

# スコアメイクの基本的考え方と方法

日本ゴルフ学会関東支部顧問 片山健二

## 初めに

競技力を向上させるためには、「心・技・体」の充実が重要です。

ゴルフでは 1.精神 2.技術(ショット能力、ゲーム・コース戦略)3.身体(体力)の差異がスコアメイクに影響を与えます。

ゴルフ仲間のプレイを拝見するとスコア好調なラウンドの途中で、欲張って無理をして「わな」(OB、深いラフ、バンカー、林等)にはまり、大たたきをして、茫然自失している姿をよく見ます。

慌てず、騒がず、落胆せずに、我慢して、最後まで粘り強く、「Never Give Up」の精神で 18 ホールプレイすることが大切です。

ゴルフは会心のショットが少なく、ミスショットが出るのが当たり前のゲームです。無謀なルートでのミスはショット能力以前のスコアを崩す問題です。レイアップは大きな勇気と決断が必要です。

そこで自分の力量に応じていかにして「わな」を避け、安全にフェアウェイをキープして、グリーンに到着し、2 パット以内でホールアウトすることができるスコアメイクの策や方法を検討することが大切です。

よい成績を上げるためにはそれなりの戦略が必要です。戦略には次の 2 つがあります。

### ① ゲームマネジメント(ゲーム全体についての戦略)

季節、天候、地域性、コースデザイン、自己の能力・体調などを考慮して、用具や服装の選定、コースの調査、目標スコアの設定などを行います。

\*クラブハウスには**最低 1 時間前に到着し**、準備運動、パッティング、球打ち練習を！

### ② コースマネジメント(各ホールごとの攻略作戦:パッティングマネジメントも含む)

そのホールの攻略ルートや各ショットの目標地点に従い、使用クラブ、ティーイングの位置、ショットの方法などを選択し実行して行きます。

## 1. ゲームマネジメントの基本的な考え方は『Oldman -Par と闘う』

通常行われるストロークプレイの場合、他のプレーヤーに勝つというよりも『ゴルフコースとの闘いに勝つ』ということの意味しています。

ゴルフコースは、無戦略や無謀なプレイには加罰して撃退するようにデザインされています。

球聖ボビー・ジョーンズは「私はコースに棲息するパーという爺さん(Oldman-par)を相手に闘うようになってから勝てるようになった」とゲーム戦略の基本的考え方を示しています。

筆者は 1999 年 10 月に仲間と共にセントアンドルーズ・オールドコースでラウンドし、ハードウエザー(強風・寒さ・雨・雹)の中、ヘビーラフやポットバンカーにはまり、数打かけて脱出し、パー爺さんの洗礼を受けた悔しい思い出があります。コースレイアウトの熟知とコースマネジメントの重要性を再確認した次第です。

## 2. ゲーム戦略の 3 要素は古来兵法の「天地人を知りて戦うべし」

「天」→冬のゴルフと夏のゴルフ、雨天の日や風の強い日など季節・天候に応じて、服装や用具、技術面(高い球か低い球か、攻撃か堅実か)での戦略が必要です。

「地」→コースは平地か丘陵地か、海浜か高地かといった地域性や、コースデザインによるコースの難易度に応じての戦略が必要です。

「人」→個人的な体力や技能の差による飛距離や飛球の誤差、心や体の調子、使用している用具などに応じての戦略が必要です。

## 3. コースマネジメント:攻略のルート『パールルートかボギールートか』

コースデザインをよく観察すると、ホールごとに「パールルート」とボギールートがあります。「パールルート」を正確に攻めれば、パーが約束されるばかりでなく、あわよくばバーディーも期待できますが、各ショットの落下点にトラップ(わな)が設けられていて戦略的な難易度を高くしています。

「ボギールート」は「レイアップ: Lay-up(次のショットを見越して打ちやすい位置に抑え目に打つこと)」を活用して、トラップを避けるルートですが、パーはワンパットに頼るだけになります。

具体的にはスコアカードのコースの難易度(HC表示)やコースデザインを自分の目で確かめてから自分の飛距離と方向性のブレ幅に基づき、グリーンに乗せるのをパーオンにするか、ボギーオン(ダブルボギーオン)にするかを決定します。

- ① Tショットは**プレースショット**で**フェアウェイをキープ**することを原則とする。
- ② **グリーンから逆算**して(振り返って)グリーンを狙いやすい地点を決める。
- ③ 使いこなせるクラブ、得意なクラブを積極的に使用する

14本のクラブはそれぞれ飛距離と方向性の精度(フェアウェイ・ラフ・OBになる確率)に違いがあり、長いクラブほど精度が落ちます。特に2打目からは最も**信頼がおけて自信ある(精度の高い)クラブを選択**することが大切です。

#### 4. ティに立ったら何を考えるか「ティからグリーンまでのゲーム戦略」

##### (1) まずコースデザインの観察

- ① 第1打の目標地点と目標線を設定します。
- ② トラップの種類と位置の確認: ハザード、OB、樹林帯…
- ③ 自分の飛距離、球筋のくせ、**トラップ脱出の技能**、このホールまでのゲーム経過などを考慮します。
- ④ 球筋によるTショットを打つ位置(ティーインググラウンド上)  
ドロース: 左端 ストレート: 真ん中 フェード系: 右端

##### (2) このホールの目標スコアを決めてルートを決定

- ① 「パーを狙い、あわよくばバーディーも」→パールルート
- ② 「ボギーでよし、あわよくば寄せてパーも」→ボギールート

##### (3) 第1打の使用クラブを選定してティーイングショット

- ① 「第1打は第2打のために」「第2打は第3打のためのプレースメント！」
- ② 第1打の時に、第2打の使用クラブを考えてプレイします。

#### 5. グリーン攻略のためのアプローチとパット

① グリーンは手前から奥にかけて高くなっている場合が多く、ピン奥につけると返しのパットや寄せのアプローチが下りの順目になり、難易度が増してくる。

② グリーンを狙うショットはピンまでの距離よりも**グリーン入口のグリーンエッジまでの距離を優先するクラブの選択。(距離はキャリー+ラン)**

- ④ 基本的には**グリーンセンターを狙い**、30ヤード以上のアプローチはピンを狙わない。
  - ⑤ **30ヤード以内**(ボールを上げる必要のないところ)は①パター(順目の場合)②6番アイアン③8番アイアンを使用し、なるべく**低く転がして攻める**方がミスも少ない。
  - ⑥ イメージクロック法による距離の時間割(1/4~ショット)を活用する。
  - ⑦ グリーンオンボールは**必ず上りのパットをする地点**につける。
  - ⑧ 下りのパットはカップオーバーした方が返しのパットが上りになりカップインし易い。
- (注)本資料の一部は小林正義・片山健二著「ゴルフ指導教本(大修館書店)」を参考・引用

#### 終わりに

ゴルフのスコアの70%以上が残り120ヤード以内のショットやパットであるといわれています。グリーンオンの確率は50Yで75%、100Yで60%となっています。

シルバー世代のゴルファーは余り1打目のTショットの飛距離にこだわることなく、ボギールートを選択する方が賢明であるホールもあります。

120ヤードの正確なショットと共にグリーンまわりからの確にボールをホールに寄せてリカバーする技術であるショートゲームズ、あるいはショートアプローチの精度を高めることがコース攻略・スコアメイクのキーになります。またスコアカードを用いてラウンドスコア分析(FWキープ率、パーオン(ボギーオン)率、平均パット数、バンカー脱出率、OBや池の回数)し、自分の弱点をチェックすることも大切です。

#### (参考資料)

##### 1. ショートゲームズの多種多彩な技術

- ① ピッチエンドラン……基本スイングの振幅を小さくした技術…初心者にはこの技術だけで十分
- ② チップパット……パッティングと同じ方法をアイアンで打つ技術
- ③ チップショット……ボールを抑えこんでスピンの効いた低い球筋を打つ技術
- ④ ピッチショット……ボールに強いバックスピンをかけた高い球筋を打つ技術
- ⑤ ロブショット……ゆっくりとしたスイングで高くやわらかい球筋を打つ技術
- ⑥ サンドショット……砂の爆発力(エキスプロージョン)によってバンカーから脱出する技術

## 2. ゴルフ上達の4つのアドバイス(ジャン・ガレアルド…1969年フランスオープンで優勝)

欧州一のショートアイアンの名手と言われる)

- ① グリップを2cm余らせて握ること(クラブは短いほど楽！)
- ② 一番手大きいクラブを持って小さく振ること(3/4ショット等)
- ③ どのクラブも地面と平行に優しく掃くように振ること(ヘッドを運ぶ)
- ④ グリーンの近くではボールを右足の前において5番アイアンを持ちパターのように打つ(冬場では易しいランニングアプローチ)

## 3. ポビー・ジョーンズ(ロバート・タイアー・ジョーンズ・ジュニア)

(1902年～1971年)69歳没 弁護士 メジャー優勝13回 ニックネーム:ポビー

終生アマチュアを貫き、1930年に全米・全英オープンと全米・全英両アマの4大会に優勝、当時の年間グランドスラムを達成するや、28歳で引退し、オーガスタナショナルGC(米国・ジョージア州)を設立して、現在最も人気が高いといわれる「マスターズトーナメント」を創設した。

1. その自制心に富むプレイ態度から「球聖」と呼ばれている
2. ヒッコリーシャフト時代の偉大な選手の一人
3. 19歳で全英オープン(セントアンドルーズオールドコース)に初挑戦して、本選第3ラウンド前半の9ホールを46、後半の11番P3はTショットをバンカー、脱出に3打で4オン、ダブルボギーパットも外し、6打目のパットを打たずに棄権する。

\*この途中棄権をジョーンズは終生、痛恨の記憶とした。

4. 1925年の第29回全米オープンの初日第1ラウンド11番ホールで、ジョーンズは「アドレスの際、ラフにあったボールが動いた」と申告し、自らに1打罰を課した。同伴プレーヤーのウォーター・ヘーゲン「誰も見ていないので、ペナルティは必要ない」と進言したが、ジョーンズは「銀行で金を盗まなかったからといっても誰も褒めない。ゴルファーとして当然の行為である」と聞き入れなかった。この1打で最終的にはマクファーレンとのプレーオフになり、2度目のプレーオフで敗れた。

### 5. クラブ本数14本以内の決定に関与

当時使用するクラブの本数に制限がなく、31本の選手もいて、キャディからクレーム(重すぎる)が出ていた。アメリカ代表(ジョーンズ:16本使用)とイギリス代表(トニー・トランス:12本使用)が話し合い、中間をとって14本にしようと決定し、R&Aに伝え、1939年、クラブは14本以内の規定となった。

### 6. オーガスタナショナルゴルフクラブのジョーンズの設計思想

バンカーは30個足らずと少なくし、フェアウェイも普通のコースの倍近く広く、ラフも浅く、パー5は巧打を2回続ければグリーンに乗るように設計するというものであった。

### 7. 1974年世界ゴルフ殿堂が設立、最初に殿堂入りをした名選手

\*フリー百科事典「Wikipedia」、「ゴルフ指導教本」参考・引用

## 4. ゴルフの教訓(一部紹介)

\*多くのゴルファーはプレイすることは知っているが、コースを攻略することを忘れている(トミー・アーマー) グリーンからティーイングエリアを振り返るとコースの全景が再確認でき、戦略ルートのチェックや誤りに気づく

\*ゴルフとは、朝(あした)に自信を与えるかと思えば、夕べには自信を失わせるゲームである(ハリー・バートン:彼の自伝、My Golfing Lifeの中の言葉)

ゴルフはいつも人を失望させるままならぬゲームであることを意味している。

\*急がば廻れ! 安全のために後退する勇気の大切さ

前進するため林のほんの僅かな隙間を目指して無謀なショットで大叩き

\*打つ前にミスを考えて、設計図通りのミスになる(ミッキーライト:全米女子オープン・女子プロ選手権優勝)