

## Una **linea** perfetta

Alla ricerca del draw per guadagnare distanza e del fade per aumentare il controllo

**F**inite le vacanze si torna in campo, ma dopo un mese di mare lo swing è forse un po' arrugginito. Che fare? Lezioni e allenamenti naturalmente. Ritorniamo così ad approfondire alcuni aspetti fondamentali dello swing con i preziosi suggerimenti di William Rosen, PGA Golf Pro del Riviera Golf Academy, abbinati al supporto tecnico del Simulatore PGM.

Proviamo ad analizzare due colpi fondamentali, il "draw" e il "fade" insieme a William: "La differenza tra il draw e il fade non risiede nel cercare di arrivare più dall'interno o più dall'esterno cambiando lo swing, ma nel disporre le linee del corpo in modo tale che eseguendo sempre lo stesso gesto tecnico cambi semplicemente la traiettoria della testa del bastone rispetto alla linea di tiro (palla-obiettivo). Volendo eseguire un draw, sarà necessario disporre le linee del corpo chiuse mentre per il fade, aperte, facendo sì che la traiettoria della testa del bastone viaggi dall'interno verso l'esterno o dall'esterno verso l'interno rispetto alla linea di tiro. La posizione delle sei linee del corpo sarà quindi fondamentale per influenzare la traiettoria della testa del bastone e quindi, il primo volo della palla, mentre la posizione square della faccia, lo sarà per influenzare la seconda parte del volo della palla, cioè la curvatura finale. Ricordate poi che la faccia del bastone, sia all'adress che all'impatto, dovrà essere posizionata e ritornare sempre square rispetto alla famosa linea di tiro."

Il simulatore PGM darà una risposta precisa ed immediata sia per quanto riguarda la posizione sulla palla, sia per i gradi della traiettoria della testa del bastone che dovrà tagliare la linea di tiro, e anche riguardo al ritorno square della faccia del bastone all'impatto. Sia la versione Home di PGM che la versione Professionale, dotate del software School, permetteranno, attraverso l'uso di telecamere, di registrare lo swing e rivederlo fotogramma per fotogramma con la possibilità di disegnare marker grafici al suo interno per accentuare posizioni e angoli di swing. Per quanto riguarda l'analisi di draw e fade, i marker sono fondamentali, nello specifico la linea obliqua che rappresenta il piano dello swing nella ripresa laterale, oppure il marker cerchio e il marker angolo per fissare la posizione della testa e delle spalle nella ripresa frontale per valutare le rotazioni e gli spostamenti laterali. Una volta colpita la palla, PGM School è in grado di visualizzarne il volo, sfruttando la parte di simulazione mentre con la proiezione consentirà di rivedere lo swing che ha prodotto tale volo. "Ma attenzione" ammonisce William, "se le risposte del PGM fossero diverse da quelle desiderate, chiedete al vostro insegnante di aiutarvi a posizionare le linee del corpo, convergenti o divergenti e a controllare che la faccia del bastone sia sempre rivolta all'obiettivo. E ricordate sempre che il draw e il fade vengono considerati due colpi intenzionali, mentre push-hook, pull-slice, per quanto simili come voli, sono colpi errati da correggere con il vostro maestro di fiducia". Buon allenamento a casa e alla prossima!

Ferro Dodici - Via Barro, 76/A 28045 Invorio (NO)  
Tel 0322 254142, fax 0322 254725 - info@ferrododici.com  
www.ferrododici.com

