可能な魔法の理論をお試しあれ。

オススメ。打点が安定し、飛距離アップまでおススメ。打点が安定し、飛距離アップまで筋力が衰えてきて飛距離が出なくなった。

筋肉を 弦のように 使うんです!



指導/小暮博則

1972年11月27日生まれ。タイガー・ウッズなどのショートゲームのコーチとして知られるスタン・アトレイ氏に師事。身体に負担のかからない、筋肉による自然な動きの中で行う理論を提唱。Perfect Golf Academy 赤坂校・所沢校代表プログシュニア育成応援基金のメルマガ主幹

○撮影/富士渓和春 ○撮影協力/久邇カントリークラブ









(射を使うためのポイント



伸張反射が使えない左肩を深く入れると

支点となる左肩を深く入れて(左肩を て筋肉を伸ばすわけですから、その すことで生まれる伸張反射のチカラ が使えていないからです。 も伸びない。これは右手で左腕を伸ば ミスショットは一向に直らず、飛距離 テークバックで左肩を深く入れても 伸張反射は支点となる部分があっ

ワーがたまらないのです。 大きく動かす)しまうと伸び縮みのパ そこでテークバックの始動では両

うにすること。この左肩をあまり動か 左脇を締めながら、左腕と胸がつくよ られて多少左肩が回転するのは構い 肩のラインに対して約45度右へ、右 度インサイドに引きます。ポイントは ません。そしてスウィング軌道は約40 手で左腕を引っ張ります。それにつ

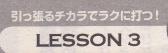
と体の真ん中で十分なのです。 深く入れる必要がないことを覚えて さずにインサイドへ引くテークバッ の位置はアドレスポジションで言う りますが、伸張反射を使えば、左肩 は右足の上」といったレッスンもあ の感覚が重要であり、左肩を無理に 覚がつかめるはずです。ここではこ クによって、左腕の筋肉を伸ばす感 ください。「トップポジションで左肩

うっすぐに クラブを ると伸張反射が をいづらい

最終的なトップの形



伸張反射を使ったトップでの左肩





伸張反射がさらに強まる!

下半身の回転に クラブが引っ張られ 左腕と 体の右側面の 筋肉が伸びる

ヒップターン が使える

右ヒザを 伸ばす

. . . .

Point 右ヒザを伸ばして 腰が回転すれば 伸張反射が もっと使える

A

ープせよ"の教えは 体の硬いタイプや 筋力が衰えたタイプ こは向きません

右ヒザを伸ばす バックスウィングでは

不向きと言えます。

ることが目的です。 戻しによって体の回転スピードを上げ 半身を動かさずに上体を捻じることで をキープしなさい」という理論は、下 上下の捻転差を大きくし、その捻じり 「バックスウィングでは右ヒザの角度

や筋力の衰えを感じている熟年層には 向けた理論であって、体が硬いタイプ しかし、これもアスリートやプロへ

> 尻の右側を後ろに引くことにより、簡 です。バックスウィングで腰を回すと ておすすめしたいのが、ヒップターン を効率良く使うことができる方法とし 単にヒップターンができます いうよりお尻を回す、という意識でお そこでラクに上体を回し、伸張反射

体もラクに回転できます。ここでお尻 スムーズな腰の回転を促し、同時に上 この際、右ヒザを伸ばした方がより



が必要です。 トになり、飛距離が失われるので注意 ングで右足体重になるリバースピボッ スウィングで左足体重、ダウンスウィ を左にスライドさせてしまうとバック

ヒップターンをするためのポイント

が伸びています。 ら見た写真圏では、体の右側面の筋肉 の筋肉が伸びています。さらに後方か ばし、ヒップターンをすることで左腕 みてください。腰が入り易くなります。 真のように両足のつま先を少し開いて ターンがしづらいという方は、右の写 写真国を見てください。右ヒザを伸 右ヒザを伸ばしただけではヒップ

で、ダウンスウィングのヘッドスピー 腕と体の2つの伸張反射が使えるの

バックスウィングで右ヒザを伸ばすとヒップターンが

使えて伸張反射がさらに使えるようになる

体の硬い ゴルファーでも ラクにできます

ドがアップするのです。





しまうと、ダウンスウィングで右足体重右の写真のようにお尻をスライドさせて スやミスの原因になる になるリバースピボットになり飛距離ロ



Point 左のヒザの位置を キープすれば 体重移動がいらない 一軸スウィングになる 引っ張るチカラでラクに打つ! LESSON 4





軸になるから 打点が安定 しますよ!

ヒップターンに連動して実際には体しまうので、伸張反射には向きません。しまうので、伸張反射には向きません。大肩を支点に伸張反射を使うレッカンをしてきましたが、その左肩はスンをしてきましたが、その方がいま

しない一軸スウィング

再現性の高い

打点も安定します。

左ヒザの位置をキープする

二軸スウィングにすることでヘッドス 現できます。体重移動を大きく使う め、安定感のある一軸スウィングが実 か、安定感のある一軸スウィングが実 な、安定感のある一軸スウィングが実 な、安定感のある一軸スウィングが実 な、安定感のある一軸スウィングが実 な、安定感のある一軸スウィングが実 な、安定感のある一軸スウィングが実 ない、安定感のある一軸スウィングが実 ない、安定感のある一軸スウィングがま ない、安定感のある一軸スウィングがま ない、安定感のある一軸スウィングがま ない、安定感のある一軸スウィングがま ない、安定感のある一軸スウィングがま ない、安定感のある一軸スウィングがま ない、安定感のない。

かに筋肉を伸ばせる 分に筋肉を伸ばせる かに筋肉を伸ばせる かに筋肉を伸ばせる かに筋肉を伸ばせる かに筋肉を伸ばせる かに筋肉を伸ばせる かに筋肉を伸ばせる かに筋肉を伸ばせる かに筋肉を伸ばせる



二軸スウィングでアベレージゴルファーに多いミスショットの原因



体が硬くなったり、筋力が落ちてきて飛距離が出なくなると、体重移動によってスウィングスピードを上げようとしがちです。しかし、写真のように右に移った体重が元に戻らないうちに上体で打ちにいってしまうとカット軌道のスライスやダフリ、チョロのミスになります。伸張反射を使ったスウィングなら、軸を動かさず、伸ばした筋肉の収縮でスウィングするので、インサイド軌道のしっかりとボールのつかまった弾道で飛ばせ、さらに再現性の高いスウィングができるのです。

引っ張るチカラでラクに打つ! LESSON 5



両肩を結ぶライン

Point 左足体重なら 体の左側面に 軸が作りやすい

右足

左足

オープンフェースに構える若干のハンドファースト&

はいるないの体重配分は、左足5・5、右ドレスの体重配分は、左足5・5、右によりです。これはスウィング中に足4・5です。これはスウィング中に足6、右足4の体重配分がベストです。左足に体重を多めにかけると、アベレージゴルファーに多いダフリなどの原因になる右肩下がりのアドレスの原因になる右肩下がりのアドレスで鏡を使って極端な右肩下がりのアドレスでで鏡を使って極端な右肩下がりのアドレスを防止する効果もあります。練習場などで鏡を使って極端な右肩下がりにどで鏡を使って極端な右肩下がりにといる。

がりの りなりや く叩き

叩けるようにするための構えです。でもある、上からしっかりとボールを伸張反射を使ったスウィングの特長次にハンドファーストに構えます。

トラー では、フェースの向きは被らない。伸張反射を使ったバックスウィングはインサイドにテークバックスウィンがはインサイドにテークバックスウィンがはインサイドにテークバックとますが、同時にフェースローテーショボールに当たるタイミングでフェースがスクェアに戻るのが理想です。しただし、フェースの向きは被らないただし、ボールよりも数センチ後ろにかし、ボールよりも数センチをといるが、同時にフェースの向きは被らないただし、フェースの向きは被らないただし、フェースの向きは被らないただし、フェースの向きは被らないたが、

BAID
では、実際のスウィング軌道上に置き換えると、その位置ではフェースが開いているはずです。その状態を再現してアドレスした方が、無駄な数センチ後方にヘッドをセットしてフェースをスクェアに構えるということは、被った状態からバックスウィングを始動させていることと同じです。

です。トロール性を高めることができるので、スウィングがシンプルになりコンで、スウィンを若干開いて構えること



引っ張るチカラでラクに打つ!



伸張反射を 使うための 最終チェック です!



かめます。





使うための感覚をつかもう 一つのドリルで伸張反射を

写真匠を見てください。上体の正面

最後にドリルをやってみましょう。

を使ったトップオブスウィングの下 伸ばして構えます。 に若干多めに体重を乗せ、 筋肉の伸張反射を感じることができ、 引っ張ります。このドリルでは腕の 次は逆に右腕が胸につくように左へ 胸につくように右へ引っ張ります。 次に上体を正面に向けたまま左腕が でクラブを横にして持ってください 同時に腕の使い方も覚えられます。 次のドリルです。アドレスで左足 つまり伸張反射 右ヒザを

度な負担をかけることなく、 じながらショットを行えば、 が同じように再現できるようになれ トができるのです。 戻してスウィングしても、 この二つのドリルの要素を常に感 伸張反射が使えています。 しかも再現性の高いショッ この感覚 飛距離 体に過

体の右側面の筋肉を伸ばす感覚がつ 軸が動かず、その軸を支点に左腕や らバックスウィングをすることで体 半身を先に作っておきます。ここか アドレスをいつも通りに

