

## SC-10 シュートする前にスコアをチェックする

“Check the score” by Lary Faris

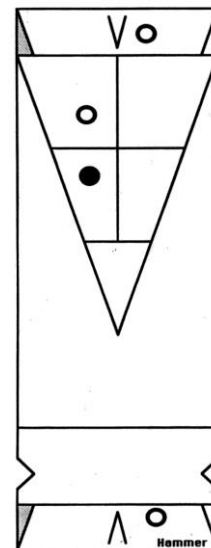
NPO 法人横浜シャフルボード協会

抄訳：薩川俊三

シュートする前に、スコアをチェックするのが、勝つ秘訣の一つだ。スコアによってショットを選ぶ状況がよくある。先ずスコアボードのスコアを見て、ショットの方法を検討し、一番良いと思われるショットを選ぶ。図の例で説明する。

あなたのイエローディスクが7エリアと10オフにあり、対戦相手のブラックディスクが8エリアにある。あなたはハンマーをシュートしようとしている。ショットの方法が3つある。

- (A) 自分の10オフ（キッチン）をクリアする。
- (B) ブラック8をクリアし、イエロー7を残すショットをする。この際、キューディスクは残らない。
- (C) ブラック8を7/8ライン上に軽く押し、キューディスクを8得点にする。



相手との得点差によって、ショットの選択が変わる。次の5つのケースで、(A)、(B)、(C)のどれを選ぶかを考える。

ケース(1) ゲームの初期で、スコアは8対8。

ケース(2) フレームゲームの最終フレームで、あなたは10対8でリードしている。

ケース(3) フレームゲームの最終フレームで、あなたは8対10でリードされている。

ケース(4) 75ポイントゲームで、68対60であなたがリードしている。

ケース(5) 75ポイントゲームで、65対67であなたがリードされている。

### ケース(1) (C)を選ぶ。

ショットが成功した際の得点差は、(A)はマイナス1点、(B)はマイナス3点、(C)はプラス5点。(C)は少し難しいが、ゲームの初期であるので、これを選ぶ。

### ケース(2) (A)を選ぶ。

10オフをクリアするショットが成功すればあなたが勝ち、ミスすればあなたの負けだが、80%の確率で成功する容易なショットだ。(C)を選ぶのは危険だ。

### ケース(3) (C)を選ぶ。

成功すればあなたの勝ち。他の方法では勝てない。リードされているあなたは、対戦相手よりも多く得点しなければならない。

### ケース(4) (A)を選ぶ。

成功すればあなたの勝ち。他の方法では勝てない。勝つためには7点が必要で、その際、対戦相手が8得点してもかまわない。

### ケース(5) (B)を選ぶ。

成功すればゲームは未だ続く。対戦相手の8点を残すと、あなたの負けでゲーム終了だ。