打点のスキルアップドリル

以下は、打点のチェックをする様々なフェイス幅のパターンです。

パターン① ヘッド全幅の2分割

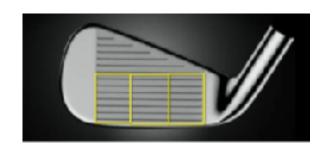


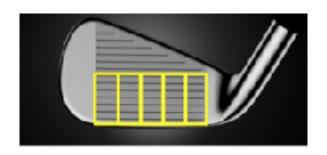
パターン③溝部分の3分割

パターン②溝部分の2分割



パターン④溝部分の5分割





3等分や5等分のメモリを振った紙などを用意すると、

フェースを等分するのにも便利です。





打点のチェックでは、真ん中で構えるだけでなく、 トウ側やヒール側に外して構えて打つ練習も取り入れます。

下の写真では3段階紹介します。 左から

- ややトウ側
- ・トウ側
- ・極端なトウ側

となります。

下の表の練習でも度合いを使い分けるステップもあるので、参考にしてください。







ボールを実際に打つ以外にも、使うと便利な小道具

*ボールを打つより得ることが、意外と多々あります。

- ティやペットボトルのキャップなどを打つ
- 練習場のゴムのティを打ってみる
- ギターピックやコインなどの小さいもの
- · (どこを通過するかを決めて) ボールをわざと空振りしてみる

ドリルの難易度を上げて ステップアップしていきましょう

インパクトのレベルを10段階でステップアップしていきましょう! レベル1のステップ1からステップ2、ステップ3と進んでトライしてみてください。 かっこ内の成功率をクリアしたら次に進みます。

レベル	ステップ1 →	ステップ2 →	ステップ3
1	パターン① パッテイングスイングでトウ側も しくはヒール側で構えて打つ(7/10)	パターン② パッテイングスイングでトウ側も しくはヒール側で構えて、真ん中部 分で打つ(7/10)	パターン③ パッテイングスイング で溝のある真ん中部分 で打つ(7/10)
2	パターン① チッピングスイングでト ウ側もしくはヒール側で 構えて打つ (7/10)	パターン② チッピングスイングでトウ側もし くはヒール側で構えて、真ん中部分 で打つ(7/10)	パターン③ チッピングスイングで 真ん中部分で打つ(7/10)
3	パターン① ピッチングスイングでト ウ側もしくはヒール側で 構えて打つ (7/10)	パターン② ピッチングスイングでトウ側もしく はヒール側で構えて、真ん中部分で 打つ(7/10)	パターン③ チッピングスイングで 真ん中部分で打つ(7/10)
4	パターン① フルスイングでトウ側もしくはヒー ル側で構えて打つ(7/10)	パターン② フルスイングでトウ側もしくはヒー ル側で構えて、真ん中部分で打つ (7/10)	パターン③ フルスイングで真ん中部 分で打つ(7/10)
5	パターン① フルスイングでトウ側もしくはヒー ル側で構えて打つ(7/10)	パターン② フルスイングでトウ側で構えてヒー ル側、ヒール側で構えてトウ側、と 構えた側と反対の側で打つ(7/10)	パターン③ フルスイングで真ん中部 分で打つ。7番アイアン とドライバーで順番に。 (7/10)
6	パターン① フルスイングでトウ側もしくはヒー ル側で構えて打つ(7/10)	パターン② フルスイングでトウ側で構えて真ん中、ヒール側で構えて真ん中、で打つ(7/10)	パターン③ フルスイングで真ん中部 分で打つ。フェアウェ イウッドとUTなどで順 番に。(7/10)
7	パターン① 真ん中で構えてフルスイン グで真ん中で打つ(7/10)	パターン② フルスイングで、極端なトウ側ヒー ル側、少しトウ側ヒール側、で構え て真ん中で打つ(7/10)	パターン③ 真ん中で構えてフルスイ ングで真ん中で打つ (7/10)
8	パターン① ピッチングスイングで、極端 なトウ側ヒール側、少しト ウ側ヒール側、で構えて真ん 中で打つ。(6/8)	パターン② フルスイングで、極端なトウ側ヒール側、少しトウ側ヒール側、で構えて真ん中で打つ。(6/9)	パターン③ 真ん中で構えてフルスイ ングで真ん中で打つ。 フェアウェイウッドや UTで順番に。(7/10)
9	パターン① フルスイングで、極端なトウ側ヒール側、少しトウ側ヒール側、小し下ウ側ヒール側、で構えて真ん中で打つ。(6/9)	パターン② ピッチングスイングでターゲットを決めて打って、 8フィンガーでブレをチェック (6/9)	パターン③ フルスイングでターゲットを 決めて打って、 8フィンガーでブレをチェック (6/9)
10	パターン① フルスイングでターゲット を決めて打って、 8フィンガーでブレをチェ ック(6/9)	パターン② ピッチングスイングでターゲット を決めて打って、 6フィンガーでブレをチェック (6/9)	パターン③ フルスイングでターゲットを決め て打って、 6フィンガーでブレをチェック (6/9)