

第56巻パッティング免許皆伝



パットの良し悪しは、

- ①ボールを思ったように打つ能力(距離感、方向性)
- ②グリーンを読む能力

できる。パットの良し悪しは、1打1打で考えるのではなく、ラウンド・トータルで何パットなのかという観点から見るべきである。ゴルフでは、18HR全てを2パットで入れると36パットとして、それをベースにして如何に少ないパットでプレーし終わるか計算するが、パークゴルフの場合は、ゴルフと違いグリーンもそんなに大きくないので、18HRで32パット、36HRで64パットであるべきである。すなわち9HRのうち1パットが2回、7回が2パットだとそういう計算になる。それ以上のパター数のプレーヤーは、もっともっとパッティングの練習が必要である。

1、ファースト・パットの重要性

トータルのパット数をいかに少なくするかは、ファースト・パットいかんである。パークゴルフの場合は、約1 $\frac{1}{2}$ 以内のパターはほとんど入るが、2 $\frac{1}{2}$ 以上オーバーしたり、ショートしたら入る確率は大幅に減る。最初のパットでカップ1 $\frac{1}{2}$ 以内にボールを止められるかどうかポイントである。平らなところでは、そんなにオーバーしたり、ショートしたりしないが、ロングパットの場合、左右に2~3 $\frac{1}{2}$ 外すプレーヤーは少ないが、2 $\frac{1}{2}$ 以上オーバーしたり、ショートするプレーヤーは結構いる。また、下りのパターもそうである。頭を使って距離感を考えて打たないと大きくオーバーしてしまう事がある。最初のパットでは、(短いパットは別)距離を合わせることに集中すべきである。

2、距離の合わせ方

大会等で練習グリーンのあるところでは、2 $\frac{1}{2}$ 、5 $\frac{1}{2}$ 位のパット練習をしてグリーンとのスピードとパットのフィーリングを確認しておくべきだ。練習グリーンが無い場合は、スタート後の2~3ホールくらいまでは特に慎重に距離を考え、入れてやろうという意識を捨てて距離感を掴むことに専念すべきである。一番厄介なパターラインは、下りのラインである。上りの3 $\frac{1}{2}$ のラインであれば4.5 $\frac{1}{2}$ の意識で打つとか下りのラインでは平らなラインに換算し4 $\frac{1}{2}$ のラインは2 $\frac{1}{2}$ の感覚で打とうという事が必要である。整理すると、

- カップインするラインを探す。
- グリーンへの傾斜の度合いを見極める。
- 上記2点のグリーンへのスピードを勘案してライン、打つ強さ加減を決める。

3、ターゲットの決め方

皆さん通常やっていると思うが、どこを狙ったら良いかという事だ。例えば、傾斜や芝目でフックラインの場合、カップを何ヶ外して打つのか、外して打たないで右カッパ一杯に打って行くか等を考える事である。

難しいのは、傾斜や芝目のある上りや、下りのラインのターゲットを決めるという事である。上りのフックラインの場合は、曲がり具合を計算してラインを想定してカップの奥の1ヶ位の位置を仮想カップとして打つとか、下りのスライスラインの場合は、50~60ヶカップが手前にあると思いパッティングする必要がある。初めてまもないプレーヤーは、上り、下りに関係なくカップまでの距離及びターゲットを想定しがちだが頭の切り替えが重要である。

パッティングの極意は、正しくグリーンを読んで、その距離感通りのボールを正しく打つことに集中することである。十分集中していないのに、漠然と打ってはいけないという事である。普段から、狙った距離を正確に、集中して打つ練習を沢山してください。それで、貴方も免許皆伝をもらえるでしょう。



★短いパットの注意点

短いパットでは、入る入らないは、メンタル面が一番関連してくる。意識を上手くコントロールするには、「外すのではないか?」という意識を、無くすことであり、パットが入るイメージをより具体的に、頭に描いてカップインする音までイメージしてパターをする必要がある。短いパターの入らない要因はあれこれ考えすぎて、決断が中途半端な状態で打つと外れる確率は高いのだ。

短いパターを外すことが多い人は、パットをする際に、必ずルーティーンを決め毎回それを実行するという事をお勧めする。例えば、カップとボールを結びカップの反対側からボールを見て、傾斜、曲がり具合を点検し、次に逆にボールの後ろからカップを見てターゲットを決める。ボールに立って1~2度素振りをした後パターを打つなど、自分に合った儀式(?)を必ずすべきである。そのことによって外すのではないかという心配を排除し、「無心」に近い状態を作るのに「確認」というステップが良い結果をもたらすはずだ。そうして、大事なことは、「何かおかしいな」「外しそうだな」と感じたら、一旦仕切り直しが必要だという事。違和感のある状態で打った場合ほとんどが良い結果になっていないはずだ。

パターは、真っ直ぐ引いて真っ直ぐ打つことが重要だという人も少なくないだろうが、そればかりに集中するとパターを外す原因になるともいえる。打つ瞬間にフェース面がスクウェアになっていたら(その前後はスクウェアでなくても)短いパットは入るものだ。真っ直ぐ引くことばかり考えていると体が硬直して手が動かなくなる場合がある。

技術的な問題の要点は、ストロークの速さが重要である。ゆっくり一定のスピードでストロークしてボールをしっかりと打つということが一番であるが、「フェースをスクウェアにする」という意味では大事なことである。

そうしたゆっくりした良いストロークをするための練習方法を教えよう。クラブヘッド上部に10円硬貨を置き、それが落ちないようにボールをストロークするのだ。もし落ちたとしたらスピードが速いという事である。これはあくまでも練習である。間違っても、大会等ではやらないように(笑)

要は、ボールがカップに入ることだけを考えて余計な事は考えないでスムーズにストロークすると良い結果に繋がるものだ。

★ロングパットの注意点



上記に短いパットの注意点を、考察したので、今度はロングパットについて注意点を考えてみよう。基本ゴルフと違い、パークゴルフの場合、そんなに大きなグリーンはないので3パットをするということは少ないと思うが慎重にパッティングするに、こしたことはないので下記に列記する。

○3パットしやすい状況

- 1、下りのラインなのに、大きくショートしてまた、下りのラインを残してしまった。
- 2、フックラインを大きめに読み間違えてショートした。
(斜めの下りにショートした場合)
- 3、スライスラインも同じで曲りを大きく読んでカップまで届かず距離を残してしまった。
(斜めの下りラインにショートした場合)
- 4、上りのラインを強めに打って2 $\frac{1}{2}$ 以上オーバーしてしまい下りのパターが残ってしまった。

などが、考えられる。特に上記のように、下りのラインを残してしまうと最悪です。

○外す場所を想定してそこに打って行く。

常に入らなかった場合を想定して、どこに外したら次が楽に入るラインになるか考えよう。例えば、下りのラインが残らないように上りのラインになるように打って行くとか順目になるように打って行く等考慮する必要がある。

○カップの狙い方

距離にもよるが、ロングパットのカップは、カップから半径1 $\frac{1}{2}$ の大きな円の中にボールを止めるイメージを持つと大きくショートしたり、オーバーしたりしないだろう。(ミドルパットの場合は、半径30~40 $\frac{1}{2}$ の円を想定してそこに入れる意識するとか臨機応変に)

○ロングパットのスピードと方向性は右手で！

虎の巻でも公開したが、タイガー・ウッズは、「自分はスピードとラインを右手でコントロールしている」といっています。ロングパットで大事なものは、ラインよりもスピードと彼は云っています。そのために、調子が悪くなると、練習方法として右手1本でパットの練習をしています。ロングパットは右手で打つ練習をしてみて、距離感が合うのなら右手主導で打とう。