

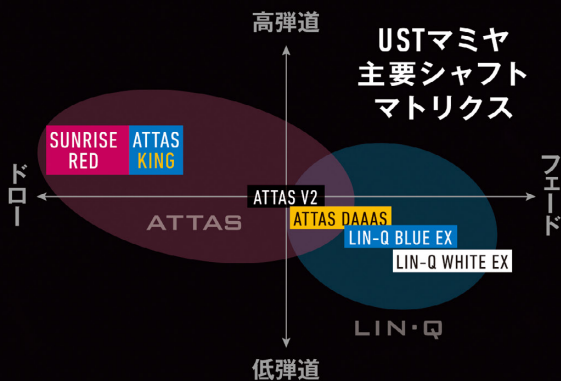
こいつは  
 つかまる！  
 飛ばしの  
 夜明け！

右プッシュが消え  
 強いドロウが出る



“SUNRISE RED”は  
 僕らのシャフトだ

ATTAS  
**RX SUNRISE RED** [サンライズ レッド]



縦軸が弾道の高さ、横軸がつかまりやすさを表す。見ての通り、今回取り上げる最新シャフト“SUNRISE RED”はつかまりの良さが抜群で高弾道を狙って開発されたモデルだ

ATTASシリーズの  
**新世代モデル**

2年ほど前、「ヘッドが加速するように走って飛ぶ」と話題になったATTAS KING。そのKINGを超える「球をつかまえる強さ」「打点ブレの強さ」そして「振りやすさ」をコンセプトに作られたシャフトが、この“SUNRISE RED”。

本企画で試打を担当した西田幸一プロが開口一番、「こいつはつかまりますよ。そして、確かに飛びます」とコメント。飛ばしの夜明けの真相を探った。

## 走り系なのに暴れず 振り抜きやすい

テストをする西田幸一プロは生粋のドロウヒッター。普段はつかまり過ぎをケアして手元調子のシャフトを使っているが、「このSUNRISE REDは先調子の走り系ですよ。どれぐらい球をつかまえてくれるのか、正直メチャ楽しみです」。本人の8割ぐらいの力で振るHS 45〜46m/sでテストを開始。

まずは5Sから。

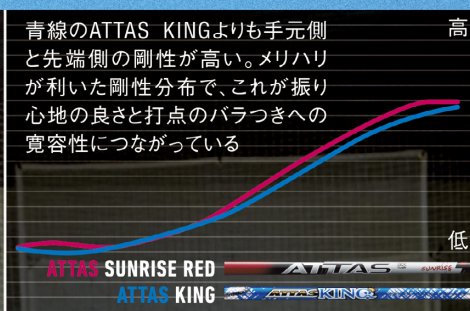
「シャフトの先がしっかり戻ってきてヘッドの走りが強烈なのがわかります。おかげでヘッドがボールを包み込む動きをして、つかまったドロウボールが出てくられます。そして、振り抜くタイミングがとでも取りやすいです。その証拠がトラックマンのデータに出ています。7球打ちましたが、インパクトのフェースアングルがすべてプラス数値で、プラス0・1から3・7の範囲。プラスというのはターゲットラインに対してフェースがかぶっていない(オープン)の数値です。これがマイナスになると出球から左に飛んで、左から左への引っかけチーピンになってしまいます。

SUNRISE REDの場合、フェースがボールを包み込みながら、当たる瞬間はややオープンに揃うのです。自然と出球、

が「やや右」に揃い、そのうえでドロウ回転が掛かるため綺麗なドロウボールが続くんです。これが振り抜きやすさの正体だと思います」

このシャフトは、USTマミヤの走り系モデル、ATTASKINGよりも手元から中間部の剛性を高めている。それが西田プロの言う「振りやすさ」につながっているのか問うと……。「それはありますね。単純な走り

青線のATTAS KINGよりも手元側と先端側の剛性が高い。メリハリが利いた剛性分布で、これが振り心地の良さや打点のバラつきへの寛容性につながっている



# なぜ、球が

# つかまって

# 飛ぶのか?

### 試打・解説

## 西田幸一プロ

34歳。専修大学ゴルフ部を経て2016年JPGA(TP)プロテスト合格。今は合田洋プロ主宰の会員制「Gスタジオ」で多くのアマを指導中

先端に重さを感じるのので、クラブに仕事をさせやすいシャフト。力みが消えます!



「シャフトの先寄りに重量を感じます。振るとそれが強い遠心力を生み、アマチュアの方でも「これは先が走っている」と体感できて心地いいはず」(西田プロ)



試打ヘッドはキャロウェイのパラダイムAi SMOKE MAX D(9度)。ボールはタイトリストのプロV1で統一。それぞれ7球打ち、トラックマンの計測データの上と下を省いた5球の平均値を採用

系はシャフトの暴れを警戒して、切り返しからインパクトにかけてタイミング調整が必要になります。でも、このシャフトは切り返しの方向が安定しているのので、気持ちよく振り抜けるんです。

それと、もう一点お伝えしたいのは、振っていてドライバー全体の重みが「先寄り」に感じられること。いわゆるハンマー投げのような遠心力を強く感じます。だから打った誰もが「先が走っているな」を体感できるはず。この心地いいフィーリングはとてとても大きいですよ」

テスト結果(7球打って上下各1球を除いた5球のアベレージ)は、平均HS 46・1m/s。球筋はすべてドロウでキャリヤー25.4・3Y、トータル278・3Y。

次に5Sのまま打点をずらしてテスト。まずはトウヒット。

「先っぽに当たってヘッドが負ける右ペラは皆無。すべてドロウ、

## 5Sで「3打点」試打

5S ノーマル ヒット	5S トウ ヒット	5S ヒール ヒット
ヘッドスピード <b>46.1m/s</b>	ヘッドスピード <b>46.5m/s</b>	ヘッドスピード <b>46.4m/s</b>
ボール初速 <b>68.2m/s</b>	ボール初速 <b>68.1m/s</b>	ボール初速 <b>67.1m/s</b>
スピニング量 <b>2434rpm</b>	スピニング量 <b>2420rpm</b>	スピニング量 <b>2942rpm</b>
弾道高さ <b>32.4y</b>	弾道高さ <b>28.7y</b>	弾道高さ <b>29.2y</b>
キャリー <b>254.3y</b>	キャリー <b>247.7y</b>	キャリー <b>243.3y</b>
トータル <b>278.3y</b>	トータル <b>273.6y</b>	トータル <b>264.7y</b>
フェースアングル <b>2.1度</b>	フェースアングル <b>4.3度</b>	フェースアングル <b>-1.7度</b>

### “トウのブレは問題なし ヒールでも飛ぶ”

各打点の初速・スピニング量・飛距離を見ても大きな変化がなく当たり負けしていない。逆に言えばパラダイムAi SMOKE MAX Dのヘッド性能を十分に引き出していると言える



4SRと6SXで試打	4SR	6SX
ノーマル ヒット	ノーマル ヒット	ノーマル ヒット
ヘッドスピード <b>43.4m/s</b>	ヘッドスピード <b>46.2m/s</b>	ヘッドスピード <b>46.2m/s</b>
ボール初速 <b>64.4m/s</b>	ボール初速 <b>68.4m/s</b>	ボール初速 <b>68.4m/s</b>
スピニング量 <b>2283rpm</b>	スピニング量 <b>2036rpm</b>	スピニング量 <b>2036rpm</b>
弾道高さ <b>26.5y</b>	弾道高さ <b>30.9y</b>	弾道高さ <b>30.9y</b>
キャリー <b>234.7y</b>	キャリー <b>257.1y</b>	キャリー <b>257.1y</b>
トータル <b>261.7y</b>	トータル <b>284.2y</b>	トータル <b>284.2y</b>
フェースアングル <b>2.8度</b>	フェースアングル <b>3.5度</b>	フェースアングル <b>3.5度</b>

### 自分の HSに 合わせて 選ぶ

4SRはHS43m/sで打ったが、飛ぶ反面フックの度合いも大きくなった。「4SRはHS40m/s未満の人に合うはず。6SXはHS44m/s以上のドローを打ちたい人へ」(西田プロ)

「遠心力を感じて振りやすい」と。楽にドローを打ちたい人はもちろん、自分の腕力で振ろうとして力みがちの人にもかなりおススメです」とまとめてくれた。

テスト中、どのスペックを打つても、しきりに感心していたのは「遠心力を感じて振りやすい」と。楽にドローを打ちたい人はもちろん、自分の腕力で振ろうとして力みがちの人にもかなりおススメです」とまとめてくれた。

「アベレージの方に多い打点位置です。右の林へ一直線の超ヒールヒットでもスライスにならず(トラックマン画面上の)右ラフで耐えました。一般的にヒールヒットはフェース面上で最も飛距離が落ちる打点ですが、コンスタントに260Y超をマーク。先端を強化したこのシャフトの効果が確実に出ています。今回テストヘッドに使用したパラダイムAi SMOKE MAX Dの性能もありますが、いずれにせよSUNRISE REDとドローバイアス系ヘッドの組み合わせは、ボ

1系でトータル平均飛距離はセンター打点と遜色なし。走り系にありがちな打点ブレが原因の当たり負けの感触はないですね」実際の数値も平均273・6Yをマーク。  
続いて5Sのヒールヒット。



「遠心力を感じられるから  
すごく気持ちいい」  
(西田プロ)

先が走るのに  
打点ブレに強い、  
これだ!

「4SRはHSを43m/sに落とすして打ちました。結果は平均260Y超えと距離はかなり出ましたが、ドローの度合いが強くなるので、HS40m/s前後の人は4グラム台まで落とさず、5Sか5SRが良さそう。」

この4SRはHS36〜38m/sくらいの方にいいと思います。6SXは5Sの延長にある感じで振り抜きやすく、強弾道ドロロが打てます。HSが45m/s前後あるならば、このスペックを試すのもアリです」