



Makuuammunta

Tähtäyspisteen liike

DevX / DevY (mm)

- Pito: tähtäyspisteen liike vaaka- (x) ja pystysuunnassa (y) 0.0-0.6 s ennen laukausta. Mitä pienempi arvo, sitä parempi pito.

MV (mm/s)

- Liikekontrolli: tähtäyspisteen keskimääräinen nopeus 0.0-0.6 (MV_600) ja 0.0-0.2 s (MV_200) ennen laukausta. Mitä pienempi nopeus, sitä parempi liikekontrolli. Nopeuden hidastuminen laukaushetkeä kohti (MV_200 < MV_600) kertoo myös hyvästä liipaisukontrollista.

COG (pts)

- Tähtäyksen tarkkuus: Tähtäyksen painopiste (keskimääräinen paikka) viimeisen 0.6 s aikana ennen liipaisua. Yksikkönä pistemäärä.

COG2Hit (mm)

- Liipaisun puhtaus: Osuman etäisyys tähtäyksen painopisteestä viimeisen 0.6 s ajalta ennen laukausta. Mitä pienempi etäisyys, sitä parempi liipaisun puhtaus.

TIRE_6 (indeksi)

- Liipaisun ajoitus: aika, jolloin oltiin lähimpänä taulun keskustaa 1 = -0.6...-0.5 s, 2 = -0.5...-0.4 s, 3 = -0.4...-0.3 s, 4 = -0.3...-0.2 s, 5 = -0.2...-0.1 s, 6 = -0.1...0.0 s. Mitä suurempi indeksi, sitä parempi ajoitus.

Painojakauma

L / R (%)

- Painojakauma vasemman (L) ja oikean (R) kyynärpään välillä

Liipaisuvoima

-1.0, -0.6, -0.2, 0.2 (%)

- Suhteellinen puristus (% liipaisukynnyksestä) liipaisimella ajanhetkillä 1.0, 0.6 ja 0.2 s ennen laukausta sekä 0.2 s laukauksen jälkeen.

t_80 (ms)

- 80 % liipaisukynnyksestä saavuttamiseen kulunut aika sormen mentyä liipaisimelle



Pystyammunta

Tähtäyspisteen liike

MV (mm/s)

- Liikekontrolli: tähtäyspisteen keskimääräinen nopeus 0.0-0.6 (MV_600) ja 0.0-0.2 s (MV_200) ennen laukausta. Mitä pienempi nopeus, sitä parempi liikekontrolli. Nopeuden hidastuminen laukaushetkeä kohti (MV_200 < MV_600) kertoo myös hyvästä liipaisukontrollista.

COG (pts)

- Tähtäyksen tarkkuus: Tähtäyksen painopiste (keskimääräinen paikka) viimeisen 0.6 s aikana ennen liipaisua. Yksikkönä pistemäärä.

Target_2/3 (%)

- Pito: Prosenttiosuus viimeisestä 0.6 s, kuinka kauan tähtäyspiste oli n. 6-ringin sisällä. Mitä suurempi, sitä parempi.

TIRE_6 (indeksi)

- Liipaisun ajoitus: aikasektori, jolloin oltiin lähimpänä taulun keskustaa
1 = -0.6...-0.5 s, 2 = -0.5...-0.4 s, 3 = -0.4...-0.3 s, 4 = -0.3...-0.2 s, 5 = -0.2...-0.1 s, 6 = -0.1...0.0 s
Mitä suurempi indeksi, sitä parempi ajoitus.

Vartalon huojunta

SD_tot (x, y) (mm)

- Koko vartalon huojunta ampumalinjaan kohtisuorassa (x) ja ampumalinjan (y) suunnassa viimeisen 0.6 s aikana ennen laukausta. Suuremmat arvot kertovat suuremmasta huojunnasta.
- Koko vartalon huojunnan korjausliikkeet tulevat lantiosta.
 - Ampumalinjaan kohtisuora suunta kuvaa todellista huojuntaa.
 - Ampumalinjan suunta kuvaa painojakauman muutosta etu- ja takajalan välillä juuri ennen laukausta, mikä tyypillisesti johtuu luonnollisen tähtäyspisteen korkeuden muuttamisesta "lantioista kampeamalla" juuri ennen laukausta.

SD_f (x, y) / SD_r (x, y) (mm)

- Etu- (_f) ja takajalan (_r) huojunta ampumalinjaan kohtisuorassa (x) ja ampumalinjan (y) suunnassa viimeisen 0.6 s aikana ennen laukausta. Suuremmat arvot kertovat suuremmasta huojunnasta.
- Yksittäisen jalan huojunnan korjausliikkeet tulevat nilkasta.

Painojakauma

F / R (%)

- Painojakauma etu- (F) ja takajalan (R) välillä.

Liipaisuvoima

-1.0, -0.6, -0.2, 0.2 (%)

- Suhteellinen puristus (% liipaisukynnyksestä) liipaisimella ajanhetkillä 1.0, 0.6 ja 0.2 s ennen laukausta sekä 0.2 s laukauksen jälkeen.



VUOKATTI SPORT

BECOME A CHAMPION

t_80 (ms)

- 80 % liipaisukynnyksestä saavuttamiseen kulunut aika sormen mentyä liipaisimelle