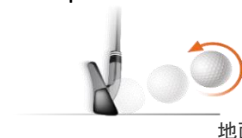
インパクト効率（ボールスピード/クラブスピード）
理想値は1.50（ドライバーの場合）

⑬Launch Angle 打ち出し角度



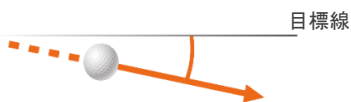
地面に対してボールが飛び出す角度

⑭Spin Rate スピン量



クラブフェイスから離れる瞬間に計測されるボールのスピン量

⑮Launch Direction 打ち出し方向



目標線に対するボールが打ち出される打ち出される左右の角度

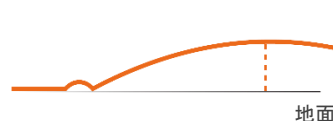
⑯Spin Axis スピン軸の傾き



ボールのスピン軸の地面に対する傾き角度

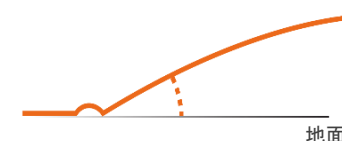
着地の要素

⑰Height 最高到達点



ボールを打った位置から最高到達点までの距離

⑱Landing Angle 着地角度



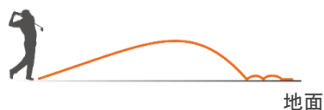
ボールを打った位置に対してのボールの落下角度

⑲Carry キャリー



ボールを打った位置と同じ高さまでの飛距離（高低差がある場合は、実際の着地点までの飛距離ではありません）

⑳Total 飛距離



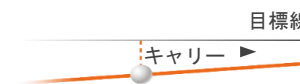
ボールの飛距離、最終到達地点
キャリー+ラン（計算値）

㉑Side Total ランを含んだ左右の誤差



目標値に対するボールの左右の最終到達地点
左右の誤差+ラン（計算値）

㉒Side 左右の誤差



目標線に対する左右の誤差