

ウィズバイク

RSGライディングスクールへようこそ!

ウィズバイクライディングスクールへようこそ! ライディングコーチのミナキです(^^)/
いよいよバイク乗りの季節が到来!!コロナに気を付けつつオートバイライフを楽しみましょう(^^)/
最近スクールに参加される年齢層がますます上がって来ています。そんな中で今回は、**なかなか上達しないライダーさん**に
スポットを当ててみようと思います。身も蓋もない話もあるかもしれませんが真実を見つめて**乗れるライダーを目指しましょう!!**



上達しない2つのタイプ

タイプ1

とにかくスピードが怖い

- ・サーキットの直線でアクセルを大きく開けるのが怖い。
- ・スピードが80km/hを超えるととても怖いと感じる。
- ・ブレーキが怖い。バンクするのが怖い。

原因

スピード感覚は人それぞれです。

スクールに参加するライダーの5~6人に1人位は、スピード感覚のレンジがとても低いライダーさんがいます。スピードレンジは各ライダーが持って生まれたもの。100km/hが怖いと感じる人もいれば、200km/hでもそれほど速く感じない人もいます。
怖い!思いながらコーナーに入る・・・こんな状態はとてもよくありません。当然バンクすることも怖くなります。
恐怖を感じている状態では脳は正しく機能せず、体は固まります。**恐怖が上達の足を引っ張っている**のです(>_<)

このタイプは、**スピードを出さずに、バンクしている状態のコントロールに慣れて自信をつける**事が第一。それには広場での練習が必要です。またサーキットコースで練習をする場合は、**直線では怖くないスピードで走る!**そして**ブレーキを我慢しない**事が肝心。恐怖なくスムーズにコーナーへ進入できればバンク角も自然に深くなっていきます。バイクはバンクさせないと曲がらない乗り物なので少しずつチャレンジが必要ですが、それには恐怖心は大敵です。

自信が付けばスピードレンジも上がるし、怖くなければワインディングも必ず楽しく走れるようになりますよ~(^^)/

フォームはスポーツの基本!!



タイプ2

ライディングに癖がついている

- ・ワインディングではよくアウトへ膨らんだり、フォームが変わっているね・・・と言われたりする。
- ・サーキットの直線でアクセルはしっかり開けられるが、毎週ラインが大きく変わる。
- ・サーキットでタイムを計ってみると日によって大きく違う。過去のタイムを超えられない。

原因

バイクの乗り始めや、サーキット初走行から**怖くない乗り方を基準に無理をして走ったり、感覚でなく理屈で走ろうとすると、フォームやラインに悪い癖**がつきます。これはこれでなかなか直りません(>_<)。なぜならしばらくはタイムも上がり、そこそこ速いスピードで走れる時もあるからです。理にかなっていない乗り方のせいで上達は見込めず、無理をしているので危険でもあります(>_<)。

これが出来れば怖くなくなるはず...(^^)



このタイプが上達するためには、自分の走りから目を背けず、**動画や写真で自分を知らることが大切です**。やはり**インストラクターにどこが悪いのか指摘をもらい、正しいイメージを持つ**ことが早道でしょう。練習としては**一生懸命走り過ぎないようにして(80%位)、なりたいイメージのコーナリングをひたすら目指して**みましょう。癖を直すには時間と根気が必要です。しかし、**直ったライダーはとてもカッコよく安全な走りになっていますよ(^^)/**

せっかく乗り始めたオートバイ。怖くなく乗れるようになれば今の3倍楽しく走れますよ。そしてそれは安全にも繋がるのです(^^)/

RSGショップ内にクシタニオープンしました!!オープンキャンペーンやっています(^^)/ => [\[RSGで検索\]](#)



[ライディングコーチ MINAKI] RIDING SPORTS GARAGE 代表

西日本チャンピオンを経て1990年レースブームの真っただ中、国際A級へ自動昇格し全日本選手権を転戦。鈴鹿8耐に幾度も出場し完走。現役時代より教え出したら止まらない癖あり。
現在は、ショップと各サーキットでの一般ライダー向けスクールを年間25回以上開催。
コーチングノウハウを駆使してRSGレーシングを率い、同チームから多数の全日本ライダーを輩出。
[RSGレーシング&スクールファミリー]で2015年2017年 鈴鹿8耐を無事完走!



ライディング スポーツ ガレージ

〒811-1242 福岡県那珂川市西隈 4-9-5
TEL 092-951-2299 FAX 092-951-2288

[\[RSGで検索\]](#)

RSG HP <http://rsg-sports.com>