

ショットデータ用語表

WAVE RADAR - ドライバー・アイアンショットデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|---------------------------|--------------|--|--|
| ① Total Distance(Yds) | トータル飛距離(ヤード) | 打ったボールが止まった地点までの距離。 「キャリー」+「ラン」の総飛距離。 | <p>横から見たボール軌道</p> <p>飛距離(yd)</p> <p>キャリー(yd)</p> <p>ラン(yd)</p> |
| ② Carry(Yds) | キャリー(ヤード) | 打ったボールが最初に着地した地点までの距離。 | <p>横から見たボール軌道</p> <p>飛距離(yd)</p> <p>キャリー(yd)</p> <p>ラン(yd)</p> |
| ③ Ball Speed(Mph)(m/s) | ボールスピード(Mph) | インパクトした直後のボール速度。 「飛びの3要素」の1つ。ボール初速ともいう。 | — |
| ④ Club Speed(Mph)(m/s) | クラブスピード(Mph) | インパクト前後のクラブヘッドの移動速度。 ヘッドスピードともいう。 | — |

ショットデータ用語表

WAVE RADAR - ドライバー・アイアンショットデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|--------------------------|----------|---|-------|
| ⑤ Launch Angle(°) | 打ち出し角(°) | 地面(水平)に対するボールが飛び出した角度。 インパクト時のロフト角と入射角が影響する。 ランチアングルともいう。「飛びの3要素」の1つ。 | |
| ⑥ Launch Direction(°) | 左右打出角(°) | インパクト時のフェース面のターゲット方向に対する 打ち出し角の左右のズレ。 「+」が右方向、「-」が左方向。 | |
| ⑦ Smash | ミート率 | ボールスピードをクラブスピードで割った数値。 高ければ高いほど、効率よくエネルギーをボールに伝え られていることになる。SMASH FACTORともいう。 | — |

ショットデータ用語表

WAVE RADAR - ドライバー・アイアンショットデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|---------------------|-------------|---|-------|
| ⑧ Spin Rate(rpm) | スピン量(rpm) | インパクト直後のボールの回転数。 | — |
| ⑨ Spin Axis(°) | スピナクシス(°) | ボールの回転軸の左右の傾き。 | |
| ⑩ Back Spin(rpm) | バックスピン(rpm) | 打ったボールの目標方向と逆方向にかかる回転数。 「飛びの3要素」の1つ。 | |

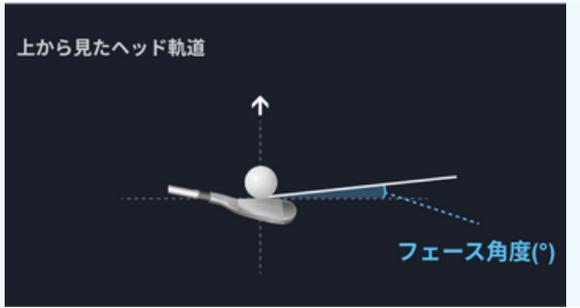
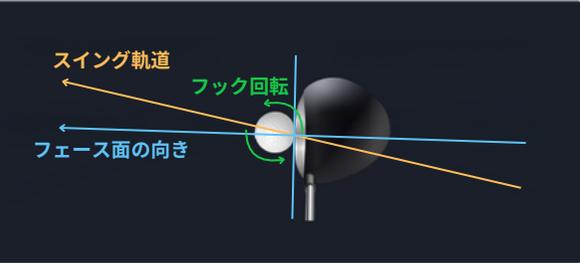
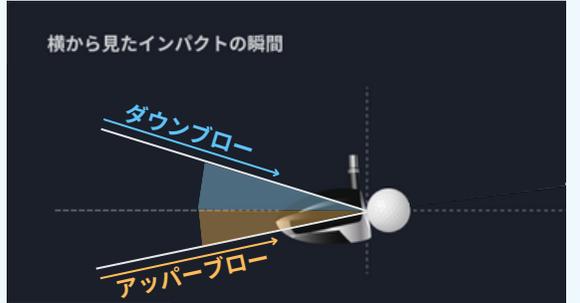
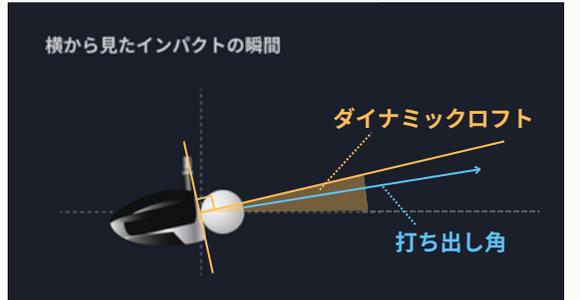
ショットデータ用語表

WAVE RADAR - ドライバー・アイアンショットデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|------------------------|-------------|--|-------|
| ⑪ Side Spin(rpm) | サイドスピン(rpm) | 打球の横方向の回転数。 ただし実際には単純な横回転ではなく、バックスピンの軸の傾きのこと。 | — |
| ⑫ Roll(Yds) | ラン(ヤード) | 打ったボールの着地点から転がって止まった地点までの距離。 | |
| ⑬ Height(APEX)(Yds) | 最高到達点(ヤード) | 打ったボールが描く弾道の最高到達点(頂点)の高さ。 | |
| ⑭ Club Path(°) | クラブパス(°) | インパクト前後のクラブの左右の軌道。 「-」がインサイドアウト、「+」がアウトサイドイン。 | |

ショットデータ用語表

WAVE RADAR - ドライバー・アイアンショットデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|----------------------|--------------|--|--|
| ⑮ Face Angle(°) | フェースアングル(°) | インパクト時のボール(ターゲットライン)に対する左右の接触角度。 「-」がクローズ、「+」がオープン。 | 上から見たヘッド軌道  |
| ⑯ Face to path(°) | フェーストゥパス(°) | インパクト時のフェースの向き(⑮フェースアングル)からクラブ軌道(⑭クラブパス)を引いた数値。 クラブ軌道に対する、インパクト時のフェースの開閉度合いのことで、この数値が大きければ大きいほど、打球の曲がりが大きい。 |  |
| ⑰ Attack Angle(°) | アタックアングル(°) | インパクト時の水平に対するクラブヘッドの入射角度。 | 横から見たインパクトの瞬間  |
| ⑱ Dynamic Loft(°) | ダイナミックロフト(°) | インパクト時のボールとクラブフェースの水平に対する傾斜角。 | 横から見たインパクトの瞬間  |

ショットデータ用語表

WAVE RADAR - ドライバー・アイアンショットデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|---------------------------|---------------------|---|---|
| ①9 Spin Loft(°) | スピンロフト(°) | インパクト時のロフトの角度(⑱ダイナミックロフト)からクラブヘッドの入射角(⑲アタックアングル)を引いた角度。 この角度が小さければ小さいほどスピン量は少なくなり、大きければ大きいほどスピン量が多くなる。 | <p>横から見たインパクトの瞬間</p> <p>ダイナミックロフト</p> <p>スピンロフト</p> <p>アタックアングル</p> |
| ②0 Deviation Dist(Yds) | ラテラルランディング (ヤード) | ターゲットに対しての左右のズレ。 | <p>ラテラルランディング</p> |
| ②1 Landing Angle(°) | ランドアングル(°) | 打球の落下角度。 グリーン上でボールが止まるかどうかの1番大きな要素であり、ツアープロで45°以上と言われており、アマチュアゴルファーにおいては40°以上あれば、通常のグリーンであればボールは止まる。 | <p>横から見たボール軌道</p> <p>最高到達点</p> <p>落下角度(°)</p> |
| ②2 Flight time(s) | ハングタイム(秒) | インパクトから着地までのボールの滞空時間。 | — |

ショットデータ用語表

WAVE RADAR - ドライバー・アイアンショットデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|-----------------|---------|---|-------|
| 23 Shot Type | ショットタイプ | <p>弾道からショットの傾向を「ドロー」「フック」「プル」「フェード」「スライス」「プッシュ」の6パターンに分別。</p> <p>ストレート ほぼ真っ直ぐ、ターゲット方向に向かって飛ぶ弾道</p> <p>ドロー 概ね500回転以内の、右から左へ(※)少し曲がる弾道</p> <p>フック ドローよりも回転数、曲がりともに大きい右から左へ(※)曲がる弾道</p> <p>プル 曲がってはいないが、真っ直ぐ左方向(※)へ飛ぶ弾道</p> <p>フェード 概ね500回転以内の、左から右へ(※)少し曲がる弾道</p> <p>スライス フェードよりも回転数、曲がりともに大きい左から右へ(※)曲がる弾道</p> <p>プッシュ 曲がってはいないが、真っ直ぐ右方向(※)へ飛ぶ弾道</p> <p>(※) 左利きの場合は逆になる</p> | |

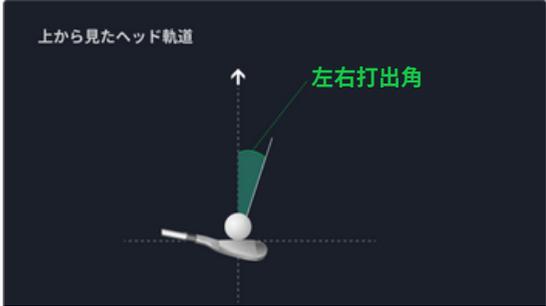
ショットデータ用語表

WAVE RADAR - ドライバー・アイアンショットデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|--------------------------|----------------|--|-------|
| ②4 Curve Dist(Yds) | カーブ(ヤード) | 弾道の曲がり幅。 | |
| ②5 Swing Plane(°) | スイングプレーン(°) | スイング中のシャフトがつくる円盤のことを「スイングプレーン」といい、そのスイングプレーンの傾き角度。一般的に、クラブの番手が大きく(長く)なればなるほどこの角度は浅く(小さく)なり、番手が小さく(短く)なればなるほど急角度に(大きく)なる。 | |
| ②6 Swing Direction(°) | スイングディレクション(°) | ターゲットラインに対する、インパクト前後のスイングプレーン(前述②5)の角度。ターゲットラインとはボールとターゲットを結んだラインのこと。 | |

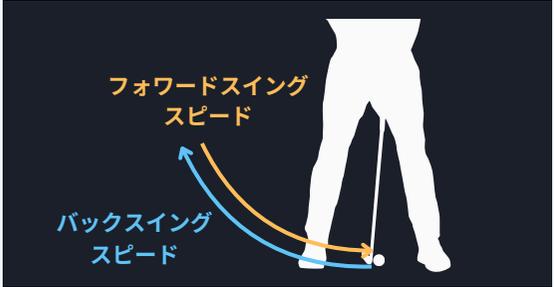
ショットデータ用語表

WAVE PUTT - パッティングデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|--------------------------|--------------|---|---|
| ① Total distance(m) | トータル距離(メートル) | 打ったボールが止まった地点までの距離。 | — |
| ② Launch Derection(°) | 左右打出角(°) | インパクト時のフェース面の、ターゲット方向に対する打ち出し角の左右のズレ。 「+」が右方向、「-」が左方向。 |  |
| ③ Club Speed(m/s) | クラブスピード(秒速) | インパクト前後のクラブヘッドの移動速度。 ヘッドスピードともいう。 | — |
| ④ Ball Speed(m/s) | ボールスピード(秒速) | インパクトした直後のボール速度。 | — |

ショットデータ用語表

WAVE PUTT - パッティングデータ

| 表示名 | 項目名 | 解説 | イメージ図 |
|----------------------------|----------------------|--|---|
| ⑤ Impact Ratio | - | ショットでいう「ミート率」のこと。 ボールスピードをクラブスピードで割った数値。 高ければ高いほど、効率よくエネルギーをボールに伝えられていることになる。SMASH FACTORともいう。 | — |
| ⑥ Backswing Speed(m/s) | バックスイングスピード (秒速) | バックスイング(アドレスからクラブを引く動き)の スイングスピードのこと。 | — |
| ⑦ Tempo | テンポ | バックスイングスピードとフォワードスイング(切り返 しからヘッドをボールに向かわせていく動き)の割合。 バックスイングスピード÷フォワードスイングスピード。 |  A diagram showing a golfer's silhouette in white against a black background. A blue arrow curves from the club head back towards the golfer, labeled 'バックスイングスピード' (Backswing Speed). An orange arrow curves from the club head forward towards the ball, labeled 'フォワードスイングスピード' (Forward Swing Speed). |
| ⑧ Total Patting Time(s) | トータルパッティング タイム(秒) | 始動からフォローまでのストローク全体にかかる時間。 | — |

飛距離目安一覧 [単位: yd]



| 選択クラブ | 一般男性 | | | 一般女性 | | |
|---------|------|--------|------|------|--------|------|
| | Low | Middle | High | Low | Middle | High |
| 1W | 180 | 210 | 240 | 130 | 155 | 180 |
| 3W | 160 | 195 | 215 | 105 | 130 | 160 |
| 5W | 150 | 175 | 190 | 85 | 115 | 150 |
| 7W | 140 | 160 | 175 | 75 | 105 | 140 |
| 4I | 155 | 175 | 190 | 95 | 125 | 155 |
| 5I | 145 | 165 | 175 | 85 | 115 | 145 |
| 6I | 135 | 155 | 165 | 75 | 105 | 135 |
| 7I | 125 | 145 | 155 | 70 | 95 | 125 |
| 8I | 115 | 135 | 145 | 65 | 85 | 115 |
| 9I | 105 | 125 | 135 | 60 | 75 | 100 |
| PW(46°) | 85 | 110 | 125 | 55 | 65 | 85 |
| GW(52°) | 75 | 100 | 115 | 50 | 60 | 75 |
| SW(56°) | 65 | 85 | 105 | 45 | 55 | 65 |
| LW(60°) | 55 | 75 | 90 | 40 | 50 | 55 |