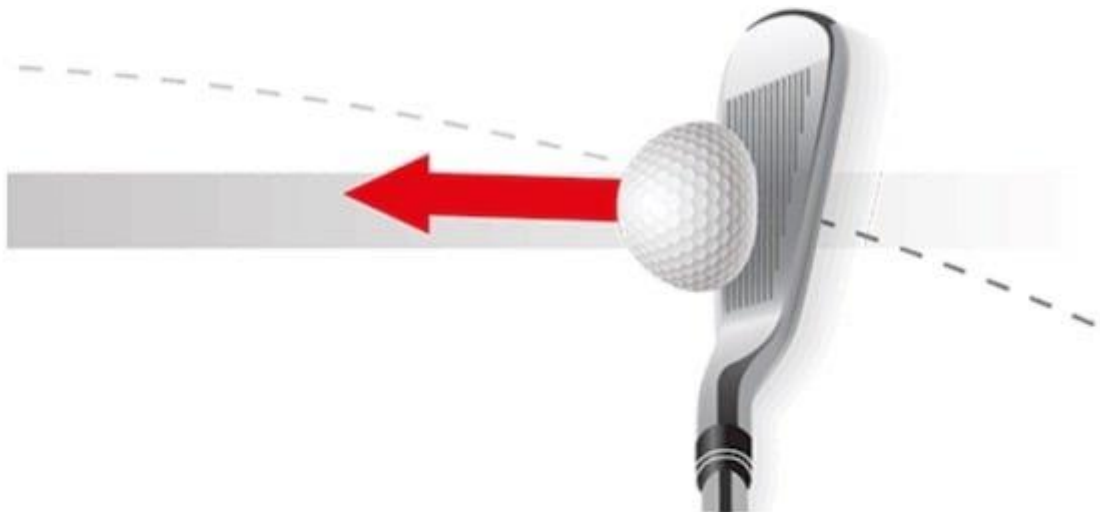


TrackMan Parameters

Med TrackMan 4 kan du få fram en otrolig mängd data om ditt spel. Allt ifrån ditt svingspår till hur mycket bollen snurrar och med vilken vinkel klubban träffar bollen. Det finns för närvarande 31 parametrar (data points).

Med hjälp av denna data kan du förbättra ditt spel avsevärt, om du bara vet hur man kan tolka den. Här nedan kan man läsa om några av de vanligaste parametrarna och vad dom talar om för oss. Längre ner finner ni även en lista på samtliga 31 parametrar med en kortfattad beskrivning.

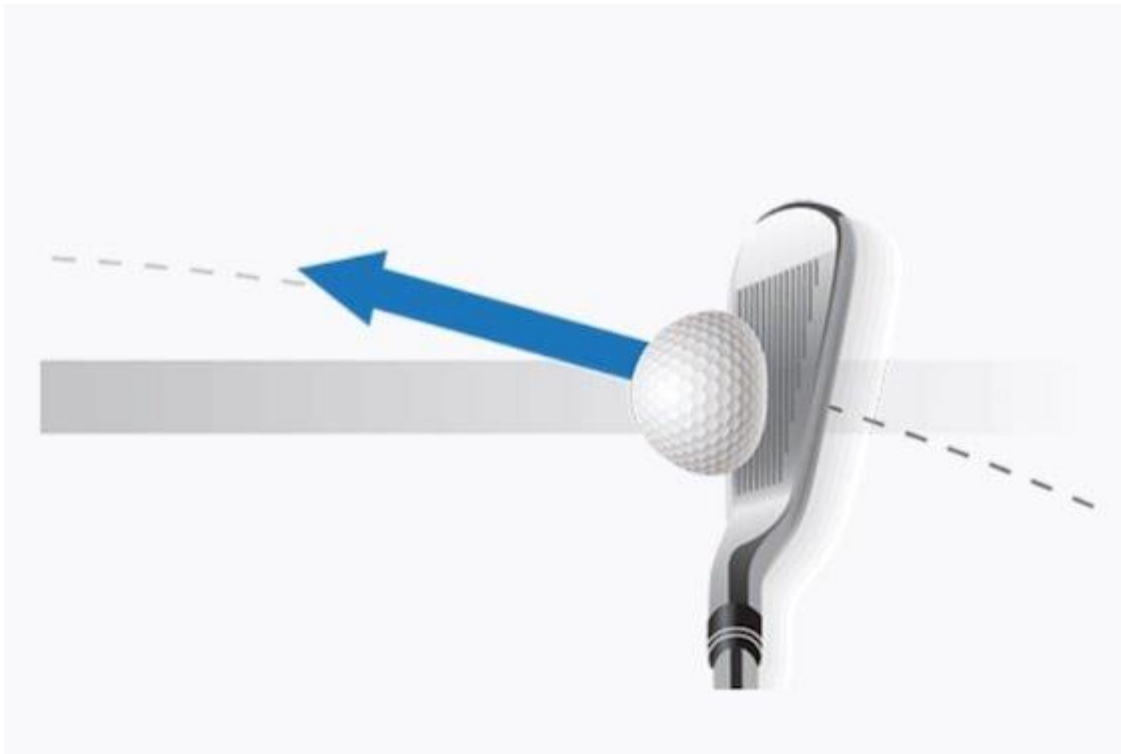


FACE ANGLE

Face angle är vinkeln som klubbhuvudet är riktat åt när klubbhuvudet träffar bollen (höger eller vänster). Många golfare refererar till detta som "öppet" eller "stängt" klubbhuvud.

Ett positivt värde betyder att klubbhuvudet är riktat åt höger om målet man siktar mot vid bollträff, (öppet för högerspelare), och ett negativt värde betyder att klubbhuvudet är riktat åt vänster om målet, (stängt för en högerspelare). Face angle är oerhört avgörande när det gäller riktningen som bollen tar.

För att slå ett rakt slag bör face angle vara noll. Det optimala värdet på face angle beror dock på vilket typ av slag golfaren vill slå. Vill man slå en "fade", "draw" eller rakt så har alla dessa slag ett eget optimalt värde.



CLUB PATH

Club path är riktningen som klubban rör sig vid bollträff (höger eller vänster)

Många golfare refererar till detta som "in och ut" eller "ut och in".

Ett positivt värde betyder att klubban rör sig till höger om målet vid bollträff (in och ut, för en högerspelare) och ett negativt värde betyder att klubban rör sig åt vänster, (ut och in, för en högerspelare).



CLUB SPEED

Club speed avgör en golfares potentiella slaglängd.

Club speed är klubbans hastighet precis innan den träffar bollen. Desto mer hastighet desto längre kan bollen postseriellt gå.

“Adding 1 mph of club speed can increase your distance by up to 3 yards with the driver. The highest recorded club speed is 150 mph! This was accomplished by two-time world long drive champion, Jamie Sadlowski.”



BALL SPEED

Ball speed är hastigheten på bollen direkt efter att klubban träffat bollen.

Ball speed skapas av klubbastighet och impact "träff". En dålig träff så som en träff "häl träff eller tå träff" kommer att påverka den potentiella hastigheten på bollen. "Glancing blows" som blir utav "hooks" eller "slices", eller om man slår ner för mycket på bollen reducerar den potentiella bollhastigheten. En golfares klubbhastighet "club speed" är en nyckel till att slå långt, men bollhastigheten som skapas när klubban träffar bollen är den största faktorn i hur långt en boll "flyger".

"Gaining 1 mph of ball speed can increase your driver distance by up to 2 yards. The highest recorded ball speed is 225 mph by former long drive champion Ryan Louw."



SMASH FACTOR

Smach factor är golfbollens hastighet delat med klubbhastigheten.

Smach factor relaterar till mängden energi som förflyttas från klubban till bollen, när klubbhuvudet träffar bollen. Desto högre smash factor desto större är överföringen av energi. En golfare bör satsa på att uppnå en smach factor runt 1.50 med en driver.

Desto mer loft man har på klubban, desto lägre kan man förvänta sig att smach factorn är. en PW borde ha en smach factor runt 1.25.

DRIVER EXEMPEL

Golfare A har en klubbhastighet på 100 mph och en smash-faktor på 1,40. Golfare A:s bollhastighet är 140 mph.

Golfer B har en klubbhastighet på 100 mph och en smash-faktor på 1,50. Golfer B:s bollhastighet är 150 mph.

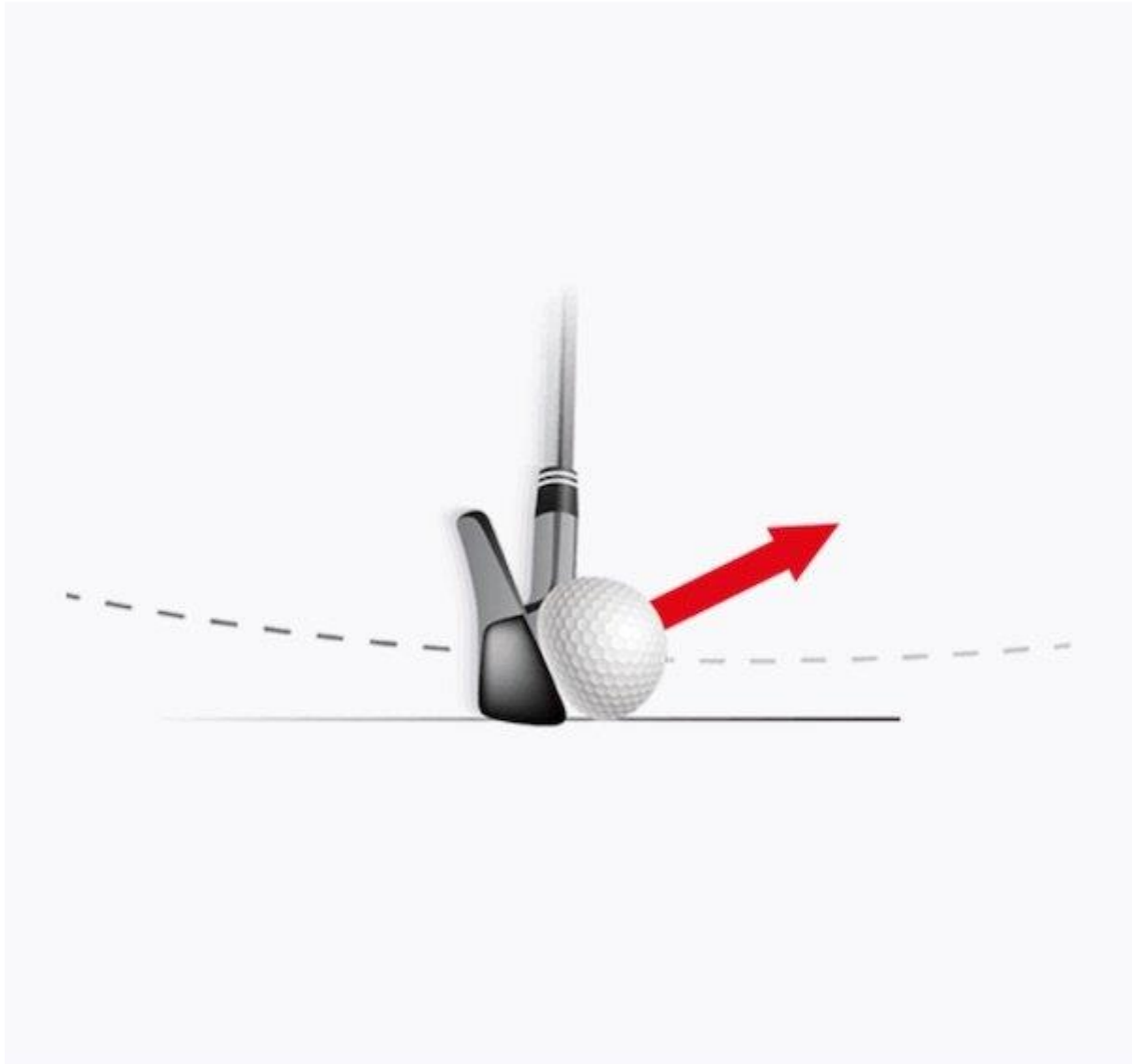
Skillnaden på 10 mph i bollhastighet mellan Golfer A och Golfer B motsvarar ungefär 20 yards i avstånd mellan de två golfarna trots att de har samma klubbhastighet."



ATTACK ANGLE

Attack angle är riktningen som klubbhuvudet rör sig när klubbhuvudet träffar bollen (upp och ner). Slag när bollen ligger på marken bör ha en negativ attack angle för att skapa "ball fist" vid kontakt. Dvs, att bollen är det första som klubban träffar. Men golfare med lägre klubbhastighet bör inte slå ner på bollen för mycket, dvs för negativ attack angle, med järnklubbor då detta kommer påverka den potentiella slaglängden.

När man slår en drive bör attack angle där emot vara positiv för att få ut maximal distans.



DYNAMIC LOFT

Dynamic loft är mängden loft, eller vinkel, som klubbhuvudet har vid bollträff.

Golfarens attack angle, hur mycket skaftet böjer sig, om klubbhuvudet är öppet eller stängt och vart på klubbhuvudet man träffar bollen kan alla göra skillnad på dynamic loft.

Att optimera dynamic loft för en golfares klubbhastighet är viktigt för att få fram den mest optimala bollbanan och maximera "carry". Har man för mycket dynamic loft så kan bollen bli för hög. För lite kan bollen bli för låg.



LAUNCH ANGLE

Launch angle är vinkeln bollen får när den lyfter, relaterat till marken. Launch angle är nära besläktad med dynamic loft. Launch angle har alltid ett lite lägre värde än dynamic loft men ofta väldigt nära.

Tillsammans med bollhastighet "ball speed" så är launch angle en av de primära komponenterna i hur högt och långt ett slag går. Varje golfare borde försöka uppnå en optimal balans mellan, launch angle och spin rate, baserat på sin club speed och ball speed.



SPIN RATE

Spin rate är mängden spinn som bollen får direkt efter att klubban har träffat. Spin rate har en stor betydelse över hur långt och högt du kan slå och är en av de minst uppskattade värdena, speciellt i vindiga förhållande.

Spin rate är fienden, speciellt när man spelar i motvind. Ett sätt att minska sin spin rate är att spela med klubbor med mindre loft. Öva att gå upp en eller två klubbor men slå lösare. Detta kommer att hjälpa dig att kontrollera dina slag.

Club Speed

Hastigheten för klubbhuvudet strax före första kontakt med golfbollen.

Attack angle

Upp- eller nedrörelsen av klubbhuvudet vid träffen.

Dynamic loft

Den vertikala vinkeln på klubbans yta i träffen.

Club path

In-till-ut- eller ut-till-in-rörelsen av klubbhuvudet vid träffen.

Face angle

Riktningen klubban pekar mot vid kontakt mellan klubban och bollen.

Face to path

Vinkelskillnaden mellan klubbhuvudets riktning och svingspåret i träffen.

Swing plane

Den vertikala vinkeln mellan planet som skapas av klubbhuvudets geometriska centrumrörelse och horisonten.

Swing direction

Vinkeln mellan planets bas skapad av klubbhuvudets geometriska centrumrörelse och mållinjen.

Low point

Avstånd från klubbhuvudets position i träffen till den lägsta punkten på svingbågen.

Impact height

Den vertikala impact positionen i förhållande till mitten av klubb-bladet.

Impact Offset

Den horisontella impact positionen i förhållande till mitten av klubb-bladet.

Dynamic lie

Vinkeln för den nedre delen av skaftet i förhållande till marken vid impact.

Ball speed

Hastigheten för golfbollen omedelbart efter kontakt med klubban.

Smash faktor

Förhållandet mellan uppmätt bollhastighet och uppmätt klubbhastighet.

Launch angle

Den vertikala vinkeln som golfbollen startar på i förhållande till horisonten och mäts direkt efter kontakt med klubban.

Spin rate

Golfbollens rotationshastighet runt den tänkta linjen som golfbollen roterar runt mätt direkt efter kontakt med klubban.

Launch direction

Den horisontella vinkeln som golfbollen startar på i förhållande till mållinjen och mäts direkt efter kontakt med klubban.

Spin Axis

Vinkeln i förhållande till horisonten på den tänkta linjen som golfbollen roterar runt och mäts direkt efter kontakt med klubban.

Height

Den maximala höjden eller spetsen av banan mätt i förhållande till den höjd vid vilken golfbollen slogs.

Curve

Den horisontella sidorörelsen av slaget.

Landing angle

Vinkeln som golfbollen landar i relativt horisonten och vid en punkt som har samma höjd som där bollen slogs.

Carry

Avståndet till där bollen landar.

Side

Det vinkelräta avståndet mellan mållinjen och där banan korsar en punkt som har samma höjd som där golfbollen lanserades.

Total

Den totala längden på slaget.

Side totalt

Det vinkelräta avståndet mellan mållinjen och golfbollens beräknade viloposition.