

え？ほんとにあったの？

浅次郎の48のゴルマネ術！

(ゴルフマネジメント術)



製作 浅次郎（蠣原）

◆著作権について

当レポートは、著作権法で保護されている著作物です。

このレポートの開封をもって下記の事項に同意したものとみなします。

当レポートの著作権は、著者である蠣原和生にあります。

書面による事前許可なく、当レポートの一部または全てを一般に公開すること、転売することを禁じます。また、当レポートをあらゆるデータ蓄積手段（印刷物、電子ファイル、ビデオ、DVD、及びその他電子メディアなど）によって複製、流用及び転載することを禁じます。

このレポートに書かれた情報は、作成時点での著者の見解等です。著者は、事前許可を得ずに誤りの訂正、情報の最新化、見解の変更等を行う権利を有します。

◆免責事項について

当レポートの作成には万全を期しておりますが、万一誤り、不正確な情報等がありましても、著者・パートナー等の業務提携者は、一切の責任を負わないことをご了承願います。

また当レポートは、閲覧者の利益を保証するものではありません。当レポートに沿って実行し、期待通りの効果を得ることが出来なかった場合、また実行するにあたり仮に損失が発生した場合でも一切の責任を負いません。

80 切りを目指すアラフォーゴルファー浅次郎の

メルマガ特典レポートによようこそ！

このレポートは、有りそうでなかった・・・「ゴルフマネジメント」に関する浅次郎の独自レポートである。キン肉マンの「48 の殺人技」にちなんで「48 のゴルマネ術」と題した。最初は 20 個位でチャッチャと終わろうと思っていたが・・・**その数 48 個以上**となったので自分でも驚きである。

一応書いておくが、

ゴルフマネジメントは「ゴルフ脳」の話である！

である。もちろん、ゴルフはスイングが大事。しかし、もっと大事なものは「ゴルフ脳」であり、どんだけ良いスイングをしたって「ゴルフ脳」が草太だと全然上手くならないし、スコアにもならないのである。

草太（笑）

↓



しかし「ゴルフ脳」を鍛えればどうなるか？スイングを変える必要なく、高いお金を出して新型のドライバーを買う必要もなく、**簡単にスコアを縮める事が出来る**のだ。

特に、平均スコアが 100~120 の方や

1 ラウンドに何回も大叩きをしてしまうような方は

マネジメントだけで **5~10 打縮めることが可能**である。

もちろん、90~100 の中級ゴルファーも必見。ミスはスイングのミスではなく、**マネジメントのミス**であることが多いからだ。



(常にバーディを狙ってる草太系ゴルファーには必要ない。笑)

念のため断っておくが、「浅次郎の48のゴルマネ術」は、平均スコア 80~85 の**上級ゴルファー**や 70 台で回るような**シングルゴルファー**には当てはまらない

本題の前に一つだけ。

私の大好きな言葉を贈ろう。



ゴルフだって音楽だってみんな同じだ。



失敗したって大した罰なんてありやしねえ！

失敗したって大した罰なんてありやしねえ！

失敗したって大した罰なんてありやしねえ！

**そう、失敗したって
大した罰なんてありやしねえのである！**

失敗したってええじゃないか！

チャレンジしたってええじゃないか！



世の中はな、楽しむことが一番なんだよ！

じいちゃん、いいこと言うわ！

世の中、楽しんだもん勝ち！

以下、細かいことを延々と書いているが（笑）、
ゴルフは楽しむのが一番である。

その前提の上で、読んでくれると嬉しい。

■ゴルフの心得編

1、奇跡信じるべからず！

我々アベレージゴルファーの腕は「ヘッポコ」である。この考えがゴルフマネジメントの根幹であることをまず頭に叩き込んでおこう。狙った所に、狙った球筋で打てるのならトップアマやプロになれるのである（いや、プロでも思ったようには行かないのである）。

よく「可能性があればチャレンジするべき」なんて言葉をよく耳にするが、ゴルフにおいてそれは全く当てはまらない。「最悪の事態を避ける」のがゴルフマネジメントの基本であり、我々アベレージゴルファーに奇跡なんぞ起こらないのである。起きるのは必然と偶然のみ。「ミス」は必然。「奇跡」は偶然である。奇跡信じるべからず。



奇跡信じるべからず。

2、自分に出来ることだけをやれ！

ゴルフでは自分に出来ないことをやってはいけない。これは、以下に挙げる全てのゴルフマネジメントの共通項である。肝に銘じておくとともに「出来ることを増やす」ということも考えるようにしよう。引き出しを多く持つことが上達への道である。

3、無理かな？と思ったらすぐ諦めるべし。

我々アベレージゴルファーが「無理かな？」と思ったら9割方失敗する。上手に行ったとしてもそれは「偶然」である（奇跡ではない）。「枝に当たるかな？」と思ったら当たるのであり、「池に入るかな？」と思ったら池にはいるのである。「無理かな？」と思ったらすぐに諦め、違う道を行くべし。

4、急がば回れ！

我々アベレージゴルファーに奇跡は起きない。無理と感じたショットは次なるトラブルを生む可能性大である。大トラブルは2打罰。小トラブルは1打罰と心得よう。横に出す勇気。後ろに下がる勇気を持て。

5、ミスったらダボで良し！

我々アベレージゴルファーはボギーが基本である。普通にプレイしてもボギーで上がれば全然OK。じゃあ、「林に入れた」「バンカーに捕まった」「チョロった」なんて・・・ミスした時はどうか？そういう時は当然ダボでOKなのである。

大事なのはトリプルボギーやダブルパーを打たないこと。ダボならパーで取り返せるが、トリプルボギーやダブルパーを挽回するのはとても難しい。ミスったらダボでOK。そう考えながらボールに向かえば気持ちも楽である。

6、テントは張っても見栄は張るな！

男は見栄を張ってなんぼ、テントを張ってなんぼの生き物であるが（笑）、ゴルフにおいて「見栄」は一切必要ない。「同伴者がドライバーだから自分もドライバー！」「同伴者がアイアンだから自分もアイアン！」なんて見栄は一切必要ないのである。戦略的意図があれば、ロングホールだってアイアンでティーショットしていいのである。



テントは張っても良し？（笑）

■ ドライバー編

ティーショットのマネジメントでゴルフが大きく変わる！ティーグラウンドで気をつけることは多く、戦略を変えるだけで大叩きを防げるぞ！

7、ティーグラウンドはまず平らなところを探せ！

マネジメントはティーを刺す時から始まっている。そして、ティーグラウンドにも多くの罫があるのだ！最も危険な罫が傾斜。場所によって微妙につま先上がり、つま先下がりのライになってることがあるので要注意。多くのアマチュアゴルファーは何故かティーマークのラインギリギリにティーを刺すが、2クラブまで後ろに下がってもいいのである。出来る限り平らな所を見つけてティーを刺せ！

8、打ちたいエリア側にティーアップせよ。

ティーグラウンドの真ん中にティーアップし、フェアウェイ真ん中を狙うのがヘッポコゴルファーのセオリー。しかしコースによっては左右サイドを狙うこともある。そんな時、右サイドを狙いたいなら右寄りへ。左サイドを狙いたいなら左寄りにティーアップしよう。

プロや上級者は対角線（右サイドを狙うなら左サイドにティーアップ）に立つこともあるが、我々アベレージゴルファーは止めておいた方がいい。練習場で試してみると分かるが、対角線で狙うのは（視覚的・感覚的に）非常に難しく、引っ掛けやスライスのミスが出やすいのだ！

9、朝イチのドライバーはマン振り禁止！

誰だって、朝イチのティーショットは緊張するのである。みっちり朝練してからならまだしも、多くのアマチュアはいきなりドライバーを持つ羽目になるのであり、まだ体がガチガチの状態ですイングしなければならん。

こんな状態でナイスショットが出る確率はいつもの3割減であり、大プッシュや引っ掛けやチョロやテンプラになる確率が非常に高いのだ。その原因の多くは「朝イチマン振り」である。朝イチは3cm短く持ってコンパクトに！を心掛けるべし。



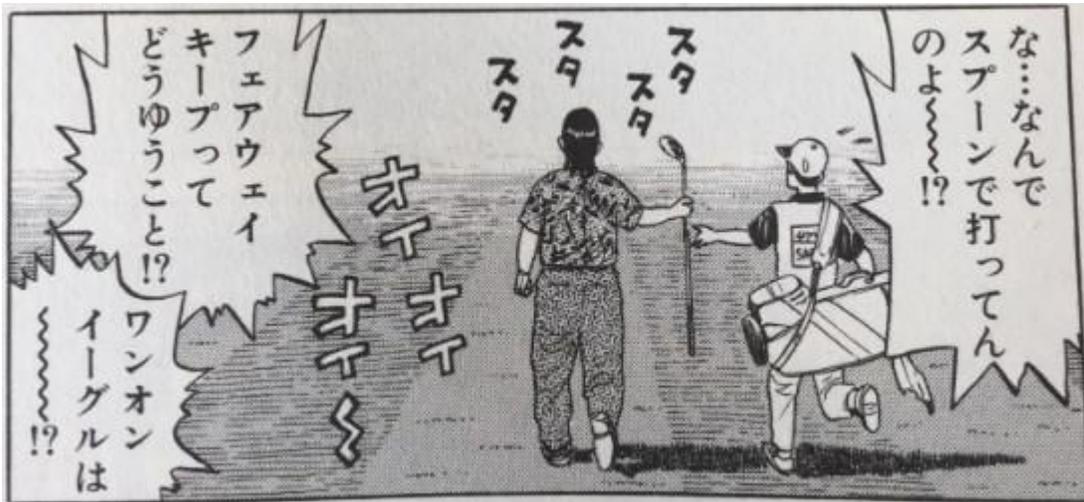
朝イチはマン振り禁止！

10、朝イチはとにかく OB を避ける！

朝イチショットは最も OB が出やすいショットである。と同時にその日一日を占う一打になりかねず、OB だけは絶対に避けたい。であれば、ドライバーを打つ必要があるのかどうか？もちろんドライバーに自信があればドライバーでいい。でも、スライスの不安があったりチーピンの不安があったりするのであれば、ウッドやアイアンでティーショットしてもいいのだ（それだけで朝イチ OB を防げる）。とにかく、朝イチの OB を避けること。OB が出るとその日一日のリズムが変わるぞ。テントは張っても見栄は張るな！

11、ナイスショットが出て OB になるクラブを持つな！

ドッグレグホールは、たとえ距離が短くても罨が一杯である。ナイスショットが出ると突き抜けてOBとなる可能性がある場合、決してそのクラブを使っ
てはいけない。ナイスショットがOBになる・・・これはマネジメントミス以外
のなにものでもない。MAX 飛んでもコーナー地点まで！ってクラブを持つよう
にしよう。



マイト竿崎くらのふてぶてしさが欲しい (笑)

12、プロだってOBを打つ！

と言っても・・・我々はヘッポコアマチュアゴルファー。ティーショットでOBを打ってしまうこともある。10発ドライバーを打てば、どんなに調子良くても1~2球は曲がるもんである。カート道で跳ねたり、何故かボールが見つからなかったり、アンラッキーなOB だってある。

問題はOBを打った時の「心理状態」である。「うげえ、OBかよ・・・」とガックリとうなだれて落ち込むのか？それとも「プロでもOB 打つし！」と開き直るか？どっちがその後のプレイが良い影響を与えるのか・・・は考えるまでもない。OBを打ってもササッと切り替えるべし。

13、OB 打ったらトリプルボギーを目指せ！

OBを打ってしまったら、ダブルボギーではなく、トリプルボギーを目指すべきである。多くのアマチュアは、OBを取り返そうとダボを目指す但それは間違い。もちろん、プロはそうあるべきだし、トップアマはそれでいいだろう。しかし、アベレージゴルファーは「ボギーOB」のトリプルボギーを目指すべきである。大事なものはダブルパーを打たないこと！

14、ティーショットは最も広いエリアへ！

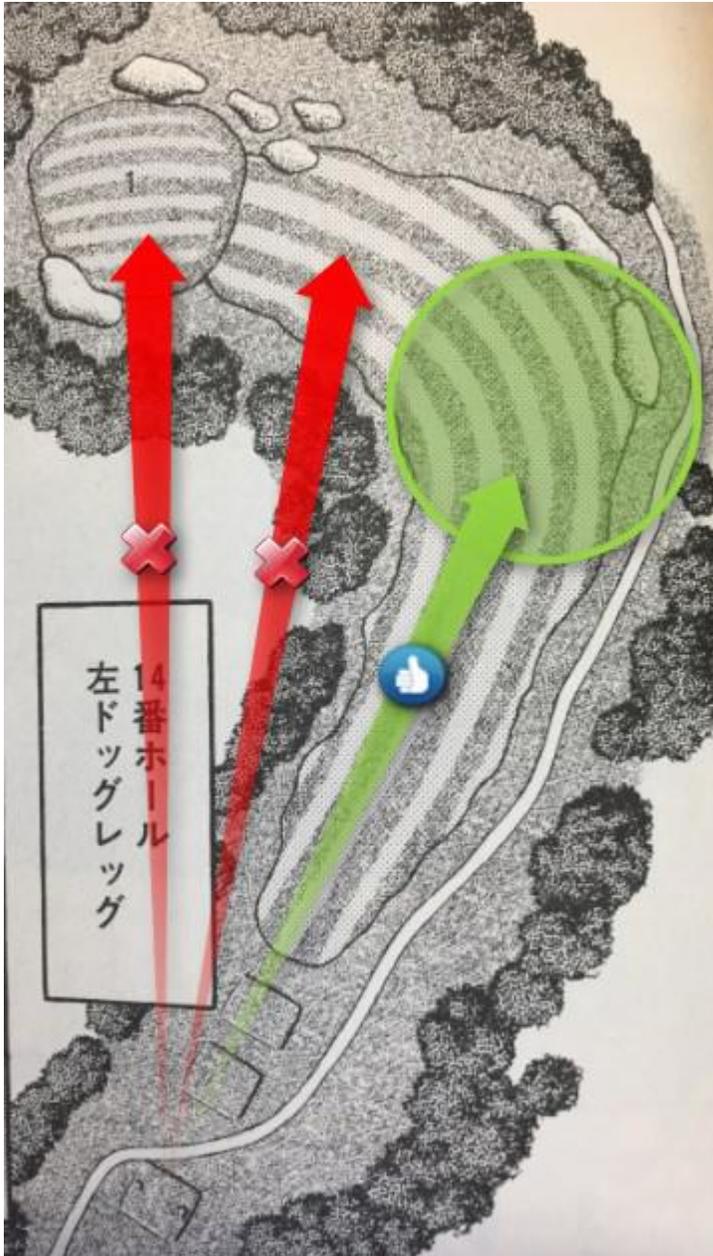
我々ヘッポコゴルファーのティーショットは、出来る限り広い所を狙うべきである。何故なら我々の球は曲がるからだ。しかし、ゴルフ場には罨がたくさんあり・・・アベレージゴルファーの球が落ちそうなところには「木」が生えていたり、「バンカー」があつたりする。それらを避けようとする、狭い所を狙わざるを得なくなり、急にゴルフが難しくなる。

だったら、その「木」や「バンカー」を狙って打てば良い。狙ったバンカーに入ることは少なく、バンカーを避けようとするとそのバンカーに入るのである。木を狙って木の裏に行くことなんて滅多にない。そうなつたら「アンラッキー・・・」と思うのではなく「オレってスゲー！」と思うようにしよう。

15、ショートカット NG！

ドッグレッグホールでショートカットをするのは「針の穴」を通すがごとき鬼ショットである。プロやトップアマは狙って然るべきであるが、我々ヘッポコゴルファーは、どんだけ飛距離に自信があろうとショートカットを狙ってはならぬ。

なぜなら、リスクばかりでリターンがないからである。仮にショートカットに成功してもワンオンするわけではなく、セカンドショットが残るのである。50ヤードのセカンドショット、100ヤードのセカンドショット・・・プロなら大違いであろうが、ヘッポコアマチュアにとってはむしろ50ヤードの方が難しかったりするわな。ドッグレッグホールではコーナーの広いところを狙おう。



ドッグレッグホールのショートカットはNG。

■ショートホール編

ヘッポコアマチュアゴルファーは、ショートホールでいつも「1オン」を狙っている（私もそうだ。笑）。でもそれが本当にスコアに繋がるのだろうか？グリーンオンを狙ってるからこそミスが出るのでは・・・？

16、乗ったらラッキー！

我々ヘッポコアマチュアゴルファーがショートホールでワンオンする可能性がどのくらいあるだろうか？平均スコアが100～110の方は5ラウンド（PAR3が4ホールあるとして）で1～2回。90～100の方でも5ラウンドで2～4回。つまり1ラウンドで1回あるかないかである。え？そんなに少ないの？と思ってしまうが、そんなに少ないのである。もし良かったらスコアカードを出してきて調べてみてほしい。アベレージゴルファーはそうそうワンオンしないのである。

つまり、「乗ったらラッキー！」なのであり、乗らなかったからといって落ち込む必要は一切ないのだ。特に、打ち上げや打ち下ろしのショートホールは距離感からして激ムズである。むしろ「どうせ乗らない」あるいは「乗せない」という意識で楽に打った方がいい結果になる！

17、池越え、谷越えショートはマン振り禁止！

池越え、谷越えのショートホールは、浮気疑惑が発生した時の嫁の視線と同じくらいキツイですな。こういう時に「言い訳すればするほどドツボ」なのと同じで、「ボールを上げなければ」「ナイスショットをしなければ」というカんだショットがミスの元。ダフって池ポチャ、谷真っ逆さま！と相場は決まっている。

プレッシャーの強い激ムズホールはマン振り禁止である。最初から1～2クラブ大きいアイアンを持ってインパクト重視のスリークォーターショットで十分。池や谷さえ超えればOKである。



マン振りで狙っていいのはアイアンに自信がある方だけ。

18、打ち上げショットはマン振り禁止！

打ち上げのショートホールは目線が上目使いになり、池超えと同じく「ボールを上げなければ」という心理が働く。しかしこの「ボールを上げなければ」という意識はヘッドアップに直結して球が曲がる原因（薄いスライス球）となったり、右肩が下がってダフったりする。

打ち上げショットも池超えと同じく、大きいクラブを持ってスリークォーターショットでインパクト重視。届かなくていい・・・という気持ちで打つべし。

19、打ち下ろしショットは落とし所を見るな！

打ち下ろしのショートホールは距離感がとても難しいな。しかしある程度飛ばば転がってグリーン周りまで行くわけで、さほど難しく考えることはない（グリーンに直接乗せるのは至難である）。

問題は目線が下になることで左肩が下がったり、ダウンスイングが鋭角になってしまうこと。こうなるとトップやダフリが発生しやすい。目線はピンではなく、ピンから上に伸ばして目線を平行に。打ち下ろしの程度にもよるが、小さいクラブを持ってマン振りするより、クラブを変えずにスリークォーターショットやハーフショットの方がいい。

20、160 ヤード以上の長いショートホールは花道で良し。

100～130 ヤードの短いショートホールだってそう簡単には乗らないのである（短いショートホールは罨も多い）からして、160～200 ヤードの長いショートホールはもっとももっとも難しいのである。

そして、長いショートホールではロングアイアンを握らねばならん。飛距離は人それぞれであるが、アイアンは5～6番から急激に難しくなる。160ヤードを7～8番で打てる上級者は別として、一般のアベレージゴルファーは160ヤードを打つのに4～6番アイアン、もしくはユーティリティやウッドが必要である。これは正直難しい！・・・しかし花道までならどうだろう？

140ヤード程度打てばグリーン手前まで届くわけで、プレッシャーは格段に落ちる（花道付近は罨も少ない）。花道からなら・・・上手く寄せればパーも取れるのである。180ヤード、200ヤードといったショートも同じである。どうせ乗らないのだ。長いショートは花道を狙え。



番手を上げて、ハーフショットやスリークォーターショットで打つのもオススメ。番手を上げれば飛距離は変わらない。

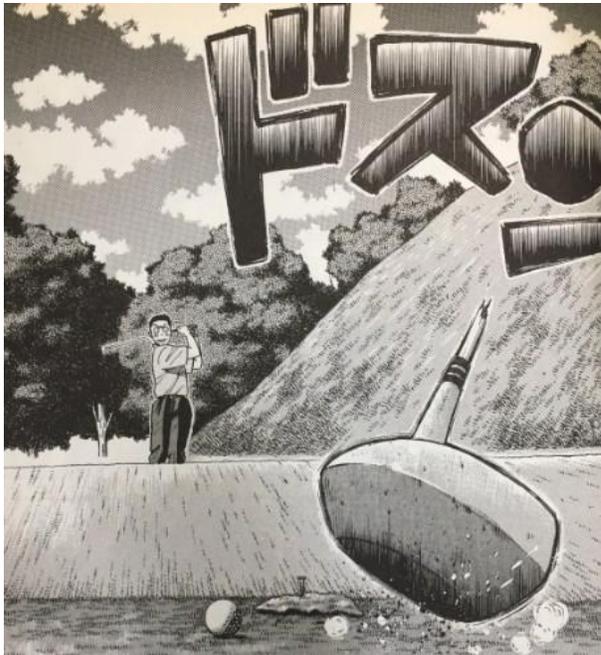
■セカンドショット編

セカンドショットこそゴルフマネジメントが最も真価を発揮する場面である！
多くのケースを想定して頭に叩き込んでおけ！

21、チョロした後にウッドを持つな！

ドライバーでチョロ・・・我々ヘッポコゴルフではよくある風景である。これはこれでしょうがない。問題はセカンドショットである。チョロだと当然全然飛んでないわな。飛んだとしても50～100ヤードかそこらだろう。しかも多くの場合ラフ。そんな状況でウッドやユーティリティを持つヘッポコゴルファーのなんと多いことか！

仮に350ヤードのパー4だとして、チョロって100ヤード飛んだとしても残りは250ヤードである。ナイスショットが出たとしても届くはずがない。スライスや引っ掛けのミスが出たら致命的であり、チョロった後はもう一回チョロ！と相場は決まっている。この場合、アイアンで150ヤード飛ばせば十分である。無駄なウッドは使うべからず。



22、深いラフからウッドを持つな！

ラフからウッドを持つヘッポコアマチュアはとても多い。ラフの上に球が浮いてるならまだしも・・・ラフに沈んだ球をウッドでクリーンヒットするのはプロだって難しい。その結果は・・・ラフに食われて全然飛ばないか、フェースが開いて大スライスか・・・である。深いラフからはロングアイアンで脱出するのも難しい。ミドルアイアン以下のクラブで脱出を優先するべし。

23、傾斜地からウッドを持つな！

つま先上がり、つま先下がりでのライでウッドを持つヘッポコアマチュアもヒジョーに多い。当たり前だが、つま先上がりのライはフックが掛かりやすく、つま先下がりでのライはスライスになりやすい。ウッドが大きく曲がれば、大トラブルになりやすいのであり、この場合もウッドを持つべきではない。

24、得意クラブの距離を残せ！

ティーショットをミスした後・・・とにかくピンに近づきたい！と考えるヘッポコアマチュアは多い。しかし、グリーン付近にはバンカーなどの罠が待ち受けていることが多く、中途半端な距離が残ってしまう。残り30ヤードショットと残り80ヤードのショット。どっちが簡単でどっちが難しいか？これは個人差があると思うが、フルショット出来ない30ヤードショットは決して簡単ではない。

仮にSWで80ヤード打つのが得意！って人は残り80ヤードの位置にボールがあると絶好だわな。つまり、ドライバーをミスった場合は残り80ヤード残るようにセカンドを打つといい。例えば、残り180ヤードであれば、セカンドは100ヤード打てばいいのである。ロングアイアンはおろかミドルアイアンを打つ必要もないのである。



25、残り 100 ヤードを目指せ！

「特に得意なクラブはない」という方も多いと思う。そういう方は残り 100 ヤードの杭を目指すようにすれば良い。どんなゴルフ場でも 100 ヤードの目印があると思う。その地点を目指すのだ。残り 100 ヤードであれば、大概のアマチュアが普通に打てる距離。10~20 ヤード前後ずれたとしてもウェッジやショートアイアンの通常ショットでピッタリの距離だ。残り 100 ヤード地点を狙え！

26、200 ヤード以上は刻め！

ドライバーでミスった場合や、長いパー 4 や、長いロングで、グリーンまで 200 ヤード以上残ることも良くあるよな！こういう時はどんなにライが良くても刻むべし！である。

ハッキリ言って、200 ヤード以上先のグリーンに乗せることなど不可能に近い。我々ヘッポコゴルファーなら確率的に 5%以下。20 回打っても乗らない。それに比べミスショットが出る確率は 50%以上である。チャレンジしていいのはロングホールの 2 打目のみ（この場合仮にミスっても 3 オンが可能）。

27、ハザードリスクが高い時は刻め！

これは特殊ケースの場合。例えば、極端な砲台グリーンになってる場合や、グリーン横に池がある場合や、グリーン手前に鬼バンカーがある場合。ショートアイアンで打てる距離なら OK だが、ロングアイアンやウッズの距離なら NG。

例えば、グリーンの手前に大きな池・・・って難ホールであれば、ショートアイアンやウェッジの距離まで近づくべきである。奇跡信じるべからず。我々のミドルアイアンやロングアイアンは奇跡が起きるクラブではない。



28、上りは2番手上げろ！

「グリーンまでちょっと上りだな！」と思うことはよくあると思う。こういう時に普通にショットを打つと大きくショートすることが多い。なぜなら、実は「ちょっとに見えて結構上り！」ということが多く、大概立っているライも左足上がりでロフトが寝やすいのだ（球が上がりやすい）。こういう時は1～2番手上げてゆったりショット。

また、「見るからに上り」「極端に上り」の場合はもっとショートしやすい。2番手上げて随分ショートした！という経験は多々あると思う。極端な上りホールの場合は思い切って3～4番手上げて打とう。極端な上りホールはランがほ

とんど出ないから、トップしない限りオーバーの心配はしなくていい。なお、左足上がりのライはフックが出易いので注意。

29、下りは番手を変えずにハーフショット！

逆にグリーンまで下りの場合・・・左足下がりのライになりやすいわな。こういう時に普通のショットをすると薄いトップ気味の球になりやすく、これまたショートしやすい。

「え？オーバーじゃなくショート？下りだからオーバーの方が怖いんじゃないの？」と思ってしまうが、それはきっちりボールをヒットした時の話だ。上りのライと較べて、下りのライはとても捕まりにくいのである。つまり、ちゃんと当たらない我々ヘッポコにはあまり関係ない話（笑）。

こういうケースは最初からハーフトップ気味の球を打つイメージの方がいい。番手は下げずに（むしろ上げてもいい）、ハーフショットでインパクト重視のスイングをしよう。なお、左足下がりのライは自然とスライスするので左狙いが吉。

30、プレイング 4 は超ラッキーと心得よ。

プレイング 4 は、ゴルフ場側が「進行をスムーズにする為に作った救済ルール」である。本来はもう一発打ち直しなのだ。感謝すべし。

31、プレイング 4 からはマン振り禁止。

もっともやってはいけないNGショットは、OB（プレイング 4）からの再トラブルである。挽回したい気持ちが分かるが、最初に言った通り OB を打ったらトリプルボギーを目指すべき。バンカーや林やハザードを避け、トラブルにならないクラブ選択を。

32、セカンド OB 打った後の打ち直しは違うクラブで！

浮気がバレたのであればしょうがない。素直に謝って許してもらおうべし。。。じゃなかった（笑）、セカンドが OB になってしまったのであればしょうがない。問題はその後である。

ヘッポコゴルファーは「もう一発ウッド！」「もう一発6番アイアン！」という選択をすることが多いが、「おかわり」（もう一発同じ球）するのがゴルフのお約束である。そうなると OB2 発。名も無き詩を歌う羽目になるな。1 発 OB を打った時点でトリプルボギーで OK。短いクラブに変えれば少なくとも同じミスは出ないぞ。

33、セカンド OB 打ち直しはハーフショットで！

セカンド OB を打った後はクラブを変えた方がいい。でもクラブ 1 本しか持ってきてない場合は、ハーフショットで打つべし。フルショット厳禁。

34、林に入ったら前を見るな！広い所に出せ。

アベレージゴルファーであれば、一ラウンドに数回は林に突っ込んでしまうだろう。そんな時、ヘッポコゴルファーはなんとか前に進もうとするが、決して斜め前にある狭い空間を抜こうと思うなかれ。その空間は抜けない！と思っておいてまず間違いない。

まず真横を見て抜けそうなら横へ。それも無理そうなら後ろでもいい。林に入れた時点でワンペナと一緒に。ボギーではなくダボを目指すべきである。もちろん斜め前のスペースが一番広いのならそこを狙ってよし。とにかく一番広い所を狙い、林脱出を一番に考えるべし。



林の間は抜けない！

35、林からの脱出はハーフショット以下で！

林の中のライは通常最悪である。ベアグラウンドであったり、落ち葉や根っこがあったり・・・まともなライである可能性はほとんどないわな。そんな状況で距離を稼ごうなどと思ってはならん。

また真横に出す場合、反対側のラフまで突き抜けるのも避けねばならん。林の中からはハーフショット以下。こんな時だからこそヘッドアップにも気をつけて。

36、林からの脱出はパターもアリ！

林の中に入ったときに是非持って行って欲しいのがパターである。パターはライの影響を受けにくく、全く球が上がらないので転がして林を脱出するのに最適なのだ。これも同じく「距離を稼ごう」などと思わないこと。パターは当たると結構飛ぶぞ。



こんな時はパターでの脱出も考えろ！

37、急斜面はワンペナ。脱出優先すべし。

左右の受けてる急斜面にボールがある場合・・・残り距離がアイアンで打てる範囲ならグリーンを狙いたくなりますな。しかし急なつま先上がりのライや急なつま先下りのライは、我々ヘッポコゴルファーが考えている以上に難しい！フックやスライスになりやすい上に、ラフで食われる可能性もあり、距離を合わせるのがとても難しいからだ。

急斜面からフルショットしてもロクなことにはならない。急斜面はワンペナだと割り切ってハーフショットで脱出するべし。ただし、残り距離がハーフショットで打てる範囲なら狙うのもアリ。

38、左右の池は無いものと思え！

「池があると吸い込まれるようにそっちに曲がっていく・・・」という経験は誰しも有ると思う。特にコースに沿って左右に池がある場合、池とは逆サイドを狙ってるのに、何故か池の方にボールが行ってしまうのである。

これは池を避けたいが故に、右ないし左を向き過ぎているからだ。人間の体は不思議なもので、右を向き過ぎていると左に戻そうと勝手に体が反応してしまうのである。つまり、池のことは無視してフェアウェイ真ん中狙いでOK。ま

た、飛ばそうという気持ちで球を曲げる。特に、ハザードがある時はゆったり上げて、ゆったり下ろすようにしよう。

39、クリークは越えない。手前に刻め。

グリーン手前にクリーク、これを越えるにはキャリーで160ヤード必要。こんな時にロングアイアンやユーティリティを握ってグリーンを狙うヘッポコゴルファーは実に多い。

しかし、多くの場合、クリークは越えずにクリポチャである。何故かと言えば、みな「クリーク越え」を意識して力が入るからだ。仮に、仮に越えたとしても、グリーンに乗る可能性はヒジョーに低い。「クリークは手前に刻め」がセオリー。ミドルアイアンで超えるなら狙ってもいいけど。

40、フェアウェイバンカーからはーフショット！

フェアウェイバンカーに入ったら「アンラッキー」と思うヘッポコアマチュアは多いと思う。しかし、目玉になってたり、バンカーの縁にあったりしない限り、フェアウェイバンカーからの脱出はそう難しくない。短くもってゆっくとーフショットを打てば簡単に脱出出来る。どうせフェアウェイから打ったってそうそう乗らるのである。3打目に集中すればOK。

41、グリーン奥には打つな！

コース上で最も厳しい場所は間違いなく「グリーン奥」である。なんせそのホールはグリーン奥でお終いなのである。当然その奥には「OB杭」があったり「カート道」があったり「次のホールのティーグラウンド」があったりするわけで、ちょっとオーバーしただけで「OB」「大トラブル」となる可能性が高いのだ。

またグリーン奥には「救済目的のバンカー」があることも多いが、このバンカーがまた最悪である。つまり、グリーン奥にボールが行ったら最悪であるか

らして、アベレージゴルファーはグリーン奥に打たないようにしなければならん。「手前から」がゴルフマネジメントの基本である。

42、グリーン周りのバンカーは徹底的に避けよ！

バンカーが苦手なアベレージゴルファーは多い。なぜならバンカーの練習などほとんどしてないからだ。そういう苦手意識があるヘッポコゴルファーは徹底してバンカーを避けるべし。例えピンから遠くならうともバンカーを避けるべし。



43、グリーン手前のガードバンカーに入れるつもりで！

逆にバンカーを苦しめないアベレージゴルファーもおると思う。そういうサンドマスターなゴルファーはガードバンカー狙いで打てば宜しい。

多くの場合「バンカーに入れたくない！」と思いつつカんで打つからバンカーに入るのであって、「バンカーに入ってもいいや！」と思って打てば普通に越えて行くのである。邪念が球をバンカーに落とすのだ。つまり、楽に打てばバンカーには入らん。サンドマスターなら入ったとしても問題ないしね。

44、基本はグリーンセンター狙いで！

難しいことを考える必要はない。どうせセカンドショットがグリーンに乗る確率は低いのだし、ダフってショートするかもしれんし、スライスして右に行くかもしれん。多少ピンの位置が暴れていても、我々アマチュアゴルファーは、基本グリーンセンター狙いでOKである。



安全にグリーンセンター狙いでOK！

45、ピンが手前の時は花道狙いで！

ただし、ピン位置が超手前って時があるな。この時は別で、グリーンセンターではなく、花道狙いが良い。この場合、花道からのアプローチは簡単だし、コロコロと転がってピンにくっつくこともある。超手前の場合、奥に付けると大概鬼の下りとなり・・・大変むずかしい。

46、ピンが奥の時もセンター狙いで！

逆に、ピンが奥の時はどうしたらいいか？やっぱりセンター狙いでOKである。こういうケースで奥を狙うとリスクが高いからだ。

ヘッポコゴルファーは「エッジまで120ヤード、エッジからピンまで30ヤード」と聞くと150ヤードの距離感で打ってしまうが、これは非常に危険。グリーンセンター狙いなら120+15ヤードで135ヤード打てばいいのだ。



■グリーン周り編

グリーン周りまでくれば、ゴルフマネジメントの出番は少ない。多くのリスクは目視で確認可能であり、ここから先はマネジメントより、アプローチの技術が必要だからだ。それでも知っておかねばならんことがあるぞ！

47、ベタピンに寄せようと思うな！2パット圏内でOK！

アプローチの練習は散々やった！アプローチには自信がある！という方はピンを狙ってよろしい。しかし多くのヘッポコゴルファーは助平ゴルファーであり、練習なんぞ適当にしかやってないくせにベタピンに寄せようと思っている。そしてあわよくば寄せワンで上がりたいと思っているのだ！（私もそう思っている！）

もちろんそれが理想であるし、そのための練習は不可欠であるが、実際にOKパットの距離に寄ることは少ない。むしろ狙い過ぎてオーバーとか、ダフって大ショートとかそんな人が多いのである。カミはアプローチの天敵である。例え短いアプローチでも「2パット圏内でOK」という楽な気持ちで打つべし。

48、ピンから15ヤード以内はパターで打つべし！

15ヤード以内のアプローチは意外と難しい。上げるにせよ転がすにせよ、振り幅を少ししか取れないからだ。振り幅が少しだと手打ちになりやすく、ザックリやトップのミスが出てしまうのだ。

しかし、パターであれば少なくともザックリやトップのミスは出ない。ラフに食われる場合や上り下りが入ると距離勘が難しくなるが、大怪我をすることはない。パターで打てる15ヤード以内であれば、パターで打つべきである。

49、花道からSWは使うな！

花道からのアプローチはもっとも簡単である。間に挟まる芝もなければ前に障害物もない。その多くは平坦もしくは軽い上り。ランニングでもいいし、ピッチエンドランでもいい。しかし、花道の芝は薄いことが多いので、SWで打つのは止めた方がいい。なぜなら、SWにはバンスがあるからだ。



薄い花道からSWで打って「カツン！」となりやすいのはこのバンスのせいである。手前に入ると芝で滑らずに跳ねるんですな。あるいは地面に刺さってザックリ。花道からはパターあるいは、PW（8～9アイアンでも可）での転がしが吉。SWで上げようと思うと大怪我の元。

50、目の前のバンカーは無いものと思え！

グリーン周りで難しいのはバンカー越えのアプローチだろう。バンカーに入れたくないので球を上げたくてしまいが・・・この「球を上げたい」という気持ちが、ヘッドアップに繋がり、カミに繋がり、ザックリやトップを誘うのである。SWで普通に打てば、ロフト通りに球は上がる。目の前のバンカーは視界から消してしまえ！

51、バンカー超えに自信が無ければ横に出せ！

とはいえ、バンカー超えのアプローチは難しい。ましてピンが近い場合や、アゴが高い場合や、ラフが深い場合は尚更である。こういう時にアプローチの技術が無ければ、ダフってバンカー、あるいは強すぎてグリーンオーバー（そ

して奥のバンカー、あるいは下りのロングパット) っるのが関の山。そうなる可能性は90%以上だと思っていい。

であれば、横の花道に出すのも一つ。そうすれば確実に2打でグリーンオン出来るのだ。我々ヘッポコゴルファーに奇跡は起きない。奇跡的にフワッと球が上がってキュッ！と止まる・・・なんてアプローチは不可能と言ってもいい。出来ないことはやってはいけない。

51、バンカーからは、グリーンに乗れば100点！

グリーン周りのガードバンカーからワンピン以内に寄せる！・・・もちろんそれが理想である。しかし、バンカーの練習など全くしてないヘッポコゴルファーのバンカーショットがピンに寄る可能性がどれだけあるだろうか？寄ったとしてもマグレであろう。

であれば、最初から高望みせず、バンカーショットはグリーンに乗れば100点だと考えよう。ゴルフに限らず、全ては考え方次第。「チキショー全然寄ってねえ！下手クソ！」と思いつつプレイするのと「端っこでもグリーンに乗ったから100点！るんるん！」と思いつつプレイするのは大違いなのだ。

52、出ない！と直感したバンカーは横に出すべし。

半端なく高いアゴバンカー、バンカーの縁に止まってクラブが入らない場合、ボールの場所が悪くてスタンスが取れない場合、左足下がりでどうやっても球が上がりそうにない場合、大目玉でドモナラン場合・・・こういう時「あ、無理だわ」と思うわな（笑）。

そうやって「無理」と直感したバンカーは9割方出ない！と判断していい。横に出すなり後ろに出すなりアンプレアブルするなりするべし。

ちなみに、どうやって打っていいかすら分からんような場合（大目玉やバンカーの縁）は潔くアンプレアブルすることをオススメする（2クラブ以内、あるいはピンに近づかない後方線上にドロップ出来る。※ルール改正により2打罰を払えばバンカーの外から打てるようになった）。ヘッポコゴルファーが打って

も9割方出ない。出ない上にもう一回ひどいライから打つ羽目になる。奇跡は起きないのだ。

53、難易度 A クラスのショットは 1 打罰と思え！

深いラフで、左足下がりの急斜面・・・エッジまでわずか6ヤード、エッジからピンまでも6ヤードしかなく・・・急な下りライン。どこに落としてたって大オーバーするのは目に見えており、球を上げることもスピンを掛けることも出来ない。こんな難易度 A ランクのライはプロだって難しいのであり、ヘッポコアマチュアがピンに絡めることなど不可能である。グリーンに上手く落とせても大オーバー。無理に狙えばトップするのはミエミエであり、そうなれば花道まで行ってしまう・・・

「絶対に寄らない」というライであれば、「寄せよう」などと思わずに傾斜を脱出するのが先である。パターでエッジまで転がしてやればよろしい。他にも、「こりゃ難易度 A だわ！」という状況はあると思うが、そういう時に奇跡を信じて寄せようと思うと大怪我の元である。最初に言ったとおり、奇跡信じるべからず。自分の出来ることをやろう。



難易度 A のショットが上手く行くのはプロと漫画だけ。

■パッティング編

パッティングの上手い下手は、パッティングストローク技術の上手い下手・・・だと思ってるアマチュアが多い。もちろんストローク技術は大事であるが、それよりも大事なものは状況判断である。マネジメント面から見たパッティングを知るべし。

54、短いパットは入れろ！長いパットは寄せろ！

パッティングマネジメントの基本である。2m 以内の短いパットは入れに行け！そして 3m 以上の中～長いパットは寄せろ！である。ちなみに、ツアープロでも 1m が入る確率 80%、2m が入る確率 50%、3m が入る確率は 25%である（プロのグリーンは難しいから一概に比べられんが）。

我々ヘッポコゴルファーが 3.0m 以上のパットを沈める確率ってのは・・・実はとんでもなく低いわけで（1 ラウンドに 1 回あるかないか）、入れに行くと痛い目に遭う可能性が高いのである。

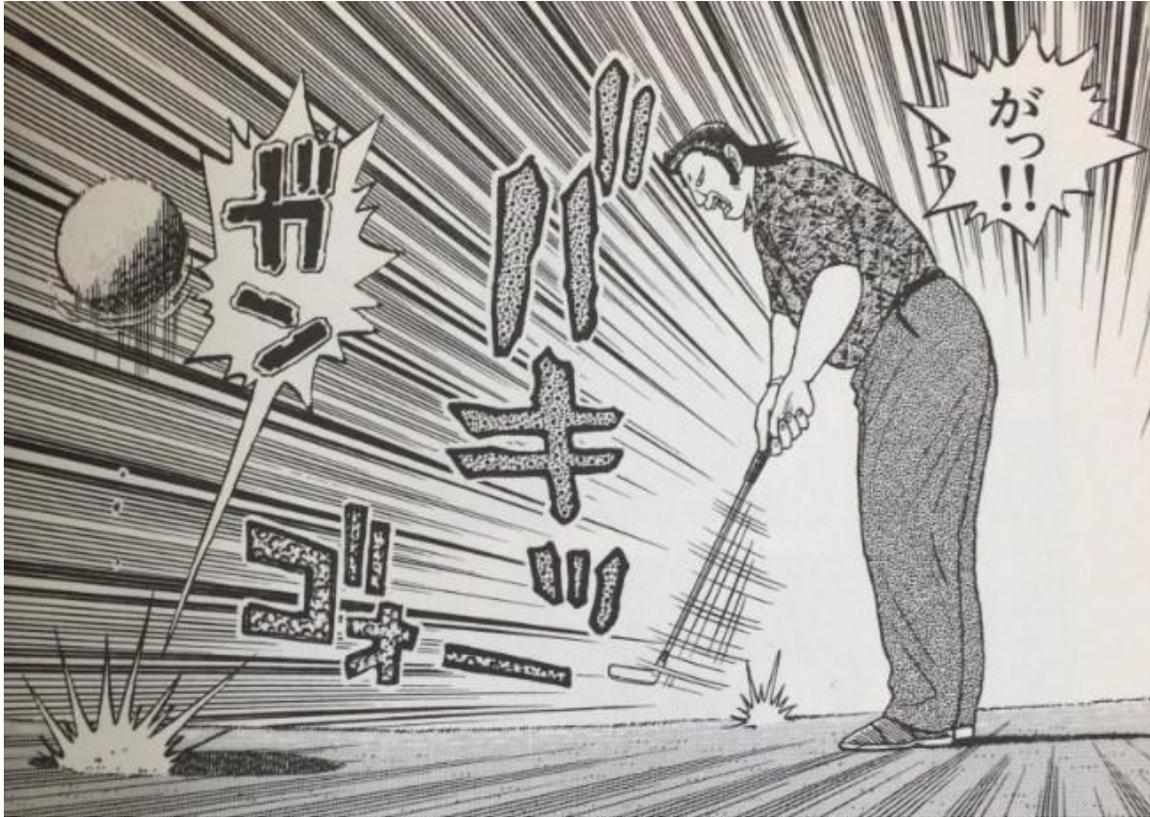
つまり、3m 以上のパットは出来ることならジャストタッチで打つべきであり、強めて狙っていいのは 2m 以内のパットである。ちなみに、ピンの長さは 2m45cm。ワンピン以内なら狙う。ワンピン以上なら寄せる・・・というイメージでいいかも。

55、長いパットは 2m 以内で OK！

と言っても、長いパットの距離を合わせるのは難しい。勘で打ってるヘッポコも多いと思うが、出来ることなら 5m、7m、10m、12m、15m という基準を作った方がいい（バックストロークのヘッドの位置で測るのが一番簡単）。そして、マネジメント的には「2m 以内に寄せる」ことを目指そう！「1m 以内に寄せろ！」という人もいるが、ロングパットの場合、それは正直難しい。2m 以内に寄れば全然 OK だ！

56、短いパットは壁ドンで！

短いパットは、真っ直ぐ強めでOK。向こう側の壁にぶつけるつもりで打て！



外すとしてもカップの内側まで。それで入らなくてもしょうがなし。

57、上りは110%、下りは50%

上りは強く打つ、下りは弱く打つ。当たり前の話だが、じゃあマネジメント的にはどの程度力加減をしたらいいのか？イメージして欲しいのが「上りは110%、下りは50%」である。もちろんこれは傾斜の度合いによるから一概に言えぬ（120%になったり30%になったりする）。しかし、イメージとして「上りは1割強め、下りは半分」を持っておくと楽。

簡単に説明しよう。5mの緩やかな上りなら・・・5.5m（110%）の強さで打つ。傾斜によってはショートするかもしれないが、仮にショートしたとしてもイージーな上りのパットが残る。余裕で2パット出来るだろう。

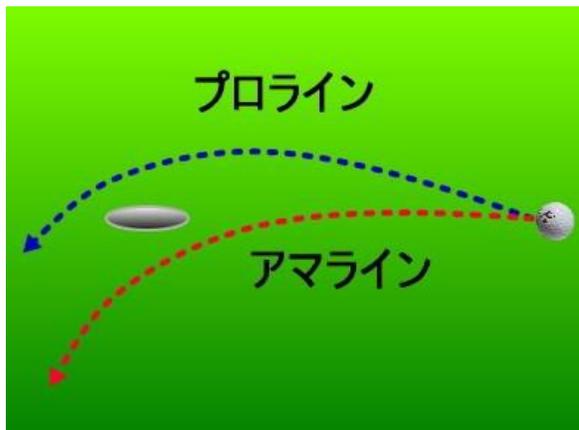
これが5mの緩やかな下りなら・・・2.5m（50%）の強さで打つ。傾斜が緩やかだとショートするかもしれないが、大オーバーすることはない。ショートしたとしても1m以内だろう。下りのパットで警戒すべきは、大ショートではなく、大オーバー。「うげええ！そんなに行くのかよ！」「もう止まってえええ！」というパターンの方が圧倒的に多いのだ。後は、傾斜によって50%を30%にしたり70%にしたりすればOK。場合によっては10%。

58、曲がりはカップ 1~2 個分足して打て！

長いパットで大事なのが、フックするのか？スライスするのか？どれだけ曲がるのか？である。これを間違えるとズンドコとピンからボールが遠ざかってしまい、次のパットにプレッシャーが掛かる・・・ので、どちらに曲がるか？はなるべく間違いたくない。

まず、ボール側から見た後に、反対側からも必ず確認するべし。その際、フックかスライスかの判断は「傾斜」だけでよらしい。芝目など読んでもよく分からんからだ（分かる人は読んでね）。

で、マネジメント的には、「カップ2個分フック」と読んだら、実際打つ時は「カップ3~4個分フック」と足して打つようにしよう。我らヘッポコのラインは大概アマチュアラインであり、手前で切れた球は絶対入らんからだ。



プロライン+ジャストタッチで打つのが理想だがそれは難しい。

59、入ったらラッキー。蹴られてもラッキー。

我々アマチュアのエンジョイゴルフに一打の重みなどない。多少の握りに影響する程度のことであり、そのパットが入ろうが入るまいが、人生が変わるわけではないのだ（もちろん、賞金や生活が掛かったプロは別の話である）。

であれば、3m以上のパットが入ったら「ラッキー」なのであり（プロでも3mが入る確率は25%である）、10cmショートしたら「タップインでラッキー」なのであり、カップに蹴られたら「蹴られなかったらオーバーしてたよねラッキー」なのである。

この「ラッキー」の気持ちでプレイするのと、「またかよ！ついてねー！」と思いながらプレイするのは大違い。是非「入ったらラッキー！」の気持ちでプレイしたいものである。



いつもこういう顔でプレイしたいものである（笑）

以上、「浅次郎の48のゴルマネ術」はいかがだっただろうか？

「48 じゃねーし！59 だし！」

という厳しいツッコミは、
華麗にイナバウアーさせて頂くとして、
(今後また増えるかも笑)

「ま、ちょっとは役に立ったわ！」

と言ってもらえると号泣である。

なお、

この「ゴルフマネジメント術」を使って、

スコアが落ちたとしても、

浅次郎は一切の責任を持たん（笑）。

まあ、平均スコア 110 以上の方が実践すれば、あっという間に 10 打くらい縮まるだろうし、なかなか 100 が切れん！という方は簡単に 100 を切れるようになるし、90 台でウロウロしてる方は一気に 80 台へ！

・・・となるかどうかは分らんが、

まあ、初心者から中級者までのアマチュアゴルファーの面々は楽しんで頂けたのではないかと思う（上級者はきっと見てないよね）。

最後に一つ大事なことを言うておく。

実は、ゴルフのスコアは、大きくこの 3 つからなるのであり、

- ・ マネジメント（頭脳）
- ・ スイング（運動）
- ・ メンタル（精神）

アマチュアでどれが一番大事か？

たとえば**マネジメントが一番大事**なのである。

（プロになるならメンタルが一番かもしれんが）

ゴルフは反射神経や運動神経やパワーを競うスポーツではない。

状況判断、コース戦略といったマネジメントを元に、

「どれだけの的確なスイングが出来るか？」

というのを競うスポーツである。

ま、その「的確なスイング」を再現するのが難しいのであり、面白い部分であるんだけどな！

このレポートが、

あなたのゴルフマネジメントを考えるキッカケになったら嬉しい。

なお、当レポートの間に入れた画像は「[黄金のラフ](#)」というゴルフ漫画がメインである。丸山茂樹プロも保証する面白さなので是非ご覧頂きたい。

夢の続きはメルマガの中で。

浅次郎