



Rapsodo PITCHINGをホームプレートから472.4cmの位置に配置します。

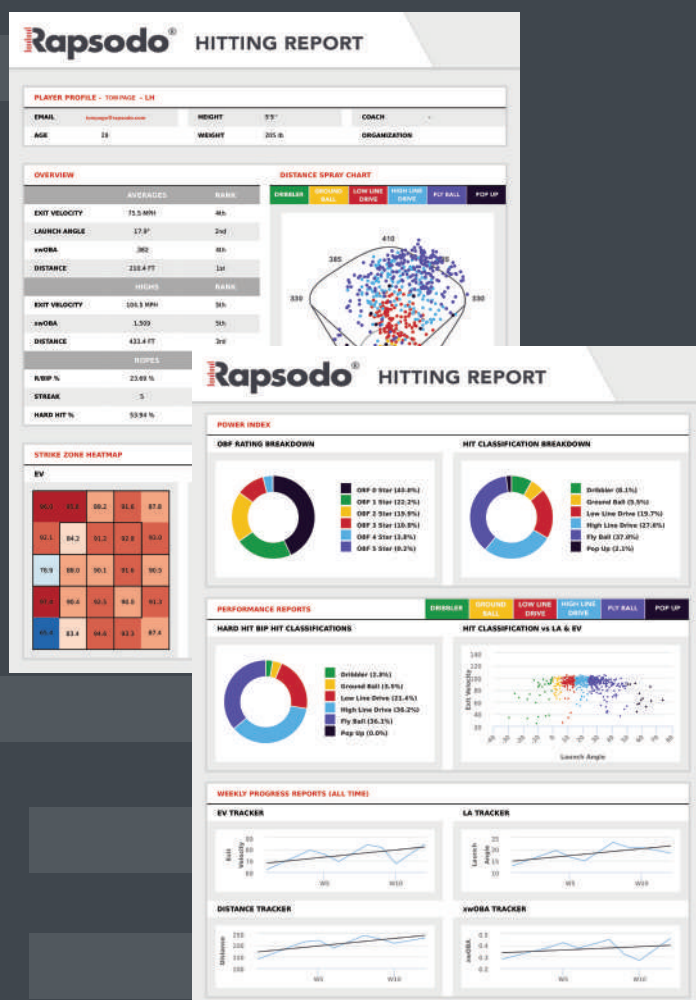
Rapsodo HITTINGをホームプレートから426.7cmの位置に配置します。



# Rapsodo HITTING

## プレーヤーレポート

打率・打球角度・ランニング・ストライクゾーン別の打撃傾向・ヒットの分類を含む打撃のレポートを簡単にダウンロードすることができます。



打球角度による分類

分類	
0度以下	Dribbler
0~6度	Ground Ball
6~15度	Low Line Drive
15~24度	High Line Drive
24~50度	Fly Ball
50度以上	Pop Up

打球による分類

**BIP (Balls in Play)**  
- フェアゾーンに入った打球 = フェアボール。

**Hard Hit Ball**  
- フェアボールの中で、Exit Velocity(初速度)が上位10%に属する打球。

**Ropes**  
- Hard Hit Ballの中で、Exit Launch Angle (打球角度)が10度から20度の打球。

**Bombs**  
- Hard Hit Ballの中で、Exit Launch Angle (打球角度)が20度以上の打球。



## データガイド

# Rapsodo HITTING

## 1 Rapsodo HITTING測定基準(グループ別)

### 試合形式

グループ	打球速度 (KMH)	打球角度	回転量 (RPM*)	飛距離 (M)
MLB	145.6	14.8	1898	64.1
大学	130.4	15.6	2013	50.5
18歳以下	126.7	16.1	1913	48.7
16歳以下	116.2	15.4	1856	42.8
14歳以下	106.7	15.9	1998	38.4
12歳以下	91.7	16.3	1963	30.7

\*Revolutions Per Minute - 1分間あたりのボールの回転量

### トスバッティング

グループ	打球速度 (KMH)	打球角度	回転量 (RPM*)	飛距離 (M)
MLB	145.3	14.2	1555	64.1
大学	134.9	15.6	1580	54.9
18歳以下	125.0	17.4	1451	55.7
16歳以下	117.2	16.9	1430	48.2
14歳以下	103.8	16.4	1665	40.2
12歳以下	85.8	17.1	1581	30.5

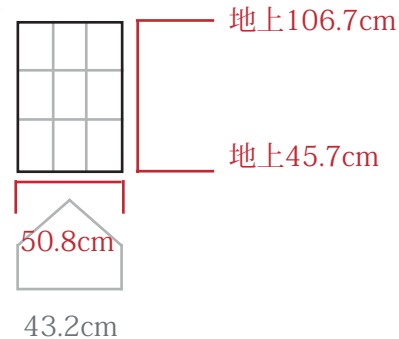
\*Revolutions Per Minute - 1分間あたりのボールの回転量

### ティーバッティング

グループ	打球速度 (KMH)	打球角度	回転量 (RPM*)	飛距離 (M)
MLB	134.2	9.4	1280	41.9
大学	118.6	11.3	1194	36.2
18歳以下	114.7	10.7	1203	35.3
16歳以下	110.4	12.3	1242	35.1
14歳以下	100.1	11.8	1238	30.0
12歳以下	82.4	15.6	1180	27.3

\*Revolutions Per Minute - 1分間あたりのボールの回転量

## 7 ストライクゾーン



## 2 ビデオ録画機能

Rapsodo HITTINGを通して打撃フォームのスローモーション映像を打撃データと共に録画することができます。

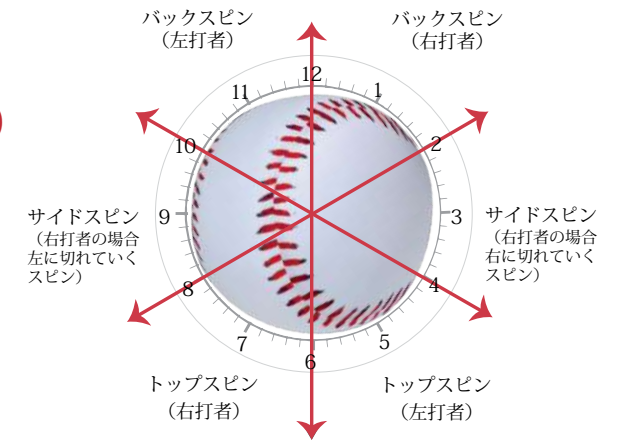
## 3 3D打球回転イメージ

代表例:



## 4 SPIN DIRECTION(回転方向)

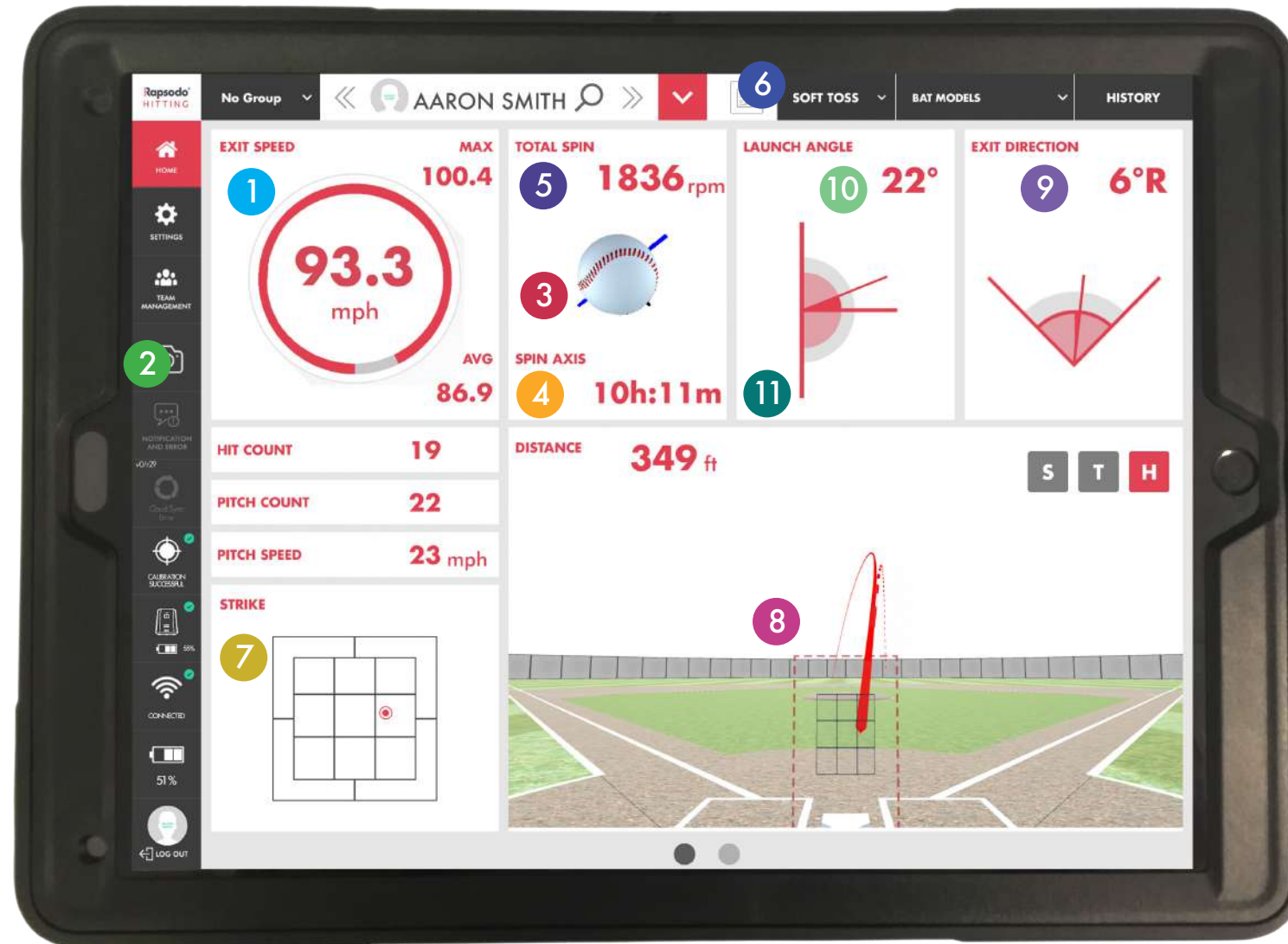
打球の回転軸は時計の針に倣って表示されます (右記イメージを参照)。



打球の回転軸および回転率はボールの飛距離に影響します。例えば、バックスピンの増加すると飛距離が増加し、逆にトップスピンの増加すると飛距離が減少します。また、左右のスピンの増加すると打球は回転量の多い方向に切れやすくなります。

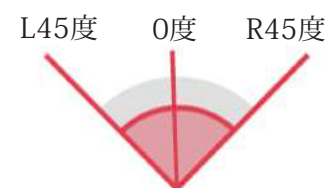
## 5 SPIN RATE (回転量)

回転量 (RPM*)	打球のイメージ
700以下	打球の回転量が非常に少なく、ナックル気味の打球になりやすい。
700以上 1500以下	打球の回転量が少なく、ボールの飛距離が伸びづらい。
1500以上 2500以下	理想的な打球の回転量。十分な打球の初速度と回転量によりボールの飛距離が伸びやすい。
2500以上 3500以下	打球の回転量が多く、打球の初速度が遅くなるため、ボールの飛距離が伸びづらい。
3500以上	打球の回転量が非常に多く、打球の初速度が遅くなるため、ボールの飛距離が伸びづらい。



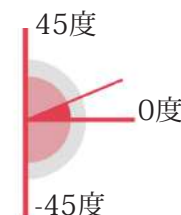
## 9 EXIT DIRECTION(打球方向)

打球の方向。ライト方向に向かったボールはR、レフト方向に向かったボールはLで表示されます。



## 10 LAUNCH ANGLE(打球角度)

打球の角度。打撃時のポイントから打球が上昇した場合にはプラス、下降した場合にはマイナスで表示されます。



## 8 3D BALL FLIGHT(3D打球軌跡)

Rapsodo HITTINGアプリを通して、打球の軌跡を確認することができます。点線は回転がかかっていなかった場合の打球の軌跡を示し、実線は実際の打球の軌跡を示します。

## 6 打撃方法の分類

球速によって打撃方法を分類します。

打撃方法	球速 (KMH)
ティーバッティング	0
トスバッティング	48.3以下
試合形式	48.3以上