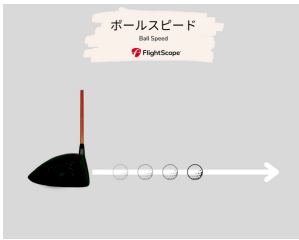


取得可能なパラメータ解説資料

1. ボールスピード/Ball Speed



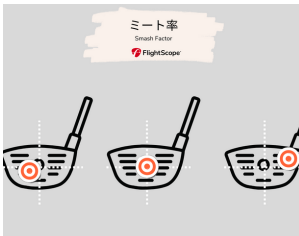
ボールスピードとは、ボールがクラブフェースを通過する瞬間の速さを表すものです。

2. クラブスピード/Club Speed



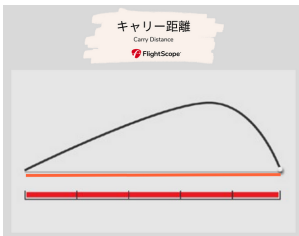
クラブヘッドスピードとは、ボールとゴルフクラブがインパクトする瞬間のクラブのスピードです。

3. ミート率/Smash Factor



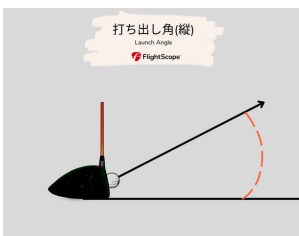
ミート率は、ボールスピードをクラブヘッドスピードで割ることで算出されます。ミート率が高いほど、エネルギー伝達が優れていることを意味します。

4. キャリー/Carry



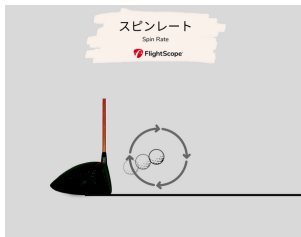
ショットする地点から、ボールの着弾するまでの距離（高低差なし）

5. 打ち出し角(縦)/Launch Angle



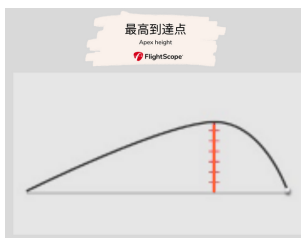
ゴルフボールが打ち出される縦方向の角度。

6. スピンレート/Spin Rate



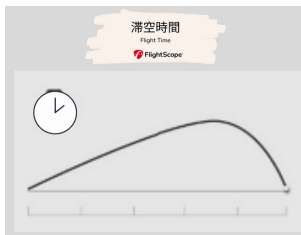
ゴルフボールの回転数を1分間あたりの回転数（RPM）で表したもの。スピンのロフトが高く、摩擦が大きいと、ボールのスピンのレートは高くなる。スピンのレートが理解できると、高いレベルで距離や高さをコントロールする事ができるようになります。

7. 最高到達点/ Apex Height



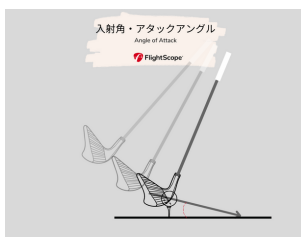
最高到達点とは、ショットしたボールが地面から最も高い位置で測定されるポイントである。

8. 滞空時間/Flight Time



クラブインパクトから最初のグラウンドインパクトまで、ボールが空中で過ごす時間のことで、単位は秒。

9. 入射角/AoA



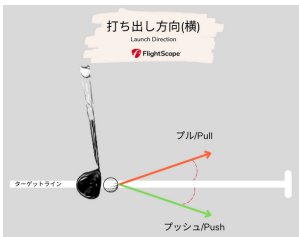
インパクトの直前に測定される、クラブヘッドがボールに入射する角度。AoAとも呼ばれることがある。

10. スピンロフト/Spin Loft



インパクト時にボールのスピンの寄与するもので、クラブのアタックアングルとダイナミックロフトの差でおおよそ定義されます。スピンのロフトは、ダイナミックロフトとアタックアングルの間に形成される角度である。

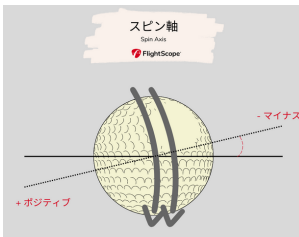
11. 打ち出し方向(横)/H Launch Angle



ターゲットラインに対するゴルフボールの打ち出し方向（左または右）を表した度数。

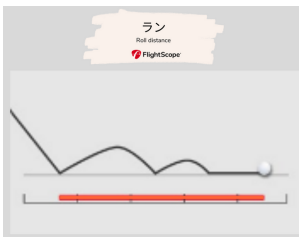
打ち出し方向は、クラブのフェースアングルと非常に密接に関係していますが、全く同じではありません。

12. スピン軸/Spin Axis



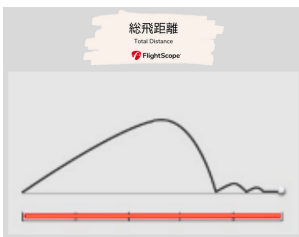
スピン軸は、インパクト後のスピン軸の傾き方向を示しています。インパクト後のスピン軸は変動しません。スピン軸は、左に傾斜しているか（この場合、マイナスのスコアになります）、右に傾斜しているか（プラスのスコアになります）を測定します。

13. ラン/Roll Distance



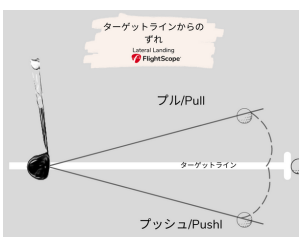
キャリー距離からボールの最終位置までの転がり量

14. 総距離/Total Distance



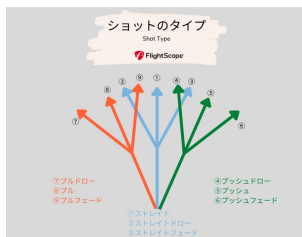
インパクト地点からボールが止まるまでの距離。キャリーディスタンス + ラン = 総飛距離

15. ターゲットからのズレ/Lateral Landing



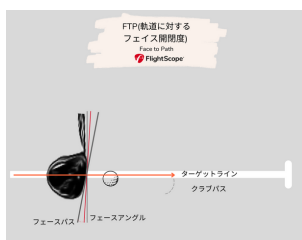
ボールのインパクトポイントをターゲットに対して垂直に測定した距離

17.ショットタイプ/Shot Type



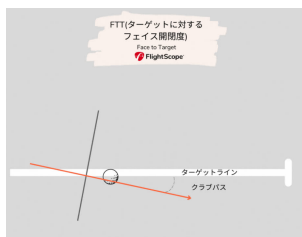
FTP: (軌道に対するフェース開閉度) FTT: (ターゲットに対するフェース開閉度) ① FTT ストレート / FTP ストレート ② FTT ストレート / FTP 左 ③ FTT ストレート / FTP 右 ④ FTT 右 / FTP 左 ⑤ FTT 右 / FTP ストレート ⑥ FTT 右 / FTP 右 ⑦ FTT 左 / FTP 左 ⑧ FTT 左 / FTP ストレート ⑨ FTT 左 / FTP

18.フェーストゥパス/FTP



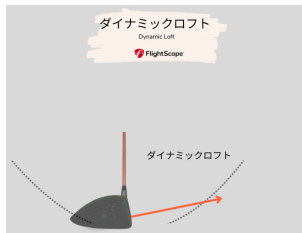
インパクトで測定されたクラブパスに対するクラブフェースの方向性

19.フェーストゥターゲット/FTT



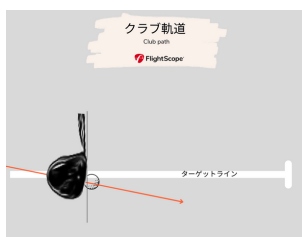
インパクト時に測定されるレーダーのターゲットラインに対するクラブフェースの方向性

20.ダイナミックロフト/Dynamic Loft



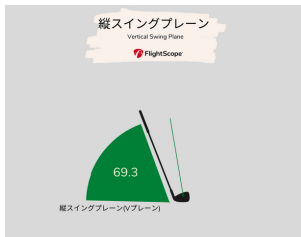
ダイナミックロフトとは、インパクトでのロフト角。アドレス時のロフトである、静的ロフト角とは異なります。

21.クラブパス/Club Path



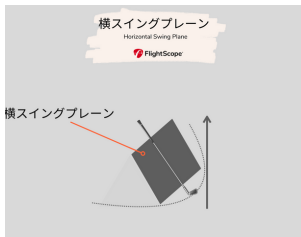
インパクト時における、ターゲットラインに対するクラブヘッドの軌道方向。

22.縦スイングプレーン/V-Plane



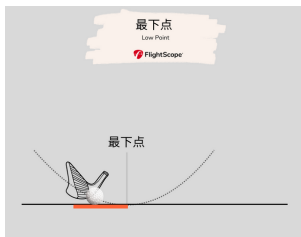
スイングの最下点で測定される、クラブヘッドの垂直方向の軌道角度。

23.横スイングプレーン/H-Plane



スイングの最下点で測定される、クラブヘッドの水平方向の軌道角度。

24.最下点/Low Point



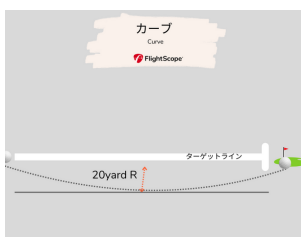
インパクトした位置から、クラブの軌道での最下点（円弧の最下点）までの水平距離のこと。インパクト前に最下点があるときはアップブロー、インパクト後に最下点があるときはダウブローにボールをヒットしていることとなります。

25.落下角度/V-Descent Angle



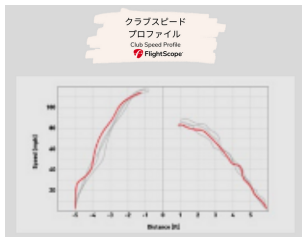
ボールが着弾する際の角度。ドライバーでは落下角が小さいほど飛距離が伸び、アイアンでは落下角が大きいほどグリーンに止まる力が強くなる。

26.カーブ/Curve



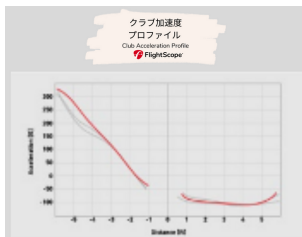
カーブとは、ボールの曲がる量を水平方向で表しています。

27.スピードプロファイル/Speed Profile



インパクト前後のヘッドスピードを測定しています。スピードプロファイルから、スイングスピードの一貫性と効率的なエネルギー伝達を確認することができます。

28.アクセレーションプロファイル/Acceleration Profile



インパクト前後の加速度を測定しています。加速度プロファイルはシャフトの挙動やクラブのリリースを確認することができます。



動画でも更に詳細にご紹介しています。

