



Shaft aneb skutečné tajemství hole, 3. díl: Kick-point a torze

Každé povídání je třeba jednou uzavřít a tak tu po dvou předchozích článcích pojednávajících o shaftech, máme konečně poslední sadu vlastností, které je třeba doplnit k již získaným poznatkům.

Dnes začneme podstatným, často skloňovaným, ale také pro mnoho hráčů matoucím parametrem shaftu, kterým je jeho kick-point. Kick-point je místo, kde shaft vykazuje při švihnutí nejvíce ohybu, kde pracuje, nebo chcete-li tak, kde švihne. Pokud se ohýbá blíže jeho spodní části (špičce), je následkem vyšší trajektorie letu míče, pokud se shaft ohýbá v jeho horní části je výsledkem nižší trajektorie. Trajektorie je pak udávána zpravidla jako nízká, střední a vysoká. Když tedy někdo mluví o trajektorii nebo kick-pointu, mluví v podstatě o tom stejném, jen to jinak vykládá. Hodně lidí si pak oba termíny rádo plete, protože efekt a správný výklad je u těchto pojmů protikladný: nízká trajektorie = vysoký (high) kick-point a naopak vysoká trajektorie = nízký (low) kick-point. Jen u středního kick-pointu (mid) se samozřejmě splést nemůžete, protože i trajektorie je střední.

Jak to má být ale v praxi u holí? Na železech je všeobecně třeba mít vyšší trajektorii. Podstatou je, aby míč konzistentně stoupal a v poslední, řekněme $\frac{1}{4}$ své doby ve vzduchu, začal ostřeji padat k zemi. Železem se hraje na přesnost, a čím kolmější je dopad míče na zem, tím méně odskočí. U dřev se hledá naopak nižší trajektorie pro plochý let. Cílem je zde pravý opak než u želez, a sice dobřeh míče a získání dalších potřebných metrů.

Nutno však dodat, že kick-point není žádné dogma – tento parametr je jen jedním s faktorů, který má na letu míče (trajektorii v pravém slova smyslu) podíl. Je třeba brát v potaz i všechny ostatní a dříve zmíněné vlastnosti shaftu. Vše hodně záleží na typu švihnutí a podle něj se tento parametr určuje. Pokud někdo bude mít dopadovou vzdálenost driverem 200 m a dobřeh 10m tak sice můžeme snížit trajektorii a prodloužit dobřeh na 20m, ale zároveň to také může zkrátit dopad na 190 m a nikam jsme se v součtu nedostali. Například u driveru je třeba ještě přičíst správný loft hole, změřit spin míče, atd. Správný výběr shaftu na základě (nejen) této vlastnosti může být tedy opět určen jen kvalitním testem a fittingem.

Poslední podstatnou vlastností shaftů je torze. Ve volném překladu tuto vlastnost můžeme označit jako zkrut shaftu, který má vliv zejména na přesnost hry. Význam má hlavně u driveru a dřev, kde se u shaftů zpravidla pohybuje v rozsahu hodnot 2-6. Toto číslo určuje o kolik stupňů se shaft dokáže překroutit během švihnutí. Čím větší číslo je, tím více se zkrutí a tím více se hlava hole zavře. Vyšší hodnota torze má za následek směr rány více vlevo (u pravorukých golfistů). Většina amatérských hráčů má problém se šlajzem – rána stáječící se doprava (pro praváka). Vyšší torze by jim měla tedy pomoci. Je tak jasné, že nevhodný výběr shaftů s nízkou torzí může tento problém ještě umocnit. V jejich případě tak bude lepší sáhnout po shaftech s torzí (4-6). Naopak dobří hráči umí v bodě

impaktu přijít k míči ve správném úhlu a vysoká torze by jim mohla způsobit nechtěné draw nebo až hook.

V celém našem třídílném povídání jsme si shrnuli ty nejpodstatnější rozdělení vlastností shaftů. Jak ale vybrat pro sebe ten nejlepší? Z jednotlivých parametrů je potřeba složit mozaika, která do sebe musí zapadat co nejlépe, a to i za cenu jistých kompromisů mezi nimi. Prostě tak, aby byl konečný výsledek co nejefektivnější. Výběr shaftů nikdy nelze učinit teoreticky, ale vždy jen na základě pečlivé fittingové analýzy a následného testu produktů. Bez vlastní zkušenosti a osahání jednotlivých produktů si totiž hráč jen velmi těžko vybere správně.

Michal Prokop

www.golfgear.cz

