



ESCUELA DE COMPETICION

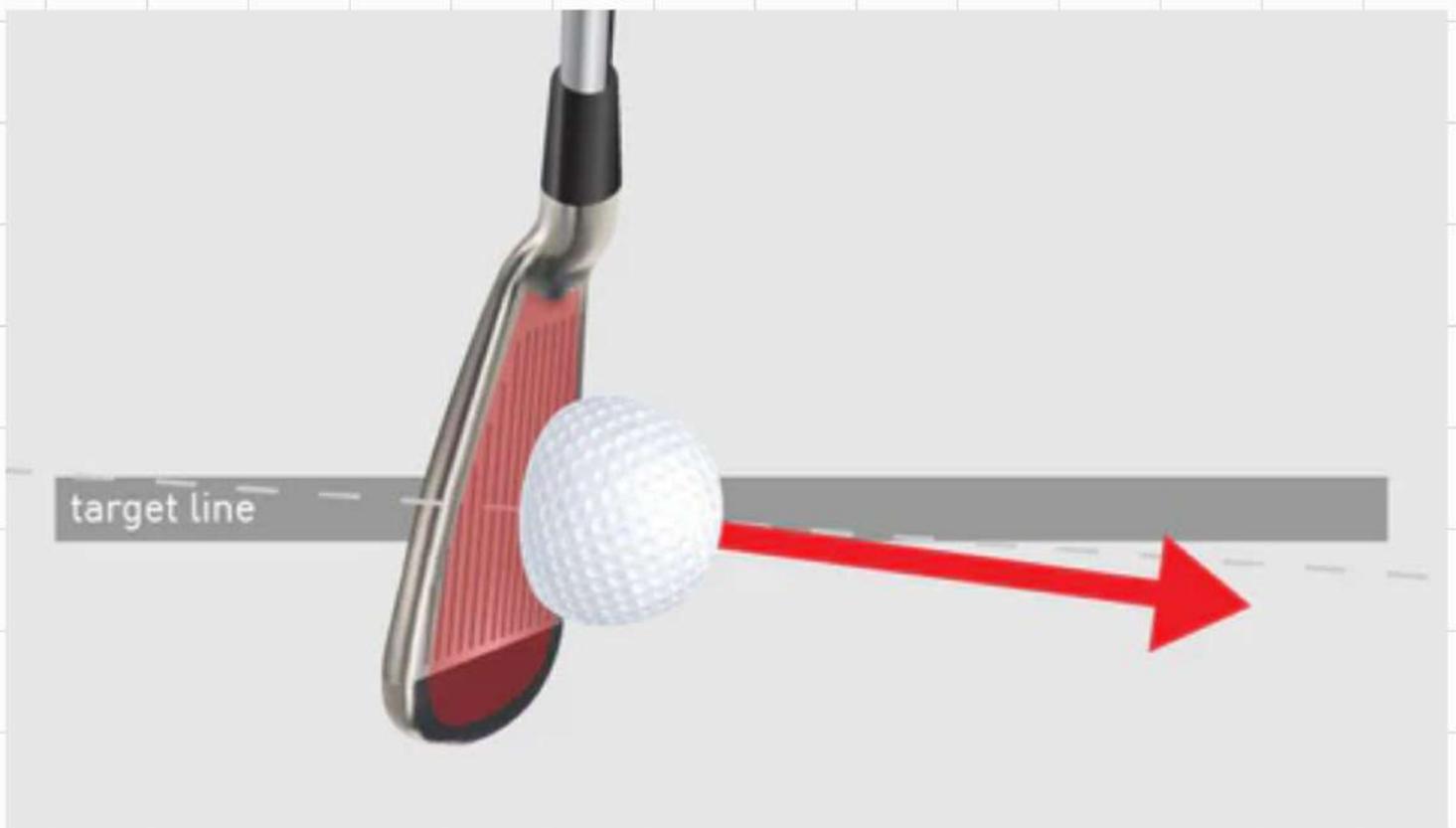
DATOS FLIGHTSCOPE



DATOS QUE MAS INFLUYEN EN LA DIRECCIÓN DE LA BOLA

1●FACE TO TARGET (FTT)

Es el que más influye. Face to target se traduce como "cara del palo respecto al objetivo". Si es menor a 3L (left) o 3R (right) todo va bien.. Si no, problemas



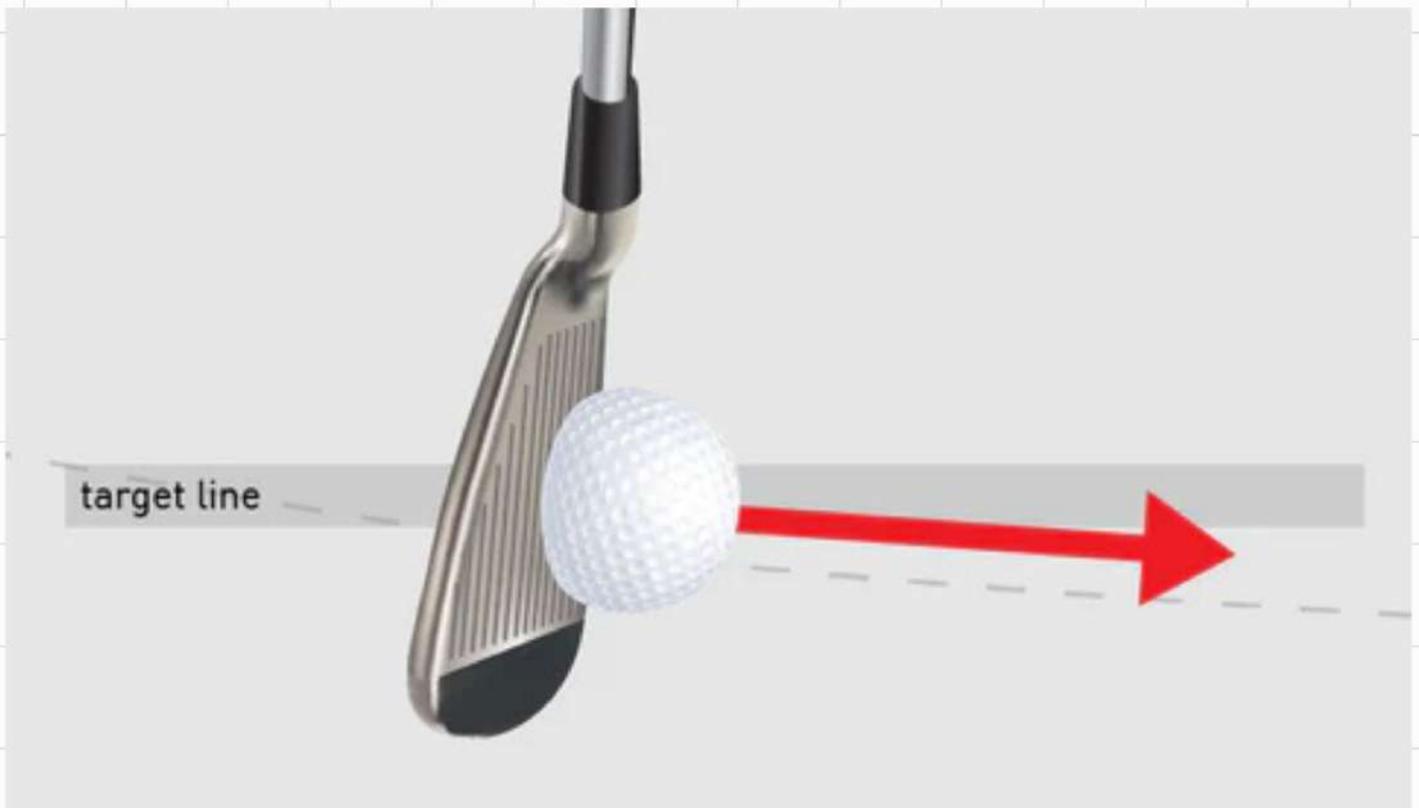
2●FACE TO PATH (FTP)

Traducido como "cara del palo respecto a la línea de swing". Nos dice como llega la cara del palo respecto a la línea de swing en el momento del golpeo. Combinado con el siguiente que veremos (club path), nos da los datos para pegar buenos draws y fades. Lo mismo que FTT, si es mayor que 3L o 3R, mal asunto.



3●CLUB PATH

Es el "camino del palo", aunque los profesores solemos llamarlo "línea de swing". Te dice estos datos en justo antes y después del momento del golpeo. Si es R (right) es hacia la derecha (de dentro a fuera). Si es L (left) es de fuera a dentro. Combinado con el FTP (Face to Path) puedes entender que tiene que pasar en el golpeo para pegar fade y draw.



4●SPIN AXIS

Se refiere a la inclinación del eje de la bola cuando va volando. Es decir, te dice si la bola va volando inclinada hacia la derecha (R) o hacia la izquierda (L), como un avión cuando gira.

Si es R, suele ser porque golpeas a la bola cerca del talón del palo.

Si es L, suele ser porque golpeas a la bola en la punta del palo.

Por ejemplo, si golpeas y te sale que el Club Path es 0 y el FTP es cero y la bola cierra, mira el Spin Axis, que probablemente sea L (left) porque has golpeado a la bola en la punta del palo.



NUMEROS PARA PEGAR FADE

Para pegar un buen fade tienen que pasar 3 cosas en el momento del golpeo:

1. La cara del palo tiene que estar apuntando un poco a la izquierda del objetivo.

Es decir, que FTT (la cara del palo respecto al objetivo) tiene que ser entre 1° y 3° L (left).

2. El Club Path (línea de swing) tiene que ser un poco más hacia la izquierda que la cara del palo al objetivo (FTT).

3. El spin axis tiene que ser cerca de 0 o si no R (para que la bola vaya inclinada hacia la derecha)

Por ejemplo:

FTT = $1,2^{\circ}$ L

Club Path = 3° L

Spin Axis = $0,9^{\circ}$ R

Si eres un poco listill@, te darás cuenta que también puedes utilizar el FTP (Cara del palo respecto a la línea de swing) para ver si tienes buenos datos.

Así, FTP tiene que ser un poco hacia la derecha (R), y así la cara del palo llega abierta respecto a la línea de swing. Lo pillas?

Ejemplo jugadores de fade:

FTP = 2°R

CLUB PATH = 3°L

NUMEROS PARA PEGAR DRAW

Ahora sería lo opuesto.. Es decir, que para pegar un buen draw tiene que pasar que:

1. La cara del palo llegue mirando un poco a la derecha del objetivo.

$$FTT = 1^{\circ}R$$

2. La línea de swing (CLUB PATH) tiene que ser un poco más a la derecha que FTT.

$$CLUB\ PATH = 3^{\circ}R$$

Y si eres fino en matemáticas...deduciras que la cara del palo respecto a la línea de swing (FTP) es $2^{\circ}L$ (es decir, que la cara del palo llega un poco cerrada respecto a la línea de swing).

Ejemplo jugadores de draw:

$$FTP = 1,2^{\circ}L$$

$$CLUB\ PATH = 2,6^{\circ}R$$

DATOS QUE MAS INFLUYEN EN LA DISTANCIA DE LA BOLA

1●SMASH FACTOR

Se refiere a como el palo transfiere la energia a la bola.

Se calcula al dividir la velocidad de la bola entre la velocidad del palo. Influye bastante si golpeas en el centro del palo o no.



Smash Factor Tour Averages

PGA TOUR

- Driver – 1.49
- 6 iron – 1.38

LPGA Tour

- Driver – 1.49
- 6 iron – 1.39

2●DYNAMIC LOFT

Nos dice los grados con los que llega el palo en el momento del golpeo. Combinado con el **ANGULO DE ATAQUE** es importante para conseguir un Spin más bajo y así más distancia, sobre todo con el drive.



Dynamic Loft Tour Averages

PGA TOUR

- Driver – 12.8 degrees
- 6 iron – 20.2 degrees

LPGA Tour

- Driver – 15.5 degrees
- 6 iron – 23.6 degrees

Con los Sandwedges con un swing entero, lo normal es que el Dynamic Loft sea $\pm 10^\circ$ menos que el loft del palo.

Ejemplo:

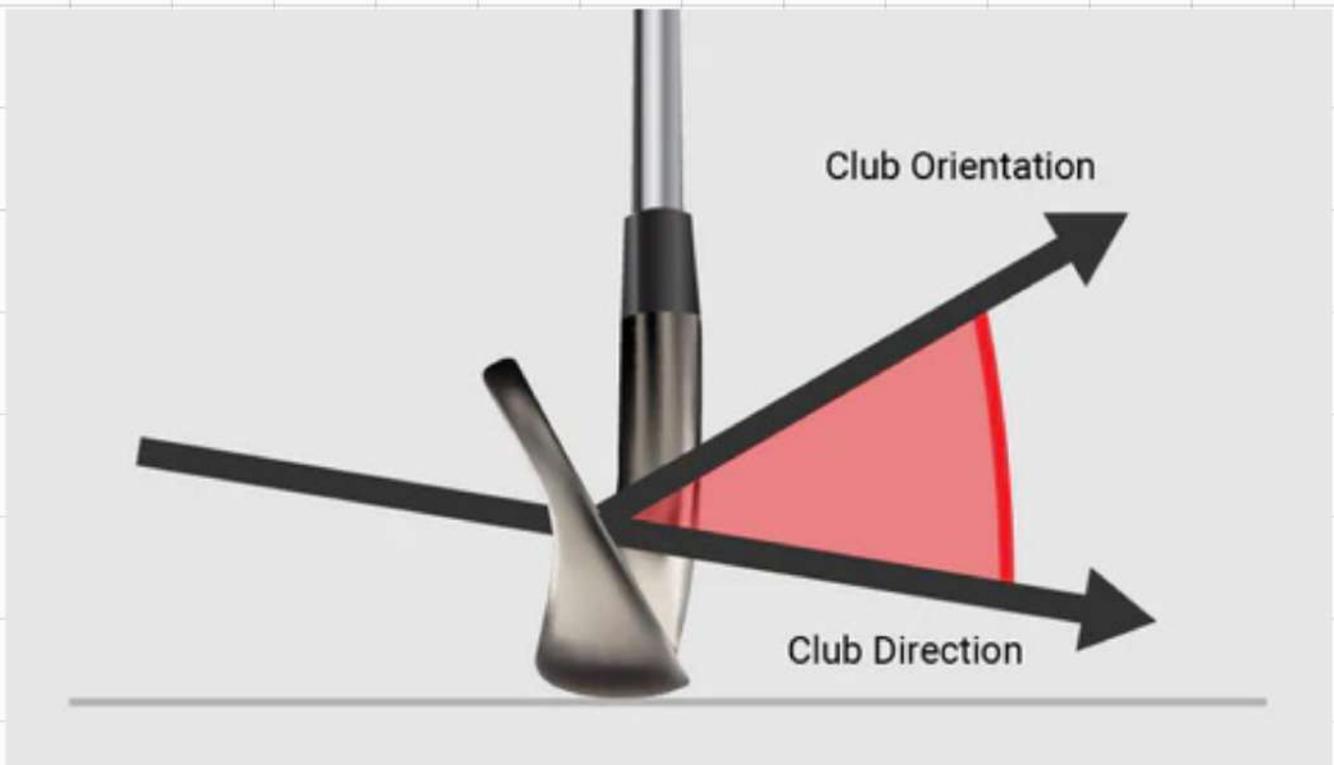
Sandwedge 56° ...Dynamic Loft 46°

Sandwedge 50° ...Dynamic Loft 40°

3●SPIN LOFT

El Spin Loft se calcula así:
 $\text{Spin Loft} = \text{Dynamic loft} - \text{AOA}$

Para simplificar, diremos que es igual al Dynamic Loft menos el Ángulo de Ataque. Cuanto más grande sea el Spin Loft, más spin llevará la bola.



Spin Loft Tour Averages

PGA TOUR

- Driver = 14.7 degrees
- 6-iron = 24.3 degrees

LPGA Tour

- Driver = 15.0 degrees
- 6-iron = 25.9 degrees

4●SPIN RATE

Y el Spin Rate representa el número de vueltas que da la bola sobre si misma por minuto. Es decir, que depende del Spin Loft..y ya sabes que el Spin Loft depende del AOA y del Dynamic Loft.



Por ejemplo, jugando contra viento, si el Spin Rate es muy alto, la bola volará con mucho spin, y tenderá a volar más alto..

Ya sabes que en estos casos interesa coger algún palo más y bajar la velocidad de swing,

para que la bola vuele con menos spin..pero ojo, no hace falta que el AOA sea muy descendente, sobre todo con los hierros cortos.

Con el drive y viento en contra, bajar el tee solo un poco, coger el palo más corto y bajar la velocidad, pero sin pegar hacia abajo.

Spin Rate Tour Averages

PGA TOUR

- Driver – 2686 rpm
- 6 iron – 6231 rpm

LPGA Tour

- Driver – 2611 rpm
- 6 iron – 5943 rpm



*El que adivine quien es tiene regalo...
Solo vale un intento...*

Va una pista...

