



Track Man University Shape Test



Name:

Datum:

Draw und Fade: Schlage jeweils drei Bälle mit dem Eisen 6 mit einem Draw und einem Fade. Der Wert *Club Path* sollte doppelt so hoch wie *Face Angle* sein.

Schlag	Face Angle	Club Path	Launch Direction	Spin Axis	Carry Side
Draw					
Draw					
Draw					
Fade					
Fade					
Fade					

Draw und Fade über den *Attack Angle* oder die *Swing Direction* kontrollieren. Was klappt bei dir besser? *Attack Angle* oder *Swing Direction* zu ändern?

Schlage jeweils 2 Draws und 2 Fades mit einem Eisen 6 mit demselben Club Path (Draw im + Bereich und Fade im - Bereich).

Draw: Der erste sollte mit einem steileren Attack Angle aber normalen Swing Direction gespielt werden. Der zweite mit einer Swing Direction, die mehr nach rechts zeigt, aber einem normalen Attack Angle.

Fade: Der erste sollte mit einem flacheren Attack Angle (aber normalen Swing Direction). Der zweite mit einer Swing Direction, die mehr nach links zeigt, aber mit einem normalen Attack Angle.

Schlag	Swing Direction	Attack Angle	Club Path	Face Angle	Carry Side
Draw Steep AoA					
Draw SD nach rechts					
Fade Shallow AoA					
Fade SD nach links					

Shape Challenge: Schlage 5 Bälle mit dem Eisen 6. Das Ziel ist es, den Ball so nah wie möglich am Ziel zum landen zu lassen (Carry Side 0) mit einer Spin Axis von +/-7 Grad oder mehr.

Schlag	Side	Spin Axis	Club Path	Face Angle	Attack Angle
Schlag 1					
Schlag 2					
Schlag 3					
Schlag 4					
Schlag 5					

Dein Fazit: