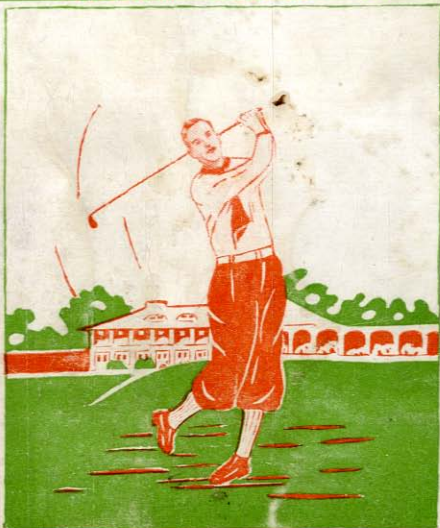


przebieg

ZARYS GRY W G O L F A

ADAM GUBATTA



BIBLIOTECZKA

N: 24

WARSZAWA

9 3 2

2 50
Zł

SPORTOWA

N: 24

GŁÓWNA KSIĘGARNIA

WOJSKOWA

1027

BIBLIOTECZKA SPORTOWA

Nr. 24.

ADAM GUBATTA

ZARYS
GRY W GOLFA

— EX LIBRIS —

Biblioteki Kuratorium O.S.B.

w Białymstoku

1027 - 945

WARSZAWA 1932

GLÓWNA KSIĘGARNIA WOJSKOWA

1207

Zakł. Graf. A. Konarzewskiego
Warszawa, Senatorska 30. Tel. 669-90.

W S T Ę P.

Golf, od sześciu wieków znana gra sportowa szkockiego pochodzenia, objęła dzisiaj cały świat, licząc wiele milionów amatorów i wiele tysięcy zawodowców. Czterdzieści tygodników i miesięczników jest poświęconych wyłącznie golfowi, a nowe książki co chwila wzbogacają bardzo już obszerną literaturę tego sportu.

Jest to gra fascynująca tak jak żadna inna, wymaga dużo zręczności, inteligencji i pracy, ale jest zato zarówno dla początkującego, jak dla rutynowanego amatora nigdy nie zanikającym źródłem rozkoszy i wzruszeń sportowych, z drugiej zaś strony przedmiotem nigdy nie wyczerpanego studjum.

Golf jest grą dla starych i młodych obojga płci. Jest grą zewszecmiar szlachetną, bo nietylko każdy gracz ma zupełnie równe szanse, ale nadto nikt mu nie może gry utrudniać. W tenisie np. zdrowy smesz uniemożliwi najlepszemu graczowi wzięcie piłki, a zmyślne plasowanie utrudni przeciwni-

kowi grę w wysokim stopniu. W golfie tego niema, tu każdy gra niezależnie od gry partnera, według własnego nienarzuconego mu planu, każdy może pokazać, co umie, a jeżeli czego nie potrafi, to nie może na nikogo zwałać winy.

Jest to gra bardzo trudna, bo mimo ogromnych odległości, na które się piłkę strzela, wymaga wielkiej dokładności. Na miliony graczy tylko niewiele setek z nich, i to przeważnie zawodowców, umie grać doskonale, na czele stoi jednak amator Amerykanin Bobby Jones (Dżonz), adwokat w Atlanta, którego na szczycie mistrzostwa postawiły niebywale w historii golfa sukcesy, osiągnięte w r. 1930. Zaczął on grać jako sześćioletni chłopczyk, obecnie liczy lat 31.

Jakkolwiek do golfa istnieje wiele tysięcy torów, wykwintnie urządzonych i znacznym kosztem pielęgnowanych, to jednak golfa można grać na każdym obszerniejszym pastwisku bez żadnych kosztownych urządzeń, można też w braku partnera zabawić się samemu bez istotnego uszczerbku dla uroku gry.

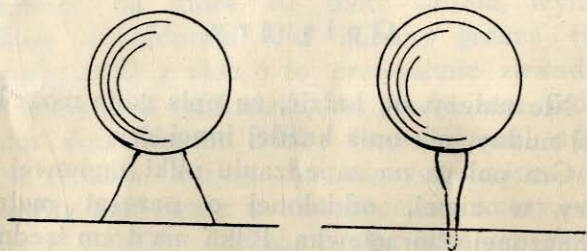
O p i s g r y .

Nie należy się ludzić, że opis golfa może być mniej nudny, niż opis każdej innej gry.

Gra polega na zapędzaniu piłki gumowej do dziury w ziemi, oddalonej o paręset metrów i oznaczonej chorągiewką. Piłka ma 4 cm średnicy i waży 50 gramów, dziura ma 11 cm średnicy. Wymiary podane nie są całkiem ściśle, ale nie chcę nudzić ułamkami. Sprzętem do pędzenia piłki jest „club” (klub) w różnych odmianach. Jest to laska długości 70 do 115 cm o charakterystycznym podgięciu końca, przeznaczonego do bicia piłki. Kształtem przypomina laski do gry hockey'a z tą jednak różnicą, że długość części podgiętej wynosi zaledwie kilka centymetrów.

Golfa grają dwie „sides” (sajds), strony, każda swoją piłką. Stronami mogą być albo osoby pojedyncze, a wtedy gra jest „single” (nazwa znana z tenisa), albo grają cztery lub trzy osoby a gra nazywa się wówczas „foursome” (forsam) względnie „threesome” (thrisam). Grę rozpoczyna

się z „teeing ground” (tiing graund), zwanym też w skróceniu „tee” (ti). Jest to równa, zwykle nieco podwyższona — jakby grządka — przestrzeń około 2 m długości a metr szerokości, skierowana ku dziurze. Na tej przestrzeni ustawia się tee.



Rys. 1 i 2.

Jest to stożek ugnieciony z ziemi (rys. 1) wysokości około 2 cm, na którym kładzie się piłkę do pierwszego strzału. W ostatnich latach rozpowszechniło się bardzo t. zw. „peg tee” (peg ti) (rys. 2) — kołeczek długości około 3 cm, wtykany w ziemię i opatrzony na wierzchu talerzykiem na piłkę. Tylko pierwszą piłkę gra się z tee, później musi się grać piłką tak, jak leży, nie wolno jej ruszyć.

Teren dookoła dziury w promieniu 18 m nazywa się „putting green” (patting grin), zwykle w skróceniu tylko „green”. Ten green powinien być możliwie równy i gładki, aby piłka mogła się

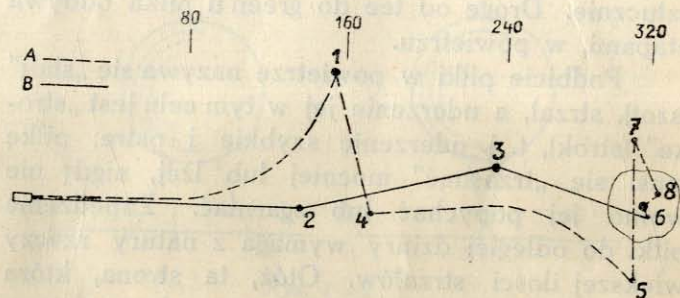
po nim toczyć dokładnie w kierunku jej nadanym. Pole od tee aż do green'u powinno być możliwie gładkie, bez kamieni, bez wysokiej trawy, natomiast przeszkody takie, jak pagórki, rowy, krzaki, groble i t. p. nie tylko nie zawadzają, lecz nawet są bardzo pożądane: jeżeli ich niema, robi się je sztucznie. Drogę od tee do green'u piłka odbywa etapami, w powietrzu.

Podbicie piłki w powietrze nazywa się „shot” (szot), strzał, a uderzenie jej w tym celu jest „stroke” (strok), t. j. uderzenie szybkie i ostre; piłkę musi się „trzasnąć” mocniej lub lżej, nigdy nie wolno jej popychać lub zgarniać. Zapędzenie piłki do odległej dziury wymaga z natury rzeczy większej ilości strzałów. Otóż, ta strona, która potrzebowała ich mniej, wygrywa daną dziurę. „Dziura” ma w golfie podwójne znaczenie, oznacza bowiem albo tylko samą dziurę, albo też całe pole gry. W tem znaczeniu mówi się np. o 5. dziurze, o dziurze długości 380 m i t. p.

Przedstawivszy w ogólnych zarysach czem, na czem i o co się gra, przegramy praktycznie przy pomocy poniższego szkicu (rys. 3) jedną dziurę długości 320 m, jaka się znajdzie na każdym torze.

Partnerzy są A i B. Według losu lub umowy zaczyna A. Strzela dość silnie w kierunku chora-giewki, jednak wskutek błędu popełnionego, w uderzeniu, piłka skręca gwałtownie w połowie drogi na lewo, robi „hook” (huk, hak) i ląduje z boku

w punkcie 1, w wysokiej trawie przy bardzo nie-
miłym pagóreczku. Następnie gra B. Jego piłka
idzie słabiej, jednak prosto i ląduje w punkcie 2.
Odtąd gra zawsze ta strona, której piłka leży da-
lej od dziury. B. jest dalej, więc gra swoją piłką



Rys. 3.

bezpośrednio drugi raz, obecnie już z ziemi — tak,
jak piłka leży — i ląduje w punkcie 3. Teraz ko-
lej na A. Jego piłka leży tak niekorzystnie, że A
nie ma możliwości strzelić wydatnie w kierunku
dziury i musi się zadowolić wybiciem piłki na
dobry teren. Udaje mu się to i ląduje w punkcie 4.
Mimo to A jest dalej od dziury niż B, więc strzela
ponownie, a obawiając się błędu popełnionego
przy strzale z tee, przesadza w odwrotnym kie-
runku i robi „slice” (słajs): piłka skręca pięknym
(nie dla A) łukiem na prawo i ląduje w punkcie 5.

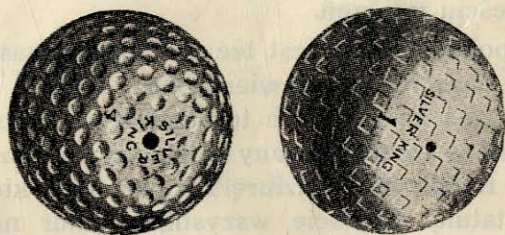
Teraz kolej na B, który idzie pięknym strzałem
prosto na chorańkę i kładzie piłkę tuż obok
dziury w punkcie 6. Teraz A ma takie same za-
miary, jednak jego piłka przebiega przez green
i zatrzymuje się w punkcie 7; grając dalej, spro-
wadza piłkę na green w punkcie 8. Jeszcze jedno
uderzenie i piłka wpadła do dziury, z której wy-
jęto już przedtem chorańkę. Ostatecznie i B
zapędza swoim czwartym uderzeniem piłkę do
dziury i wygrywa ją, ponieważ A potrzebował do
tego sześciu uderzeń.

Opodal green'u jest tee dla dziury następnej
i t. d. Zazwyczaj zdawiedawna było 9 dziur,
obecnie zaś na modnych torach jest ich zawsze 18.
Gra idzie w sposób opisany kolejno przez wszystkie
dziury. Każdą nową dziurę zaczyna ten, kto wy-
grał ostatnią. Obejście wszystkich dziur nazywa
się „round” (raund), runda, a cały tor nazywa się
„golf links” (links) albo tylko „links”, t. z. ponie-
kąd łańcuch dziur, bo „link” oznacza jedno ogniwo
łańcucha.

Sprzęt do gry i jego budowa.

O piłkach należałoby jeszcze dodać, że skła-
dają się z jądra powstałego przez nawijanie sznu-
reczka gumowego, i z opony również gumowej,
grubości około 1 mm, przylepionej szczelnie do

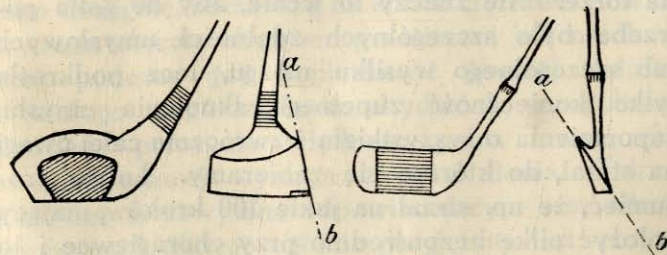
jądra. Piłki są lakierowane na biało, a powierzchnia ich nie jest gładka, lecz wykazuje (rys. 4) albo jakby wypukłą siateczkę, co się nazywa „mesh marking” (mesz marking), albo też drobne gęste kuliste wklęsnięcia „recess marking” (riser marking), a to w tym celu aby piłka przy uderzeniu przywarła dobrze do płaszczyzny uderzającej klabu.



Rys. 4.

Konstrukcja klabów jest różnorodna tak, jak różny jest cel, do którego każdy klab służy. Pominąwszy bezwzględną długość poszczególnych rodzajów klabów, wynoszącą od 70 do 115 cm i zależną także od wzrostu grającego, główki klabów są tą ich częścią, która wykazuje zasadnicze odmiany w budowie. Główki są drewniane lub stalowe i według nich klaby nazywają się drewniane lub żelazne. Kształt obydwóch rodzajów

główek przedstawia rys. 5, dając ich widok z boku i z przodu. Kąt, jaki tworzą główki z łaską, wynosi około 120 stopni, a to mniejsze lub większe rozwarcie tego kąta nazywa się „lie” (laj), położenie główki. Główka drewniana może być przytwierdzona w dwojaki sposób: albo szyjka jest rozcięta i w rozcięcie zaprawiona laska, co się nazywa „spliced” (splajsd), albo szyjka i główka są przewiercone nawylot i w ten otwór zaprawiona laska, co się nazywa „socketed” (soketed). Główki żelazne są to kilkomicilimetrowej grubości kute płytki stalowe z podgiętą szyjką, w którą jest wciśnięta laska. Każda główka drewniana czy żelazna ma swoją „face” (fes), swoje „czoło” t. j. płaszczyznę, przeznaczoną do bicia w piłkę. Powierzchnia tego czoła jest nasiekana celem zapewnienia dobrego styku z piłką. Czoło to leży zawsze w płaszczyźnie odchylonej od osi podłużnej łaski pod kątem od paru do około 50°. To większe lub mniejsze odchylenie (linja a — b na rys. 5) nazy-



Rys. 5.

wa się „loft” (loft) i jest przede wszystkim tym czynnikiem, który pozwala posłać piłkę w powietrze.

Laski wszystkich klabów były do niedawna robione wyłącznie z drzewa hickory, od paru lat zaczęto je wyrabiać także z rurek stalowych. Dotychczasowe doświadczenie nie wykazało dotąd rzekomych zalet laszek stalowych. Ponieważ wszystkie klaby trzyma się zawsze obydwoma rękami, koniec laski (około 25 cm) jest owinięty skórą.

Klaby drewniane są następujące: „Driver” (drajwer), „Brassey” (brassi) i „Spoon” (spun), klaby żelazne: „Putter” (patter), „Mashie” (maszi), „Niblick” (niblik), „Iron” (ajron) i „Cleek” (klik).

Skupienie umysłu.

W Anglii powiadają, że gra golfa odbywa się więcej między uszami, to znaczy w głowie, aniżeli na torze. Nie znaczy to wcale, aby do golfa potrzeba było szczególnych zdolności umysłowych lub szczególnego wysiłku mózgu, lecz podkreśla tylko konieczność zupełnego skupienia umysłu, zapomnienia o wszystkim i zwrócenia całej uwagi na strzał, do którego się zabieramy. Łatwo zrozumieć, że np. strzał na jakie 100 kroków, mający położyć piłkę bezpośrednio przy chorągiewce i to położyć ją tak, aby, padłszy, nie ruszyła się z miej-

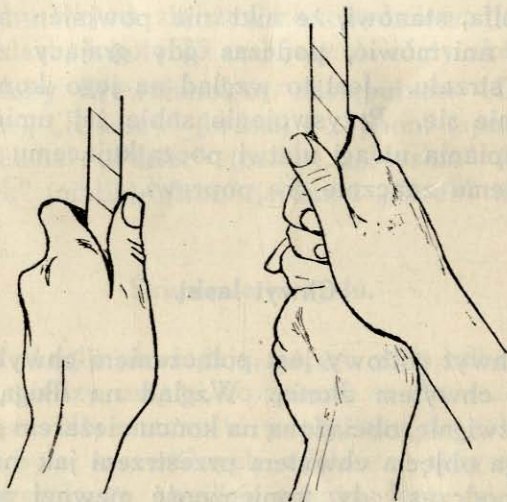
sca, nie jest przedsięwzięciem ani prostym, ani łatwym i wymaga nie tylko fizycznej zdolności wykonania takiego zamiaru, lecz ponadto również poprzedniego głębokiego zastanowienia się, przemyślenia całej techniki i wszystkich istotnych czynników, koniecznych do udania się takiego strzału.

Pierwszy punkt etykiety golfa, zawartej w angielskich, na całym świecie przyjętych regulach golfa, stanowi, że nikt nie powinien ani się ruszać, ani mówić, podczas gdy grający zabiera się do strzału. Jest to względ na jego konieczne skupienie się. Przyswojenie sobie tej umiejętności skupiania uwagi ułatwi początkującemu naukę, a każdemu znacznie grę poprawi.

Chwyty laski.

Chwyty golfowy jest połączeniem chwytu palcami z chwytem dłonią. Względ na długą laskę jako dźwignię, obciążoną na końcu ciężarem główki, wymaga objęcia chwytem przestrzeni jak najdłuższej, podczas gdy konieczność pewnej stałości i ścisłego współdziałania obydwóch przegubów, wreszcie położenie wielkiego palca lewej ręki w dłoni prawej wymaga chwytu dłonią. Takim klasycznym chwytem, odpowiadającym wszystkim wymogom i dlatego ogólnie przyjętym, jest chwyt Vardona. Rys. 6 przedstawia chwyt lewej ręki,

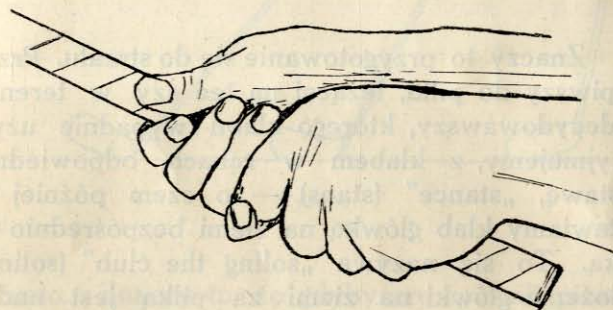
rys. 7 zaś chwyt oburącz, uwidoczniający jak palec mały prawej ręki obejmuje palec wskazujący lewej, od czego chwyt ten nazywa się także „overlapping grip” (overlapping grip). Wreszcie rys. 8 przedstawia chwyt z przodu, t. j. od strony dziury, uwydatniając zespolenie przegubów jakby w jeden staw.



Rys. 6, 7.

Kłab trzyma się głównie tylko wskazującym i wielkim palcem prawej ręki oraz dwoma małymi palcami lewej, a zatem w dwóch punktach, odda-

lonych od siebie o kilkanaście do 20 cm, zależnie od miary rąk. Szczególnie pierwsze dwa palce prawej ręki, wysunięte możliwie daleko, pozwalają na subtelne wyczuwanie główki i kontrolowanie jej działania. Palec mały prawej ręki, trzymany



Rys. 8.

na palcu wskazującym lewej ręki, przeciwdziała rozsuwaniu się obydwóch rąk. Gdyby to zabezpieczenie nie wystarczało, można włożyć mały palec prawej ręki między palec wskazujący i trzeci lewej ręki, co się nazywa „interlocking grip” (interlocking). Ten ostatni jest mało używany, należy wypróbować, który chwyt indywidualnie lepiej odpowiada, a potem trzymać się konsekwentnie raz wybranego. Chwyt opisany jest dostatecznie wypróbowany i uchodzi za najodpowiedniejszy do

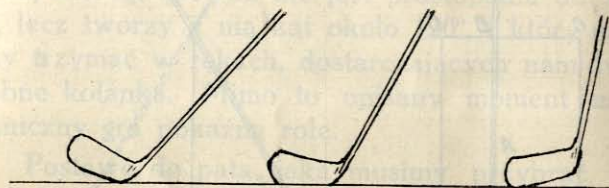
wszystkich klabów. Dlatego należy ściśle zachować jego typ wzorowy, mimo że nieistotne zmiany indywidualne, wywołane kształtem rąk, okażą się nieuniknione.

Addressing the ball (addressing dh bol).

Znaczy to przygotowanie się do strzału. Przyśtąpiwszy do piłki, leżącej na tee czy w terenie, i zdecydowawszy, którego klabu wypadnie użyć, przyjmujemy, z klabem w rękach, odpowiednią postawę, „stance” (stans) — o czym później — i stawiamy klab główką na ziemi bezpośrednio za piłką. To się nazywa „soling the club” (soling). Położenie główki na ziemi za piłką jest nader ważne, bo pozwala nietylko swobodnie obmyśleć i wyregulować, ale nadto niejako utrwalić takie położenie główki, w jakim ona ma uderzyć piłkę, czyli — mówiąc ściślej — przejść przez miejsce, które obecnie piłka zajmuje.

Położenie główki musi być przedewszystkiem takie, aby jej dolna krawędź leżała na ziemi całą długością (rys. 9, pozycja środkowa) w odróżnieniu od błędnych pozycji z prawej i lewej strony. Prawidłowe takie położenie główki wskaże jednocześnie właściwe nachylenie laski, w jakim ją należy trzymać. Dolna krawędź czoła główki musi nadto leżeć prostopadle do linii zamierzonego

lotu lub biegu piłki, która to linja musi przecinać czoło w samym środku. Laska zaś musi leżeć w tej płaszczyźnie pionowej, która, będąc prostopadła do linii lotu piłki, przecina wzdłuż osi laskę



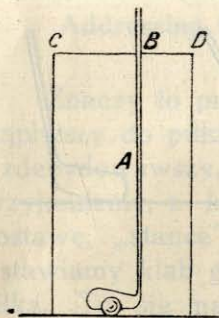
Rys. 9.

i czoło. Znaczy to, że gdybyśmy spuścili pion od końca laski musiałby on paść na linję, przedłużającą dolną krawędź czoła. Dopiero po takim przygotowaniu możemy przystąpić do strzału, przy czem w żadnym razie nie wolno nam oderwać oczu od piłki dopóty, dopóki nie posłaliśmy jej ostatecznie w drogę.

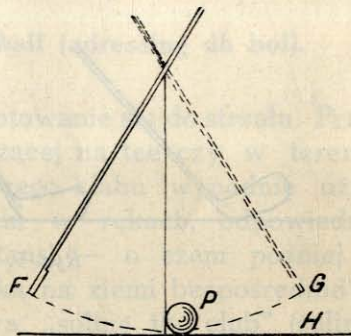
Putter.

Putter (patter) służy wyłącznie do gry na green'ie. Jest to klab najkrótszy z minimalnym loftem. Jakkolwiek go się używa dopiero przy końcu gry, to jednak uważam za konieczne zacząć

od niego, ponieważ gra nim jest najprostsza, chociaż wcale nie najłatwiejsza, a wypełnia około połowy całej gry. Wyobraźmy sobie putter A (rys. 10), o główce pod kątem 90° , zawieszony



Rys. 10.



Rys. 11.

w punkcie B na osi CD, idącej przez łaskę równoległe do dolnej krawędzi czoła główki. Jeżeli putter taki oddalimy od pionu (rys. 11) i puścimy go wolno, będzie on wykonywał ruch wahadłowy, opisując główką łuk FG, którego najniższy punkt leży tam, gdzie putter wisiał pionowo. Jeżeli odchylimy putter do punktu F i pozwolimy mu uderzyć wolno w piłkę P, to piłka potoczy się zawsze dokładnie w tym samym kierunku H i zatrzyma się zawsze w odległości, odpowiadającej każdorazowemu oddaleniu punktu F od pionu. Taką „ma-

szynką” na idealnym green’ie każdy powinienby zawsze uzyskać na pewniaka ściśle potrzebną odległość i niezawodnie pewny kierunek. Byłby to idealny „Pat”.

Golfa jednak nie gramy maszynką, lecz putterem, którego główka nie jest prostopadła do łaski, lecz tworzy z nią kąt około 120° , i który musimy trzymać w rękach, dostarczających nam dwa osobne kolanka. Mimo to opisany moment mechaniczny gra pokazną rolę.

Postawę do pata, jaką musimy przybrać ze względu na krótkość klabu, przedstawia rys. 12. Nogi są ustawione prawie razem, ciężar ciała równomiernie rozdzielony na obie nogi, piłka leży blisko, putter jest pochylony na tyle, ile tego wymaga prawidłowe położenie główki na ziemi, oczy grającego patrzą pionowo na piłkę, przez której środek, prostopadle do środka czoła, przechodzi linja zamierzonego biegu piłki. Trzymając się w tej postawie zupełnie nieruchomo, przystępujemy do wzięcia zamachu w ten sposób, że, zespalając działanie obydwóch przegubów, powolnym ruchem wahadłowym klabu, odprowadzamy główkę łukiem od piłki dalej lub bliżej, stosownie do odległości



Rys. 12.

dziury, zachowując niezmiennie położenie czoła główki prostopadłe do linii zamierzonego biegu piłki (rys. 13). Głównym motorem tego ruchu jest ręka lewa. Wykonawszy w ten sposób zamach, przenosimy główkę puttera ruchem wahadłowym tą samą drogą, utrzymując ją w tem samym po-



Rys. 13.



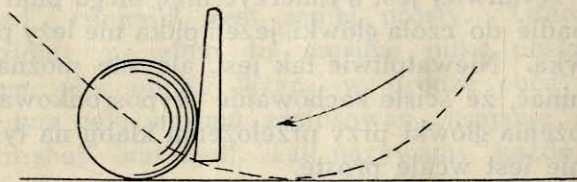
Rys. 14.

zeniu — prostopadłe do linii lotu, poprzez piłkę, pozwalając wreszcie główce zakończyć ruch mniej więcej tak daleko przed miejscem¹⁾, w którym piłka leżała, jak daleko doszedł zamach za piłkę. W tem stadium głównym motorem jest ręka prawa, prowadzona jednak lewą. Ruch rąk w przegu-

¹⁾ Licząc od strony dziury.

bach z chwilą uderzenia piłki udzielił się ramionom i całemu ciału, które, prostując się nieco, poszło lekko naprzód¹⁾ (rys. 14), przenosząc swój ciężar na lewą nogę. Całego pata samymi tylko przegubami w rzeczywistości nikt nie robi, natomiast główka zachowuje swe położenie do końca. Wprawdzie jest rzeczą oczywistą, że po oderwaniu się piłki od główki żaden ruch kłabu nie może mieć wpływu na jej dalszy bieg, jednak nie można mieć pewności, czy czoło główki w chwili uderzenia piłki leżało prostopadłe do jej linii biegu, jeżeli nie zachowamy trwale tego koniecznego położenia aż do zakończenia całego strzału. Ponieważ główka puttera zakreśla przy tem łuk, więc uderzenie piłki może nastąpić albo w czasie zniżania się główki, albo podczas jej wznoszenia się, albo, wreszcie, w chwili jej najniższego położenia. W każdym razie piłka musi być uderzona w środku.

Przy bardzo krótkich patach sposób uderzenia nie będzie stanowił istotnej różnicy, natomiast



Rys. 15.

¹⁾ Patrz odnośnik str. 20.

przy strzałach dłuższych jest wskazane uderzać piłkę w czasie wznoszenia się główki (rys. 15); dlatego najlepiej jest stosować takie uderzenie zawsze i mieć na nie wzgląd już przy ustawianiu się przy piłce. Piłka uderzona w ten sposób otrzyma impuls do ruchu wirowego naprzód, potoczy się lżej i łatwiej wpadnie do dziury.

Zaleciwszy poprzednio ściśle zachowanie chwytu typowego, nie mogą pominąć, że niektórzy znawcy zalecają — wyłącznie przy pacie — zmianę chwytu o tyle, że lewą rękę kładą na laskę więcej z boku tak, aby dłonie leżały równoległe do siebie. W tym wypadku nie można, oczywiście, przykryć całego wielkiego palca lewej ręki dłonią prawej, jednak równoległe położenie dłoni ułatwi niewątpliwie ściśle uzgodnienie działania obydwóch przegubów. Druga zalecana odmiana dotyczy przygotowania się do pata. Mianowicie, przy śledzeniu linii zamierzonego biegu piłki niektórzy, zamiast położyć główkę klabu za piłkę, kładą ją przed piłkę, „frontal address” (frontal adres); twierdzą oni, że łatwiej jest wymierzyć linię biegu piłki prostopadle do czoła główki, jeżeli piłka nie leży przed główką. Niewątpliwie tak jest, ale nie można zapominać, że ściśle zachowanie wypośrodkowanego położenia główki przy przełożeniu klabu na tył piłki nie jest wcale proste.

Oprócz opisanego prostego pata, przy którym uderzenie idzie zawsze w linii prostej zamierzone-

go biegu piłki, może zająć konieczność posłania piłki w innym kierunku w tym celu, aby dostała się do dziury nie prostą drogą, lecz łukiem. Wypadek taki zachodzi albo dlatego, że green jest pochyły, albo dlatego, że obca piłka leży w drodze. To ostatnie nazywa się „stymie” (stajmi). W pierwszym wypadku (rys. 16) jest oczywiste,

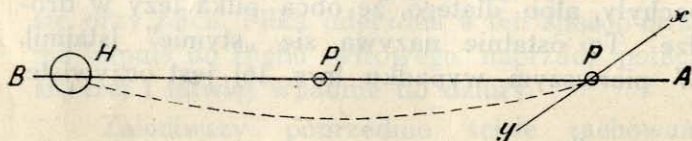


Rys. 16.

że celem zapobieżenia stoczenia się piłki, posłanej prostą drogą A-B do dziury H, w czasie biegu po pochyłości w kierunku strzałki, musimy „dodać” i posłać ją w kierunku x-y, aby, staczając się we właściwym miejscu, wpadła do dziury.

Drugi wypadek, gdy nasza piłka jest „stymied” (stajmid), jest mniej prosty. Green jest poziomy a mimo to musimy piłkę posłać łukiem, aby obejść leżącą w drodze obcą piłkę. W tym celu musimy zastosować „krajanie” piłki, „cut shot” (kat szot). Tak nazywamy każde uderzenie, przy którym czoło główki nie uderza piłki w kierunku najkrótszej linii zamierzonego biegu

lub lotu, lecz przecina tę linię skośnie, zachowując jednak do niej zawsze położenie prostopadłe. Rys. 17 przedstawia widok z góry obydwu piłek



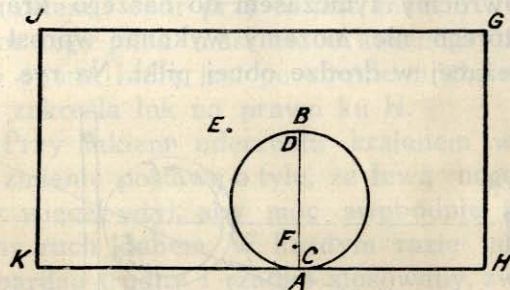
Rys. 17.

P i P₁, leżących na linii A-B. Putter nie uderza naszej piłki P w kierunku tej linii, lecz bierze zamach i uderza piłkę w kierunku linii x-y. Wskutek tego krajanie piłka potoczy się ku dziurze H łukiem, wzdłuż linii kropkowanej, omijając piłkę P₁.

Krajane uderzenia piłki, właściwie skutek tego krajanie, „spin” (spin), wirowanie piłki, a mówiąc jeszcze ściślej, wynik wirowania t. j. zboczenie piłki od pierwotnego jej kierunku, „swerve” (swerw), gra w golfie tak wielką i ważną rolę przy wszelkich klabach, że muszą się nieco zatrzymać przy tej sprawie.

Myszę, że mało kto zastanawiał się nad tem, że nie wszystkie części obwodu koła jadącego wozu obracają się z jednakową szybkością: części chwilowo leżące na górze poruszają się znacznie szybciej aniżeli części, leżące chwilowo na dole,

przy ziemi. Zjawisko to możemy bardzo łatwo sprawdzić. Weźmy mały krążek z tekturki, pięcioletówkę lub coś podobnego (rys. 18) i naznacz-

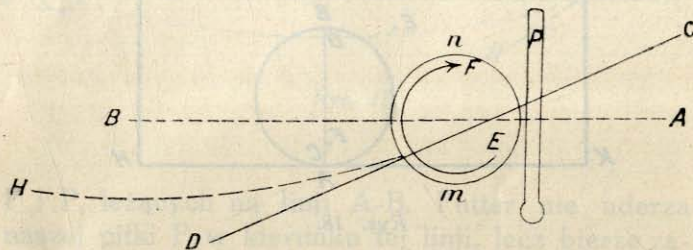


Rys. 18.

my na nim średnicę, oznaczając literami C i D punkty, w których średnica przecina obwód krążka. Przystawmy teraz ten krążek do ściany prostopadłej jakiegoś np. pudełka JGKH w ten sposób, aby oznaczona literami CD średnica krążka stała pionowo i naznaczmy literami A i B punkty, do których przylegają punkty C i D krążka. Teraz potoczmy krążek po linii HK w kierunku do K tak daleko, aby punkt D przyszedł do punktu E to zobaczymy, że wskutek potoczenia krążka dolny punkt jego obwodu C podniósł się zaledwie do punktu F. Różnica przebytych dróg punktów C i D jest ogromna, a że obydwie punkty przebywają te drogi w tym samym czasie, więc równie wielka

jest różnica ich szybkości. Na bieg piłki ma to nader doniosły wpływ, uwidoczniający się szczególnie podczas jej lotu w powietrzu.

Powróćmy tymczasem do naszego krajane go pata, którego nie możemy wykonać wprost z powodu leżącej w drodze obcej piłki. Na rys. 19 wi-



Rys. 19.

dzimy (z góry) piłkę leżącą na linii AB, prowadzącej prosto do dziury. Putter P bije piłkę nie wzdłuż tej linii, lecz po linii CD, posyłając ją, oczywiście, w tym kierunku w drogę. Przez uderzenie krajane piłka otrzymała impuls do obrotu około swej osi pionowej i wiruje w kierunku wskazówki zegarowej od E do F. Piłka toczy się po strzyżonej trawie, więc skutek wirowania jej dolna powierzchnia wystawiona jest na tarcie. Z przeprowadzonego doświadczenia z krążkiem wiemy, że części powierzchni piłki, znajdujące się od strony m poruszają się szybciej aniżeli części, położone od

strony n. Tarcie oczywiście jest tem większe, im większa jest szybkość ruchu. A ponieważ strona przy m porusza się znacznie prędzej, niż przy n, więc tarcie a zatem i opór przy m jest znacznie większy. Wobec tego piłka musi iść w kierunku najmniejszego oporu, który jest po stronie n, zbacza z linii CD i zakreśla łuk na prawo ku H.

Przy takim uderzeniu krajaniem wypadnie nam zmienić postawę o tyle, że lewą nogę postawimy więcej w tył, aby móc swobodnie wykonać skośny ruch klabem. W każdym razie taki strzał jest bardzo trudny i rzadko stosowany, zwłaszcza, że istnieje łatwiejszy sposób ominięcia obcej piłki, leżącej w drodze, mianowicie jej przeskoczenie; ale to należy już do „mashie” (maszi).

Zaleciwszy nieruchomość postawy aż do chwili uderzenia piłki, musimy zauważyć, że ta nieruchomość nie powinna mieć nic wspólnego ze sztywnością; przeciwnie, postawa musi być zupełnie swobodna, aby cały ruch był swobodny, gładki i rytmiczny. Gdyby to wymagało poruszenia głowy lub reszty ciała, lepiej ulec impulsowi i poruszyć się, aniżeli wymuszoną nieruchomością wywołać szkodliwą sztywność.

Kto czuje, że niema dość spokojnej ręki, aby piłkę uderzyć z wymaganą delikatnością i dokładnością, może próbować zająć postawę tak blisko piłki i ręce wziąć tak do siebie, aby prawe przedramię mógł oprzeć zlekka na prawem udzie. Nie-

kórzy twierdzą, że patowanie jest tem łatwiejsze i pewniejsze, im bliżej piłki się ustawimy. Ja tego zapatrywania nie podzielam, bo w takiej pozycji nie czuję się całkiem nieskrępowany, a pierwszym warunkiem jest bezsprzecznie postawa z zupełnie rozluźnionymi mięśniami.

Zanim skończę z patem, pragnąłbym jeszcze najusilniej zalecić ściśle przestrzeganie zasady: patrz na piłkę! Nietylko nie wolno nam spuszczać jej z oka przy zamachu i uderzeniu, ale musimy patrzeć w to miejsce jej powierzchni, które zamierzamy uderzyć. Odnosi się to bezwzględnie do wszystkich strzałów, każdym klabem.

Mashie.

Mashie (maszi) jest to klab, którym dostajemy się na green, gdy zdołaliśmy się już do niego przybliżyć na kilka lub kilkadziesiąt metrów. Jest ono nieco dłuższe niż putter, a jego cechą znamioną jest loft około 30° przy znacznie szerszej płytce, której przednia krawędź dolna (a więc dolna krawędź czoła) jest zaostzona (rys. 20). Nie jest to oczywiście zaostwienie takie, jak u noża, ale ostry kąt krawędzi — około 60° — jest zaokrąglony tylko na samym kancie. Już sam loft wskazuje, że piłka, uderzona tym klabem w kierunku poziomym, musi pójść w powietrze i to dość stromo: jak piłka, padająca pod kątem 60° na powierzchnię nachyloną

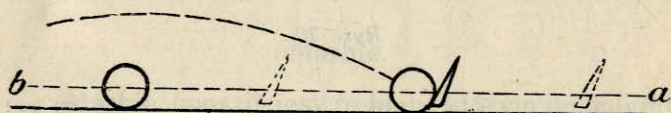
do poziomu o 30° , musiałaby odskoczyć też pod tym samym kątem 60° , tak uderzona poziomo płaszczyzną, odchylną od laski o 30° , a zatem pochyloną do poziomu o 60° , musi odskoczyć pod kątem 60° . Dzieje się to oczywiście tylko w tym



Rys. 20.

wypadku, jeżeli mashie uderza piłkę w chwili najniższego położenia jego główki. Skoro bowiem musimy się liczyć z faktem, że przy każdym strzale główka klubu zakreśla łuk, więc czoło główki podczas tego ruchu musi wykazywać różne nachylenie do poziomu, mianowicie, odchodząc od piłki, zbliża się coraz bardziej do pionu; minawszy zaś ją — do poziomu. Podkreślam z naciskiem, że nie potrzeba z naszej strony żadnego — nieraz doradzanego — podrywania piłki, aby poszła w górę: uczyni to bez nas sam loft przy prostym zwykłym uderzeniu, byleby tylko to uderzenie nastąpiło w chwili najniższego położenia główki.

Nawet bardzo słabe uderzenie tego rodzaju wystarczy, aby bezpiecznie przeskoczyć obcą piłkę na green'ie, o czym wspomniałem przy patowaniu. Jedyłą trudność może tu sprawiać tylko konieczność nader delikatnego uderzenia, aby piłka nie pobiegła za daleko. W tym celu jest korzystne uchwycenie mashie krócej, t. j. nie za koniec laski, albo — jeszcze praktyczniej — (odstępując wyjątkowo od zasady zakreślania łuku główką klabu), prowadzenie główki przez cały czas możliwie nisko i równoległe do ziemi tak, jak to wskazuje linja a—b na rys. 21. Będzie to jedyne w golfie



Rys. 21.

uderzenie ze sztywnymi przegubami i łokciami, przy którym ani laska, ani główka klabu nie zmienia przez cały czas swego pierwotnego normalnego położenia.

Przeskakiwanie obcej, w drodze leżącej piłki jest wyjątkowym wypadkiem używania mashi na green'ie, bo ten klab jak wspomniałem, służy do doprowadzenia piłki na green. Green bowiem zasadniczo jest „broniony” przez rozmieszczone wo-

koło niego przeszkody zwane „bunker” (banker), t. j. doły i wzniesienia, które piłka może pokonać tylko lotem w powietrzu.

Postawa przy mashie jest podobna do postawy przy pacie, tylko nogi są rozstawione szerzej, ciężar ciała spoczywa przeważnie na nodze prawej, trzymanie się jest mniej pochyłe, bo klab jest dłuższy.

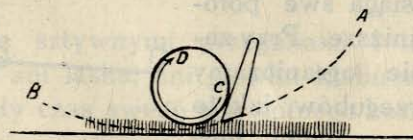
Strzały, wykonywane zapomocą mashi, są różne. Najprostszy jest t. z. „running up shot” (ranning ap). Przy nim chodzi o to, aby piłka przeleciała na małą odległość ponad bunker'em lub inną przeszkodą na granicy green'u, padła na green i potoczyła się po nim ku dziurze, ewentualnie do niej wpadła. Jak już wiemy, wystarcza do tego proste, odpowiednie do odległości mniej lub więcej lekkie uderzenie piłki w chwili, gdy główka mashie osiąga swe położenie najniższe. Przy zamachu nie ograniczamy się do przegubów, jak to robimy przy pacie, lecz ręce i ramiona idą za klabem (rys. 22). Zakończenie jest nisko, przyczem ciężar ciała przechodzi na nogę lewą. Przy strza-



Rys. 22.

łach dalszych taki running up shot nie osiągnie celu, bo silnie grana piłka, padłszy z większej odległości na gładki i twardy green, przebiegnie go wskutek bezwładności jak wystraszony zając. Temu możnaby częściowo zapobiec, strzelając bardzo wysoko, ponieważ w takim razie piłka padnie prawie prostopadle. Ale strzał bardzo wysoki z jednej strony wymaga wysiłku, połączonego zawsze ze szkodą dla dokładności, z drugiej strony piłka, padając ze znacznej wysokości, odskoczy na twardym gruncie wysoko i zawsze się oddali mniej lub więcej od miejsca, na które pierwotnie padła.

Na te wszystkie niedomagania pomoże nam umiejętnie wykorzystanie loftu. Jeżeli nie będziemy uderzać piłki poziomo, t. j. w chwili najniższego położenia główki, lecz uderzymy piłkę (rys. 23) nieco z góry, kiedy główka maszkie zbliża



Rys. 23.

się dopiero do swego najniższego położenia, a uderzymy tak, że ostry kant główki przyjdzie dobrze

pod piłkę i przejdzie pomiędzy piłką a gruntem — jak linja A-B — wówczas wprowadzimy piłkę w ruch obrotowy wtył od C do D około jej osi poziomej, równoległej do czoła główki. Uwzględniając, że piłka z reguły leży na trawie, zawsze jest możliwość uderzenia piłki w ten sposób; gdyby piłka leżała całkiem twardo, wówczas weźmiemy trochę gruntu co zupełnie nie wpłynie na istotę rzeczy, byle tylko klab dotknął ziemi przed miejscem, na którym piłka leżała, t. j. po uderzeniu piłki, a nie przed jej uderzeniem. Przy posyłaniu piłki na bardzo małą odległość może nawet się zdarzyć, że zatrzymamy klab z główką tkwiącą w gruncie. Wirowanie piłki w powietrzu jest nadzwyczaj szybkie, a że jest czystem wirowaniem wstecz, więc nie zmienia w niczem kierunku lotu piłki, owszem, utrwali ten kierunek i spowoduje, że piłka wskutek wirowania i pewnego zamotania się w trawie padnie na green martwa, jak zestrzelona słonka. Takie strzały nazywają się „chip” i „pitch shot” (czip i picz).

Są to strzały równie efektowne, jak pozytywne, bo jeżeli potrafimy położyć piłkę blisko chorągiewki, wówczas jest wszelka nadzieja, że następującym patem zrobimy dziurę.

Do tych strzałów ustawiamy się tak, że piłka leży więcej wtył, t. j. naprzeciw prawej nogi, na której też spoczywa ciężar ciała przy zamachu, podobnym do przedstawionego na rys. 22. Zakoń-



Rys. 24.

czenie jest zawsze nisko, przy przeniesieniu ciężaru na nogę lewą (jak na rys. 24), przyczem główka nie zboczyła aż do końca z linii lotu, a jej czoło zachowało swe położenie prostopadłe do tej linii.

Wszystkie omówione wyżej strzały są proste: mashie uderza piłkę w kierunku linii lotu. Oprócz tego są strzały krajane, omówione już przy pacie;

różnica polega na tem, że zboczenie z kierunku nadanego krajaniem odbywa się w powietrzu, ze znanych nam powodów, a ogromnie szybkie wirowanie piłki powoduje nader wydatne zboczenie, naturalnie zawsze łukiem. Przy krajaniu nie możemy zapominać, że z powodu loftu mashie piłka nie będzie wirowała około swej osi pionowej, lecz około osi, nachylonej odpowiednio do loftu. Strzałów krajanych używa się albo ze względu na położenie piłki, albo do zwalczania wpływu silnego wiatru na kierunek lotu.

Dla orientacji może nie będzie od rzeczy określić liczbowo wspomniane „odpowiednie” i „dalsze” odległości, do których pokonania właściwe jest mashie. Że ta odległość może niekiedy wy-

nosić tylko kilka kroków (gdy się znajdujemy na granicy green'u a dziura leży właśnie z naszej strony), to jest jasne, ale na jaką największą odległość mamy korzystać z mashie jest już więcej wątpliwe. Przeważa zapatrywanie, że mashie'm nie powinno się strzelać na odległość większą, niż około 100 kroków. Z tego wcale nie wynika, aby się mashie nie nadawało do strzału na 150 i więcej kroków, zwłaszcza, że niema obawy, aby przy takiej odległości piłka miała stracić siłę wirowania; chodzi tu raczej o ogólną zasadę, aby nigdy nie forsować klubu (no i siebie) aż do ostatecznych granic możliwości, lecz posługiwać się raczej klubem przeznaczonym do wywoływania tego nadzwyczajnego wyniku. Ponieważ już pitch na jakie sto kroków wymaga pełnego zamachu (jak na rys. 25), więc do strzału na odległość 150 kroków trzeba by zamach jeszcze pogłębić i włożyć w strzał tyle siły, że tylko bardzo dobry gracz potrafiłby nie stracić przytem tak cennej kontroli nad uderzeniem piłki. A piłka posłana bez kontroli „z całej siły” może narobić bardzo dużo kłopotu.

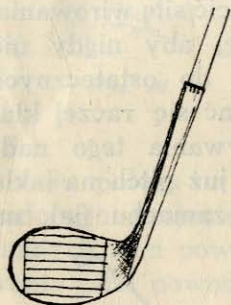
Jeżeli mashie nie wystarczy, bierzemy „iron”(ajron).



Rys. 25.

N i b l i c k.

Zanim przejdziemy do ijon'u, pragnę jeszcze przedstawić rodzzonego brata mashie, t. j. niblick, który, na oko bardzo podobny do pierwszego, służy do zupełnie odmiennego celu. Wyglądem różni się niblick od mashie tylko tem, że dolną krawędź płytki ma zaokrągloną (rys. 26), a loft bardzo znaczny, bo wynoszący 40° i więcej odchylenia od linii laski. Zresztą jest on znacznie masywniejszy i cięższy. Niblick jest ostatnim raktunkiem jeżeli piłka znajdzie się w takim położeniu, że żadnym innym klabem niedamy jej rady, a musimy ją grać.



Rys. 26.

Jak wiemy, green jest broniony przez bunker'y, np. jama od nas a od greenu skarpa, nadto są podobne „upiększenia” i po drodze. Jeżeli piłka pójdzie na bezdroża, co się zdarza nawet najlepszemu graczowi, wówczas bardzo często piłka wylądjuje na „rough” (röf) t. j. na gruncie niepielegnowanym, zachwaszczonym, dzikim, znajdzie się albo w piasku, albo w jakimś krzaczku, albo schowa się w jakiejś głębokiej dziurze. Najgorszy może jest piasek, w którym piłka lubi się zagrzebać, a tym-

czasem wolno usunąć tylko tyle piasku, aby piłkę było widać. Oczywiście, nie można jej grać w zwykły sposób, lecz trzeba ją raczej wykopać z piasku. W tym celu bije się niblick'iem nie w piłkę, lecz w piasek, kilka centymetrów za piłką, i wyrębuje się ją niejako na światło dzienne. Tak samo się postępuje, gdy piłka wpadnie między chwasty lub w głębszą nierówność terenu. Do tego rąbania właśnie ma niblick z powodu swego wielkiego loftu bardzo ostrą i zaokrągloną dolną przednią krawędź płytki oraz ciężar odpowiedni do tej roboty.

Jest to jedyny klab, którego, przygotowując się do strzału, nie stawiamy na ziemię za piłką, gdyż zazwyczaj nie mielibyśmy go gdzie postawić, a nadto dolna krawędź płytki jako okrągła nie nadaje się do zwykłego postawienia. Tak samo nasza postawa do strzału w tym wypadku nie może podlegać żadnej regule: staniemy tak, jak się nam w danych warunkach wyda najlepiej. Jakkolwiek w tych warunkach zazwyczaj będziemy się musieli zadowolić wybiciem piłki na „fair way” (fer ue), t. j. na starannie utrzymaną normalną drogę do green'u, szerokości około 60 kroków jednak często, mimo bardzo niekorzystnego położenia piłki, udaje się wyprowadzić strzał zarówno wydatny, jak i idący w kierunku green'u, jeżeli już nie na sam green.

Niezależnie od przeznaczenia do tak ciężkiej

roboty niblick nadaje się bardzo dobrze do pięknych, całkiem martwo padających pitch-shot'ów na małe odległości.

Oprócz niblicka i mashie istnieje jeszcze klab, będący kombinacją „mashie-niblick”, który ma odpowiadać zadaniom obydwu klabów; niektórzy sądzą jednak, że w rzeczywistości nie jest odpowiedni do żadnego z tych zadań, bo na mashie jest za ciężki, do pracy zaś właściwego niblicka—za słaby.

I r o n.

Wszystkie klaby z główką stalową nazywają się „Iron clubs” (ajron klabs), ale iron'em w ścisłym znaczeniu nazywamy ten klab, którym gramy na green z odległości takich, jakich mashie już nie pokona. Jest on nieco dłuższy niż mashie, ma główkę o węższej płytce i loft około 15°.

Wydaje się rzeczą naturalną, że skoro takim iron'em możemy strzelić na 200 kroków, to potrafimy strzelić nim równie dobrze na odległość 170 lub 140 i mniej kroków. Chodziłoby tylko o odpowiednio pewną i dokładną kontrolę przy uderzeniu. Jeżeli jednak zważymy, że iron'em mamy się dostać na green (ani bliżej, ani dalej, tylko na sam green), wówczas łatwo zrozumieć, że takie subtelne umiarkowanie strzału na stosunkowo

znaczną odległość jest dość trudne. Z drugiej strony jest oczywiste, że ten sam klab przy jednakowym uderzeniu pošle piłkę wyżej lub niżej, zależnie od swego większego lub mniejszego loftu; wreszcie, przy takim samym uderzeniu piłka padnie tem bliżej, im bardziej stromo ją pošlemy w górę.

Gdy Amerykanie od 10 lat zaczęli wodzić prym światowy w golfie, przyszli do słusznego przekonania, że łatwiej jest nauczyć się jednostajnego, szablonowego uderzenia jakimś specjalnym klabem, aniżeli przyswoić sobie sztukę dokładnego stopniowania wysiłku odpowiednio do każdorazowej odległości green'u. Z tego wywnioskowano, że, mając klaby jednakowo długie i jednakowo ciężkie, jednak ze stopniowo zwiększającym się, względnie zmniejszającym się loftem, możnaby, przy zupełnym ujednostajnieniu całego strzelania, osiągać na pewniaka zawsze te same wyniki, t. j. przy każdym lofcie właściwą dla niego odległość. Tak powstały cztery iron'y, Nr. 1., Nr. 2., Nr. 3. i Nr. 4., które każdy szanujący się Amerykanin nosi w swej torbie (oprócz dziesięciu innych klabów), uważając za dogmat grę bezwzględnie tym numerem iron'u, który odpowiada danej odległości green'u.

Jest to mechanizowanie gry, które nie może być sympatyczne dla żadnego amatora.

Ponieważ gra iron'em jest zawsze jednakowa

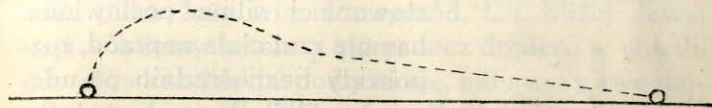
(choćby wprowadzono jeszcze dalsze cztery numery tego klubu), wystarczy zająć się bliżej tylko owym historycznym unikatem iron'a. Przedewszystkiem wpada w oczy odmienna od znanych nam dotąd postawa przy przygotowaniu się do strzału (rys. 26a). Zamach jest — ze względu na odległość — bardzo wydatny, uderzenie silne, a główka klubu postępuje możliwie daleko po linii lotu, więc stajemy szeroko, aby przy całym działaniu nie stracić równowagi. Jak szeroko mamy stanąć, zależy to od budowy ciała. Osoba krępa i niska będzie wolała stać wężiej, osoba słuszną z długimi nogami rozkraczy się znacznie. Grając na green, chodzi nam o to, aby piłka, padłszy tam, gdzie zamie-



Rys. 26 a.

rzamy, nie potoczyła się za daleko. W tym celu gramy iron'em zawsze z góry, uderzając piłkę zanim główka klubu osiągnie swe najniższe położenie; dzięki temu nawet przy małym łofcie możemy piłkę wprawić w znany już nam ruch obrotowy, w tym wypadku czysto wstecz, „back spin” (bek spin), który przeszkodzi dalszemu potoczeniu się piłki na terenie wskutek bezwładności. W ten sposób powstaje strzał długi i niski, który dobrze i dość ostro zagrany, jest jednym z najpiękniejszych strzałów w golfie (rys.

27). Z powodu uderzenia z góry i małego loftu piłka leci nisko aż do chwili, kiedy w miarę zanikania siły popędowej zaczyna działać na kierunek lotu wirowanie wsteczne piłki około jej osi



Rys. 27.

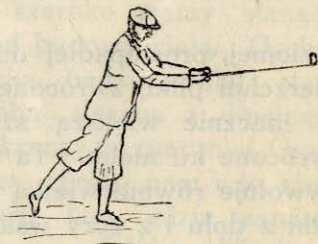
poziomej, prostopadłej do linii lotu. Części powierzchni piłki, zwrócone ku ziemi, poruszają się ze znacznie większą szybkością, aniżeli części zwrócone ku niebu. Ta wielka różnica szybkości wywołuje równie wielką różnicę między tarcieniem piłki z dołu i z góry wskutek czego piłka, szukając najmniejszego oporu, wznosi się łukiem do góry, aby ostatecznie paść dosyć martwo, jak na niski strzał.

Jak wogóle przy biciu z góry, piłka przy iron'ie leży dalej (od dziury), a więc bliżej nogi prawej (rys. 28); zamach jest już bardzo wydatny, a klub trzyma się podczas całego strzału blisko płaszczyzny lotu, t. j. płaszczyzny, w której leży nie tylko prosta linja lotu, lecz cały łuk, który piłka zakreśla. Natomiast główka klubu przeważnie pozostaje w tej płaszczyźnie, będąc w niej o ile

możności najdłużej przed uderzeniem piłki; po uderzeniu główka postępuje bez zbaczania za piłką aż do zupełnego zakończenia strzału. Zakończenie to jest zawsze niskie (rys. 29). Ciężar ciała przeszedł całkowicie na nogę lewą, która, wyprostowana i silnie postawiona, hamuje rzut ciała naprzód, rozpoczęty bezpośrednio po uderzeniu piłki. Prawa noga tylko lekko dotyka ziemi palcami.



Rys. 28.



Rys. 29.

Cleek.

Cleek (klik) możnaby określić jako nieco dłuższy iron (ten historyczny) z takim samym loftem, lecz z nieco cięższą główką. Cleek służy do dalekich strzałów, kiedy green jest tak odległy, że dostanie się nań odrazu jest mało prawdopodobne, a piłka leży niedość dobrze do strzału klabem

drewnianym. Oczywiście, zamach jest jeszcze wydatniejszy, bo chodzi nam o strzał jak najdalszy. Rysunek 30 przedstawia zamach do pełnego strzału. Ponieważ w tym wypadku jest pożądane także potoczenie się piłki możliwie daleko po padnięciu, więc piłka leży więcej naprzód, t. j. bliżej lewej nogi a bijemy ją nie z góry, lecz dopiero w chwili, gdy główka cleek'a podnosi się, minawszy swe najniższe położenie. W ten sposób dajemy piłce potrzebne wzniesienie, a nadto także trochę ruchu wirowego naprzód, który ułatwi piłce toczenie się po terenie. Zakończenie zamachu będzie znacznie wyższe (rys. 31). Oczywiście można też cleek'iem bić z góry, wywołując wirowanie piłki i strzał przedstawiony na rys. 27.

Cleek traci obecnie poniekąd zastosowanie; więcej używany jest t. z. „driving iron” (drajwing



Rys. 30.



Rys. 31.

ajron), który właściwie tylko nazwą różni się od cleek'a, albo miejsce cleek'a zastępuje iron nr. 1, o którym wspomniałem przy iron'ie. Wybór pomiędzy temi trzema wzorami zależy od upodobania, lecz gra będzie zawsze ta sama. Co prawda musimy się naprzód zdecydować, którą drogą pójdziemy przy używaniu naszego najdłuższego i najdonońszego klabu żelaznego. Jedni bowiem grają cleek'iem tak samo, jak iron'em, inni zalecają grę zupełnie taką samą, jak driver'em. Różnica techniki jest — jak zobaczymy — ogromna, różnica zaś wyników minimalna, jeżeli wogóle jest; natomiast praktyczniej jest grać — zdaje mi się — na modłę iron'a, zostawiając technikę driver'a wyłącznie dla klabów drewnianych.

Na tem skończylibyśmy z klabami żelaznymi, chociaż opisane nie wyczerpują całego ich zapasu. Dążność do wytwarzania klabów, któreby same robiły wszystko to, czego nam się trudno nauczyć, jest — szczególnie w Ameryce — wielka, to też powstają bezustannie nowe wzory. Niektóre z nich, będące tylko połączeniem klabów zasadniczych, jak np. maschie-niblick albo mashie-iron, są niewątpliwie praktyczne, ale jest także szereg wzorów fantastycznych, pogrzebanych w dniu wyjścia na światło dzienne jako tak nieprzydatnych, że nie warto o nich wspominać.

Driver-Swing.

Driver (drajwer) jest klabem drewnianym, bo ma główkę drewnianą — (rys. 5), w którą ztytu zapuszczono trochę ołowiu. Jest to najdłuższy klab i służy do robienia „drajwów” z tee. Drajwem nazywamy niewysoki daleki strzał, przy którym piłka leci, furcząc, z ogromną szybkością tak, że w powietrzu widzimy tylko białą linię, zmierzającą do kulminacyjnego punktu. Driver ma loft minimalny, bo nie jest nam potrzebny. Grając bowiem piłkę z tee, a więc piłkę leżącą około dwa centymetry ponad gruntem, mamy dość miejsca na uderzenie piłki więcej z dołu, w dolną jej połowę i posłanie jej dowolnie w górę. Bijemy, naturalnie, w chwili, gdy główka podnosi się po przebyciu swego najniższego położenia,

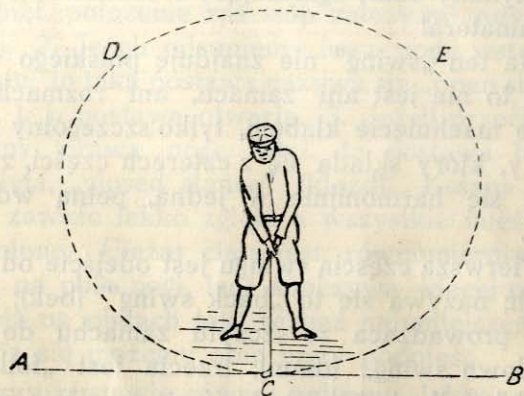
Ponieważ dziura jest tak daleko, że nie możemy marzyć, abyśmy drajwem, do jakiego jesteśmy zdolni, mogli przyjść na green, przeto jedynym naszym celem jest możliwie iak najbardziej przybliżyć się do niego, a więc strzelić jak najdalej; nie mając obawy, abyśmy mogli green przelecieć, nie jesteśmy niczem krępowani i możemy sobie użyć, na ile nas stać. Ale piłka musi być uderzona pełno i stosunkowo bardzo silnie, a oprócz tego musimy zachować właściwy kierunek lotu! A to nie jest wcale taka prosta sprawa. Przypatrzmy się drajwowi bliżej.



Rys. 32.

Wyobraźmy sobie golfiarza (rys. 32), przygotowującego się do drajwa. Wobec długości driver'a piłka leży daleko przed graczem, wskutek czego cały zamach aż do zakończenia strzału leży w płaszczyźnie AB, nachylonej pod kątem 60 do 70° do płaszczyzny pionowej AC, w której leży linja zamierzonego lotu piłki. W tej nachylonej płaszczyźnie główka kłabu zakreśla koło, którego środek leży mniej więcej na piersiach gracza.

Przypatrując się naszemu golfiarzowi z podwyższonego stanowiska z przodu, widzielibyśmy zakreślone przez niego koło (rys. 33), po którego obwodzie idzie główka driver'a najpierw od piłki w punkcie C aż do punktu E, potem z powrotem tą drogą przez piłkę w punkcie C aż do zakończenia w punkcie D. Driver zakreślił więc jedno i trzy czwarte koła w płaszczyźnie AB (rys. 32), aby popędzić piłkę w kierunku AB (rys. 33); dla dopięcia tego jedynego celu driver był w tym kierunku, t. j. w zamierzonej linii lotu piłki tylko tyle, że można powiedzieć że tam był. Zwy-



Rys. 33.

kle, chcąc wywołać pewien skutek mechaniczny w pewnym kierunku działamy w tym właśnie kierunku jako najskuteczniejszym; tutaj chcemy piłkę posłać jaknajdalej po linii AB (rys. 33), a tymczasem w kierunku tej linii (i to w innej płaszczyźnie) byliśmy tylko najkrótszą chwilę. A mimo to drajw może pójść zgorą 300 kroków!

Jakże to jest możliwe przy takim pogwałceniu zasad mechaniki? Możliwe jest dlatego, że do drajwa w golfie jest konieczny „Golf swing” (swing), ten swing, który jest fetyszem w golfie, bez którego niema drajwa, niema golfa; swing, jedyny w całym świecie sportu, który wywiera jakiś nigdzie

niespotykany czar, ogarniający i olśniewający każdego amatora!

Na ten „swing” nie znajduję polskiego wyrazu, bo to nie jest ani zamach, ani rozmach, ani zwykle machnięcie klabem, tylko szczególny swing golfowy, który składa się z czterech części, zlewających się harmonijnie w jedną, pełną wdzięku całość.

Pierwszą częścią swingu jest odejście od piłki, zamach; nazywa się to „back swing” (bek); druga część, prowadząca ze szczytu zamachu do piłki, jest „down swing,” (daun); trzecia jest „following through” (follouing thru), to jest przejście wskroś przez miejsce, zajmowane przez piłkę, i czwarta — „finish” (finisz), zakończenie.

Postawa do drajwa, która całkowicie odpowiada postawie, przedstawionej na rys. 26a, wymaga bliższego omówienia, które nie będzie bez pożytku dla lepszego zrozumienia poznanych już pobieżnie postaw, które nam przyjąć wypada przy użyciu poszczególnych klabów.

Rozróżniamy trojaka postawę do drajwa: 1. „Square stance” (skuer stans), postawę równą (rys. 26a), przy której obydwie nogi są jednakowo oddalone od linii lotu, a zatem linja, pociągnięta przez obydwie pięty, jest równoległa do linii lotu piłki. Obojętne jest, czy nogi stawiamy palcami mniej lub więcej nazewnątrż, czy też stawiamy obydwie lub jedną nogę więcej a nawet całkiem

prostopadle do linii lotu: rozstrzygająca jest odległość pięt, położenie zaś stóp zależy od indywidualności. 2. Jeżeli odsuniemy lewą nogę wstecz od linii lotu, to taka postawa nazywa się „open stance” (open), t. j. postawa otwarta. 3. Jeżeli przeciwnie, cofniemy prawą nogę wtył, to postawa będzie zamknięta, „closed stance” (klozd). Kolana trzymamy zawsze lekko zgięte a wszystkie mięśnie są rozluźnione. Ciężar ciała jest równomiernie rozłożony na obie nogi, lecz spoczywa więcej na palcach niż na piętach tak, że bez najmniejszego poruszenia się możemy obie pięty podnieść.

Przy postawie równej zniżamy lekko prawe ramię, względnie podnosimy lewe, a to z tego powodu, że ręka prawa nawet przy chwycie Vardon trzyma laskę o parę centymetrów dalej niż lewa, więc bez obniżenia i poddania prawego ramienia, lewa ręka byłaby krępowana w swobodnym wyprostowaniu się, a przecież obydwie ręce są w tem stadjum swobodnie wyciągnięte. Jeżeli przybierzemy postawę otwartą, ułatwimy swobodę lewej ręki, bo lewe ramię pójdzie w tył, robiąc miejsce na wyprostowanie lewej ręki. Wreszcie przy postawie zamkniętej musimy znowu uciec z prawem ramieniem w dół i nieco wtył dla wyrównania pozornej różnicy długości rąk, spowodowanej chwytem w różnym oddaleniu.

Do drajwa prostego — a o takim tylko obecnie mówimy — możemy stanąć, według upodoba-

nia, w każdej ze wspomnianych trzech pozycji; jeżeli jednak nie stajemy w postawie równej, wówczas postawa przybrana może być tylko minimalnie otwarta względnie równie minimalnie zamknięta.

Nie możemy bowiem zapominać, że — mówiąc o drajwie prostym — mamy w każdym razie uderzyć piłkę w linii lotu. Uderzenie takie może być wykonane z postawy tylko minimalnie odbiegającej od równej, jednak w uderzeniu będzie pewna różnica, mianowicie: przy postawie otwartej uderzenie następuje odrobinę od zewnątrz, przy zamkniętej zaś tyleż od wewnątrz linii lotu, co musi być w obu wypadkach wyrównane tak, aby piłki nie skroić.

Rozpoczęcie swing'u poprzedza zazwyczaj „waggle” (uaggl); jest to kilkakrotne oddalenie i przybliżanie klabu do piłki, celowanie, dla sprawdzenia, czy wszystko jest odpowiednio poręcznie i w porządku. Ma to swoje dobre strony, bo daje możliwość ostatecznego skontrolowania i ewentualnego poprawienia postawy lub chwytu, jednak nie jest konieczne, przedłużania go „w nieskończoność” należy bezwzględnie unikać. Skorośmy się raz do swing'u ustawili, należy przystąpić do niego bezzwłocznie, choć spokojnie i bez pośpiechu, ale też bez marudzenia.

Podobnie, jak każdy najdrobniejszy ruch przy swing'u stanowi przedmiot stałych studiów

i dysput zarówno znawców, jak amatorów, a każda forma wykonania pojedynczych ruchów ma swoich zwolenników i przeciwników, tak różne są zdania co do tego, jakim ruchem swing ma się rozpocząć. Nie mogę w ramach tej broszurki przedstawić nawet części różnych teorii w tym względzie, a tem mniej poddawać ocenie argumentów, których żadnej nie brak. Ograniczę się do odwiecznego, dotąd zachowanego typu swing'u, opartego na niewzruszalnej teorii, stwierdzonej długoletnią, do dziś stosowną praktyką i przedstawię cały swing w jego tradycyjnej, klasycznej formie, odkładając modny styl jego wykonania na ostatek.

Swing wprowadza w ruch całe ciało, wszystkie mięśnie wchodzi w grę, jedynie głowa jest nieruchoma aż do postania piłki w drogę.

Back swing czyli zamach zaczyna lewa stopa w ten sposób, że na wewnętrznej krawędzi nachyla się, bez podniesienia pięty, do środka, powodując tym ruchem lekkie zgięcie w kolanie również do środka, t. j. ku nodze prawej. Jednocześnie ze zginaniem kolana lewa ręka pcha prawą, ciągnąc za sobą główkę drivera po linii lotu. Wskutek tego ciągnięcia za sobą główki przez kilka pierwszych centymetrów ręce wyginają się w przegubach i wyprzedzają główkę drivera, dzięki czemu wyczuwamy główkę przy następującem wyprostowaniu przegubów. Trzymając już driver prosto tak, jak przed samem rozpoczęciem swing'u,

prorowadzimy główkę dalej przy ziemi po linii lotu dopóty, dopóki to jest możliwe bez poruszenia się. Następnie zaczynamy piwót, t. j. obracamy się około naszej osi pionowej, podnosząc driver i obracając się z nim wstecz. Piwót odbywa się przez zwrot w biodrach i ramionach, a lewa noga odchodzi piętą od gruntu i spoczywa tylko na dużym palcu, aż do chwili, kiedy nasz piwót osiągnie kąt 90° i driver przyjdzie w położenie mniej wię-



Rys. 34.

cejpoziomeponadprawem ramieniem (przy iron'ie nad głową!). Osiągnęliśmy szczyt zamachu (rys. 34).

Wprawdzie nie można twierdzić, że osiągnięcie tej samej pozycji szczytowej zamachu w inny sposób nie pozwoliłoby na wykonanie dobrego drajwa, jednak jest rzeczą pewną, że dojście do niej w powyższy sposób typowy jest bez porównania lepsze: znaczy ono drogę, którą klab ma wracać do piłki, ułatwia jej trafienie i prawidłowe uderzenie. Zasadę wykonywania down swing'u tą samą drogą, którą szedł back swing, możnaby zwalczać, ale jest bezsprzeczne, że jak przy back swing'u trzymaliśmy się z początku niewolniczo

linji lotu, tak samo przy down swing'u musimy wejść w tę linję już sporo za piłką, aby uderzenie mogło nastąpić ściśle w tej linii. W ten tylko sposób możemy przedłużyć pobyt główki w linii zamierzonego lotu, który według szablonu (rys. 33) trwałby tylko najkrótszą chwilę.

Jak back swing postępuje powoli, tak down swing nie może być za szybki. Aby nie dopuścić do szkodliwego wzajemnego znoszenia się sił w punkcie szczytowym zamachu główka przy zwrocie w dół zapisuje pętlicę. Lewa ręka prowadzi, prawa oraz przeguby zaczynają działać dopiero w połowie drogi, a w linję lotu, względnie do piłki dochodzimy z wyciągniętymi rękami, w pozycji bardzo zbliżonej do pierwotnej. Chciałbym tu zwrócić uwagę, że nie siła mięśni, prowadzących driver, rozstrzyga o dalekości drajwu, lecz tylko szybkość początkowa piłki, jaką główka może jej nadać. Wobec tego musimy wykorzystać wszystkie czynniki, które mogą szybkość główki powiększyć. Najskuteczniejsze będą te, które działają od środka koła zakreślanego driverem. A więc przedewszystkiem rozpoczęcie down swing'u wewnętrznem, a więc lewem ramieniem; dalej piwót zpowrotem (teraz o 180°), do którego szybkości przyczyni się pełne postawienie lewej nogi, z chwilą rozpoczęcia down swing'u; wreszcie działanie przegubów, rozpoczynające się jednak dopiero w połowie drogi, ażeby największa wydajność działania przypadła

— EX LIBRIS —
Biblioteki Kuratorium O.S.B.
w Białymstoku

na chwilę przyjscia do piłki. Dochodząc do piłki, wpadamy główką driver'a w linię lotu, po której zaczęliśmy odchodzić w czasie wykonywania back swing'u. Tu zawsze wracamy tą samą drogą.

Będąc w linii zamierzonego lotu, do którego czoło główki leży prostopadłe, przychodzimy do trzeciej, najważniejszej, fazy całego swing'u, do przejścia z całym impetem przez miejsce, zajmowane przez piłkę, jak gdyby piłka nie miała żadnej masy. Przechodzimy to miejsce i prowadzimy główkę driver'a za piłką możliwie daleko w linii lotu, zachowując prostopadłość do niej położenie czoła, a ciężar ciała przenosimy naprzód.

Na tem kończymy ściśle unormowaną część naszego swing'u; zakończenie, które po tem następuje (rys. 35), nie wymaga już żadnego wysiłku



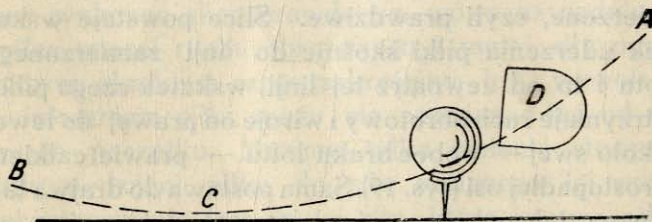
Rys. 35.

mięśni (zresztą już rozluźnionych), ani przestrzegania pewnych zasad: robi się samo; finish okazuje tylko to, co było przedtem, bo jeżeli swing był dobry, to zakończenie musi być dobre. Całe ciało wraz z głową poszło naprzód, zahamowane w dalszym ruchu silnie postawioną lewą nogą, a dalszy

piwot w biodrach i ramionach pozwala rozpędzonemu driver'owi przejść gładko do zupełnego spokoju. Ręce mogą przytem pójść niżej lub wyżej, a sam driver może przejść znacznie więcej wtył, aż naskos przez plecy tak, że główka kończy ruch niedaleko za prawem kolaniem. Są to odmiany nieistotne, indywidualne.

Driver nadaje się również do strzałów takich, jak przedstawiony na rys. 27. Ściśle biorąc, nie jest to już właściwy drajw prosty, skoro główka nie idzie przez piłkę ściśle w linii lotu — (choć w płaszczyźnie lotu), lecz przecina tę linię skośnie z góry nadół. Jednak lot piłki nie wykazuje zgoła żadnego odchylenia bocznego, przeciwnie piłka leci bezwzględnie w kierunku prostym tak, że możemy i ten strzał uważać jako drajw prosty.

Wobec braku loftu, potrzebnego do wprowadzenia piłki w intensywne wirowania, możemy sobie poradzić przez podwyższenie tee (rys. 36); w takim wypadku główka driver'a D, idąca po linii



Rys. 36.

AB, trafia piłkę stosunkowo daleko od punktu swego najniższego położenia w punkcie C, a zatem, idąc z góry i mając z powodu wysokiego tee dosyć miejsca, bije piłkę z góry nadół i nadaje jej potrzebne wirowanie, o które właśnie chodzi. Skutek wirowania piłki około jej osi poziomej omówiliśmy już przedtem. Strzały te są wprawdzie dość trudne i dlatego mało używane, są zarówno piękne, jak skuteczne, zwłaszcza przy silnym wiatrze przeciwnym, wzniesienie się bowiem piłki wskutek wirowania będzie tem znaczniejsze, im większy jest opór powietrza; strzał taki zatem zmniejszy znacznie stratę na długości, którąbyśmy ponieść musieli przy zwykłym drajwie prostym przeciw silnemu wiatrowi. Taki strzał nazywa się „wind-cheater” (wind-cziter), t. j. strzał, oszukujący wiatr.

„Slice“ i „Pull“.

„Slice” (slais) i „Pull” (pull) są to dwa drajwy krajane i mogą być albo mimowolne, albo zamierzone, czyli prawdziwe. Slice powstaje wskutek uderzenia piłki skośnie do linii zamierzonego lotu i to od zewnątrz tej linii, wskutek czego piłka otrzymuje ruch obrotowy i wiruje od prawej do lewej około swej — wobec braku loftu — prawie całkiem prostopadłej osi (rys. 19). Sama postawa do drajwa tak równa, jak zwłaszcza nieco otwarta, cały swing od prawejku lewej i to w płaszczyźnie nachylonej do pła-

szczyzny lotu, wreszcie piwot powrotny — wywołują przy braku uwagi i dokładności mimowolne skrojenie piłki, a w następstwie tego jej wirowanie, które, jak wiemy, musi wywołać ten skutek, że gdy siła popędowa osłabnie, piłka zbacza bardzo znacznie na prawo. Stosunkowo bardzo wielu graczy „slajsuje” swoje drajwy. Są to slice'e mimowolne; piłka przebywa prosto około dwu trzecich drogi, zanim niepożądane zakreślenie łuku na prawo okaże błąd uderzenia. Jedynie bardzo dokładne przejście główki driver'a w linii lotu może nas uratować od tego błędu, o ile oczywiście, umiemy prowadzić driver w krytycznej chwili tak, że główka, przechodząc przez piłkę, nietylko idzie ściśle w linii lotu, lecz nadto zachowuje swe czoło w położeniu prostopadłym do tej linii. Bo jeżeli czoło główki jest do tej linii skośne, co w tym wypadku nazywamy „otwarte” wówczas, oczywiście, piłka musi pójść na bezdroża.

Slice prawdziwy zarówno w wykonaniu jak i w skutku różni się od mimowolnego. Jeżeli chcemy wykonać slice prawdziwy, wówczas nadajemy piłce więcej ruchu obrotowego a mniej siły popędowej, skutkiem czego zakreślany łuk, wywołany wirowaniem piłki, może się zaznaczyć już od samego początku. Musimy tylko zmienić stosunek siły pędzącej piłkę do siły nadanego jej ruchu obrotowego to jest do tej siły, która zmusza piłkę w locie do szukania linii najmniejszego oporu.

Obydwie te siły muszą być zrównoważone, a wtenczas wywołują ten skutek, że piłka od początku pójdzie linią wypadkowej obydwóch sił, działających na nią, t. j. pójdzie łukiem przez całą długość strzału.

Slice prawdziwy zastosujemy, jeżeli chcemy oblecieć łukiem pagórek lub drzewa, stojące w drodze, albo powstrzymać, o ile możliwości, piłkę przed staczaniem się na pochyłym terenie, albo też do regulowania linii strzału w razie silnego wiatru z boku, albo, wreszcie, — w razie grożącego niebezpieczeństwa z lewej strony — do zabezpieczenia się, aby piłka nie poszła w tym niebezpiecznym kierunku.

Do slice'a stajemy w postawie otwartej, t. j. lewa noga jest dalej od linii lotu aniżeli prawa. Piłka leży więcej naprzód, t. j. przed nogą lewą. Swing, jakiśmy poznali, nie ulega żadnej zmianie.

Pull jest to strzał wręcz odwrotny. Stajemy do niego przeciwnie, t. j. w postawie zamkniętej. Piłka leży naprzeciw nogi prawej, raczej nieco dalej od nas, aby swing wypadł więcej płasko, a główką drivera idziemy przez piłkę od wewnątrz nazewnątrz linii lotu. W ten sposób wprowadzamy piłkę w ruch obrotowy odwrotny niż przy slice, czego naturalnym skutkiem jest zboczenie piłki na lewo, piłka robi „hook” (huk), hak.

Minimalny pull jest nadzwyczaj pomocny do uniknięcia błędnego, t. j. mimowolnego „slajsowa-

nia”. Poza tem stosujemy prawdziwy pull w podobnych wypadkach jak slice, ma on jednak to do siebie, że zachowuje bardzo dobrze kierunek pomimo wiatru. Mimowolny pull jest znacznie rzadszy aniżeli mimowolny slice i łatwiej go uniknąć.

Brassey.

„Brassey” (brassi) różni się od driver'a tylko tem, że ma loft około 10° a dolna strona główki jest podkuta grubą blachą mosiężną. Stąd też jego nazwa, „brass” (bras) bowiem znaczy mosiądz. Brassey służy do drajwowania piłki, leżącej w terenie. Dlatego musi mieć loft, bo bez niego nie moglibyśmy posłać piłki w powietrze, a ponieważ gramy piłkę z ziemi (bez tee) przyczem główka częstokroć mniej lub więcej energicznie styka się z gruntem, więc dla zabezpieczenia główki przed uszkodzeniem jest ona podkuta blachą.

Gra jest zupełnie taka sama, jak gra driver'em, zarówno przy strzałach prostych, jak i krajanych. Brassey używamy zwykle do drugiego strzału, jeżeli piłka, strzelona z tee, leży dobrze, a odległość do green'u jest jeszcze bardzo znaczna. Jeżeli piłka leży niedość czysto, bierzemy iron albo cleek.

S p o o n .

„Spoon” (spun) w porównaniu z brassey wykazuje minimalną różnicę tylko w dolnej części

główki, która jest wypukła, a przez to czoło głębsze. Spoon znaczy właściwie „łyżka”, i nadaje się szczególnie do wypadków, gdy piłka leży w zagłębieniu.

Ani brassey ani spoon nie są do gry niezbędne, a dla początkującego są nawet niepotrzebne. Typowe cztery kłaby: putter, mashie, iron z małym loftem lub cleek i driver wystarczają najzupełniej, ale też są do gry konieczne. Jeżeli dodamy ewentualnie jeszcze piąty klab w postaci niblicka, tego pewnego przyjaciela w najcięższych położeniach, i dojdziemy do doskonałości w stosowaniu tych pięciu klabów, możemy iść śmiało na każde światowe „championship” (czempionszíp), mistrzostwo, one je dla nas wygrają.

„The straight left“ (dh strejt left). Modny styl.

Jakkolwiek nie było nigdy wątpliwości, że przy swing'u mamy przyjść do piłki z rękami wyciągniętymi, to jednak wieczny spór o to, która ręka w golfie jest t. z. „master hand” (master hend), ręką panującą, przeszkadzał długi czas zupełnie jasnemu postawieniu sprawy.

Obecnie niema żadnej wątpliwości, że wyprostowana lewa ręka przy przyjściu do piłki jest bezwzględnie koniecznością. Ustanowienie tego dogmatu dało, naturalnie, powód do szerokiej dyskusji, kiedy lewą rękę należy wyprostować i jak

długo trzymać ją wyprostowaną, aby osiągnąć najlepszy wynik. I tu największy dziś golfiarz świata, p. Jones postawił bardzo trafną zasadę: aby mieć bezwzględną pewność, że się trzyma lewą ręką wyprostowaną wtedy, kiedy potrzebna, jest najlepiej trzymać ją wyprostowaną od początku do końca.

Od chwili ustawienia się do piłki aż do chwili, następującej po posłaniu piłki w drogę, kiedy driver, przy rozluźnionych już zupełnie mięśniach, zmierza sam do finish'u, lewa ręka, t. j. lewe ramię od góry aż do przegubu ma być wyprostowane. Niema być jednak „wooden” (und'n), t. z. drewniane, lecz tylko swobodnie wyprostowane.

Powstał przy tem nowy fetysz w golfie i wywołał nowy, modny obecnie styl swing'u, w którym „straight left”, prosta lewa, jest nie-naruszalnym dogmatem, wyznawanym szczególnie przez młodszą generację, która z politowaniem spogląda na graczy bardziej konserwatywnych, nawet choćby ich wyniki miały być stokroć lepsze! Klasyczną formę ta-



Rys. 37.

kiego swing'u przedstawia rys. 37. Gracz jest niskiego wzrostu, dlatego nogi są mało rozstawione.

Nie ulega wątpliwości, że za tym nowym stylem przemawia bardzo wiele, a przemawiałoby może wszystko, gdyby budowa naszego ciała pozwalała każdemu trzymać swobodnie wyprostowaną lewą rękę aż do przyścia do szczytu back-swing'u. Niestety, tak nie jest. A pełny swing to przecie fetysz, którego opuścić nie można! Więc trzeba pójść na jakiś kompromis. Wykonywując swing, dorosła osoba może dojść mniej więcej do poziomu, zachowując prostą lewą; jeżeli chce pójść dalej, a często już wcześniej, będzie musiała pomóc sobie wygięciem ciała w biodrach na prawo i, co za tem idzie, pewnem nachyleniem się na lewo. To jednak ma swoją bardzo dobrą stronę, bo przy down-swing'u przerzucamy szybkim ruchem poziomym biodra na lewo, co niewątpliwie potęguje siłę uderzenia, ściślej mówiąc, potęguje szybkość ruchu driver'a przy przejściu przez piłkę.

Zresztą nie musimy wcale rezygnować z sakramentalnego zakreślania siedmiu ćwierci koła i przy modnym swing'u. Taka rezygnacja byłaby konieczna, gdybyśmy także sam driver trzymali w rękach zawsze prosto tak, aby stanowił przedłużenie prostej ręki lewej. Tego jednak nie robimy. Przy zamachu podnosimy ręce z driver'em na prawo i wtył tak długo, dopóki możemy to ro-

bić z zachowaniem prostej lewej; z chwilą gdy czujemy, że już dalej tak nie idzie, ograniczamy dalszy zamach do działania przegubów, rzucając driver szybko wtył tak, żeby, porwany ciężarem główki, przyszedł nad prawe ramię i już idziemy do piłki. Wygięcie obu rąk w przegubach u szczytu zamachu (rys. 38) stwarza źródło ogromnej energii i chodzi tylko o to, abyśmy potrafili ją wykorzystać we właściwym czasie.

Down-swing zaczyna lewe ramię, prowadzi lewa ręka, zawsze prosta; driver początkowo zachowuje osiągnięty z tą ręką kąt nachylenia aż do chwili, kiedy mniej więcej w połowie drogi do piłki obydwa przyguby prostują się pod wpływem działania prawej ręki, która w ostatniej chwili trzśnie piłkę z przegubu, jakby batem, potęgując tem szybkość główki a przez to i upragnioną długość drajwu do ostatecznych możliwości.

Rozpoczęcie down-swing'u powinno być



Rys. 38.

wprawdzie szybkie, ale nie gwałtowne. Do szczytu zamachu dochodzimy wolno, więc i początek ruchu do piłki musi być z tem w harmonji. Zaczynające ruch lewe ramię ciągnie niejako wyprostowaną lewą rękę, która ze swej strony ciągnie za sobą driver, trzymany w mocno wygiętych przegubach rąk. Następujące przyśpieszenie ruchu skutecznia się najpierw przez całkowite postawienie lewej nogi, dalej przez piwot i rzucenie bioder w lewo, wreszcie przez energiczne działanie prawej ręki, prostującej przeguby i zakreślającej driver'em nowy łuk, potęgujący tak wydatnie szybkość ostateczną główki.

Chodzi tylko o to, aby wszystkie ruchy wykonać we właściwym czasie, który, jak świadczą t. z. „spark photographs” (spark fotografs), fotografje iskrowe, trzeba rachować na tysięczne sekundy! W szczególności piłka musi otrzymać uderzenie w chwili, kiedy szybkość główki, spotęgowana ruchem przegubów, a zwłaszcza przegubu ręki prawej, osiągnęła najwyższą wartość. Ścisłe czasowe zespolenie tych dwóch chwil nazywa się „timing” (tajming) (od słowa „time” (tajm) czas) względnie „to time” (tu tajm), regulować według czasu. W tem sztuka, aby schować wydobycie największej energii na chwilę, kiedy główka driver'a przechodzi przez miejsce, zajmowane przez piłkę.

Według najnowszych doświadczeń kapitana Quayle dycydująca ta chwila trwa zaledwie 6/10.000

sekundy, bo dobrze uderzona piłka tylko tak krótko zachowuje styczność z główką driver'a, poczem się od niej odrywa, aby pójść dalej już drogą, zakreśloną otrzymanym impulsem, z szybkością przeszło 50 m na sekundę.

Rysunek na okładce przedstawia finisz swing'u w tym modnym stylu. Jak widzimy, nie różni on się typem od finiszu przedstawionego na rys. 35, wykazuje tylko wybitniejsze przerzucenie bioder na lewo, które przy zamachu musieliśmy wygiąć w prawą stronę.

C a d d i e.

Ponieważ do gry potrzebujemy więcej klabów, więc do wygodnego noszenia ich są specjalne długie, wąskie worki z żelazną obręczą u góry (rys. 39), w które wtyka się klaby rączką na dół tak, że wszystkie główki są widoczne i do każdego strzału możemy łatwo wybrać klab odpowiedni. Do noszenia tych worków z klabami używa się zazwyczaj chłopaka, który się nazywa „Caddie” (keddie).

On stawia piłkę na tee, uważa na każdy strzał, śledzi lot, a zwłaszcza lądowanie piłki, szuka jej w razie potrzeby, daje wyjaśnienia, gdy gramy na torze nieznanym, towarzyszy nam nieodstępnie i udziela także rad, czasem bardzo cennych. Z tych chłopców wyrobiło się wielu pierwszorzednych graczy zawodowych „professionals” (profeszenels), często tylko „pro” zwanych.

Reguły golfa.

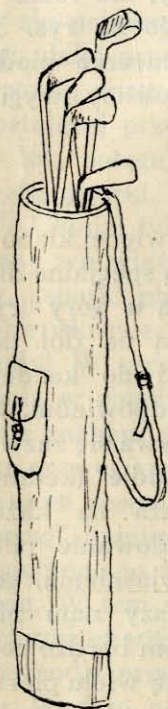
Obowiązujące dziś reguły gry golfa, zostały wprowadzone w r. 1908 przez „Ancient and Royal Club of St. Andrews” (enszent end royal klab of sant andruz) i zostały przyjęte też przez amerykański „The United States Golf Association” (dh junajted stejts golf assosijeszn).

Reguły te są dość obszerne i bardzo dokładne, nadto zawierają definicje używanych w grze wyrażen i pojęć, oraz przepisy etykiety. Niektóre z tych przepisów poznaliśmy przy sposobności, obecnie chciałbym przytoczyć w skróceniu jeszcze kilka takich, które się mogą przydać.

Definicja 20. Za zgubioną uważa się piłkę, której się nie znajdzie w przeciągu pięciu minut.

Reguła 2. Kto, przygotowując się do drajwu, straci piłkę z tee, może ją bezkarne postawić na nowo.

Reguła 4. Grający nie powinien ani pytać o radę, ani



Rys. 39.

przyjmować rady od nikogo z wyjątkiem partnera oraz własnego lub partnera caddie'go. Kara: strata dziury.

Reguła 7. Strzał dokonany nie w kolei może przeciwnik natychmiast odwołać. Piłka musi być rzucona możliwie blisko tego miejsca, w którym leżała.

Reguła 8. Rzucenie piłki odbywa się w ten sposób, że sam gracz staje wyprostowany twarzą ku dziurze i rzuca piłkę poza plecy na ziemię. Kara: strata dziury.

Reguła 22. Jeżeli piłka się zagubi lub grający uważa ją za niemożliwą do grania „unplayable” (anplejabl), o czym sam decyduje, powinien grać następnym strzał możliwie z tego samego miejsca, skąd grał przedtem. Kara: dodanie jednego uderzenia.

Reguła 25. Nie wolno przedsięwziąć niczego, coby mogło polepszyć położenie piłki na torze. Kara: strata dziury.

Reguła 28. Na green'ie wolno usunąć przypadkowe przeszkody takie, jak np. leżący patyk lub liść. Jeżeliby przytem poruszyła się piłka, wówczas otrzymuje się karę dodania jednego uderzenia.

Reguła 29. Na green'ie wolno swego caddie'go postawić bezpośrednio za dziurą podczas patowania, poza tem nikt niema prawa tam stać.

Reguła 31. Jeżeli piłki na green'ie leżą bli-

żej od siebie, niż 15 cm, wolno na żądanie każdego partnera podjąć piłkę, leżącą bliżej dziury, należy ją jednak potem położyć dokładnie w miejscu poprzednio zajmowanym.

Reguła 32. Przy zbliżaniu się do dziury wolno żądać wyjęcia z niej chorągiewki. Gdyby piłka uderzyła wyjętą z dziury chorągiewkę, traci się dziurę.

Z przepisów etykiety wartoby jeszcze nadmienić:

6. Kto przy grze wyrwie przypadkowo kłabem kawałek murawy, powinien go natychmiast położyć na miejsce i przydeptać dobrze nogą.

9. Kto się dopuści jakiegoś czynu karnego, ma bezzwłocznie zawiadomić o tem swego partnera.

WYKAZ ALFABETYCZNY

terminów angielskich z podaniem wymowy polskiej
(przybliżonej).

Addressing the bal	addressing dh bol
Back-spin	bek spin
Back-swing	bek suing
Brassey	brassi
Bunker	banker
Caddie	keddi
Championship	czempienszip
Chip shot	czip szot
Cleek	klik
Closed stance	klozd stans
Club	klab
Cut shot	kat szot
Down-swing	daun-swing
Driver	drajwer
Driving iron	drajwing ajron
Face	fes
Fair way	fer ue

Following through	folloeing thru
Foursome	forsam
Frontal address	frontal adress
Golf links	golf links
Golf swing	golf suing
Green	grin
Hook	huk
Interlocking grip	interlokong grip
Iron	ajron
Lie	laj
Loft	loft
Mashi	maszi
Master hand	master hend
Mesh marking	mesz marking
Niblick	niblik
Open stance	open stans
Overlapping grip	owerlapping grip
Peg tee	peg ti
Pitch shot	picz szot
Pull	pull
Putter	patter
Putting green	patting grin
Professionals	profeszenels
Recess marking	rises marking
Rough	röf
Round	raund
Running up shot	ranning ap szot
Shot	szot
Side	sajd

Slice	slajs
Socketed	soketed
Soling the club	soling dh klab
Spark photographs	spark fotografs
Spin	spin
Spliced	splajsd
Spoon	spun
Square stance	skuier stans
Stance	stans
Stroke	strok
Stymie	stajmi
Stymied	stajmid
Swerve	suerw
Swing	suing
Tee	ti
Teeing ground	tiing ground
The straight left	dh strejt left
Threesome	thrisam
time, timing	tajm, tajming
to time	tu tajm
unplayable	anplejabl
waggle	uagl
wind cheater	uind cziter
wooden	uud'n

T R E Ś Ć.

	<i>str.</i>
Wstęp	3
Opis gry	5
Sprzęt do gry i jego budowa	9
Skupienie umysłu	12
Chwył laski	13
Addressing the ball	16
Putter	17
Mashie	28
Niblick	36
Iron	38
Cleek	42
Driver-Swing	45
Slice i Pull	56
Brassey	59
Spoon	59
„The straight left”. Modny styl	60
Caddie	65
Reguły gry (wyjątki)	66
Wykaz alfabetyczny	69

- EX LIBRIS -
Biblioteki Kuratorium O.S.B
w Białymstoku