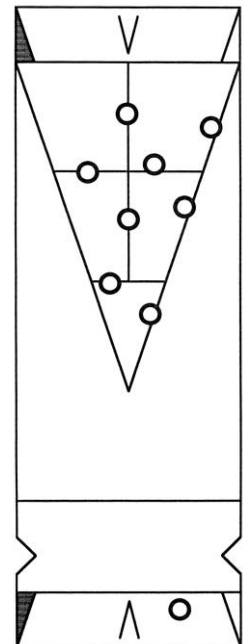


1つのショットで2つ得点をしたプレーヤーは有利だ。ライナー(ライン上にあるディスク)をバンプする(突く)と、シュート・ディスクが得点エリアに止り、ライナーはラインを離れて得点エリアに入る。ダブルの機会は3種類ある。ライナーが7/8ラインや8/10ライン上にある時、センターライン上にある時、及びアウトサイドライン上にある時だ。図に、ダブル・スコアに利用できるライナーを示す。



(1) 7/8ライン・ライナー

シューターのディスクがライン上で、大部分が8エリアの中にある。それに向けてシュートする。やった！ 7と8の15得点だ。ドリフトがこのショットでは重要な問題だ。シュート・ディスクは7/8ライナーを軽くバンプするスピードで滑って行くので、ライナーに当たる直前のドリフトは最大になり、8ディスクをクリアする取り除くショットの時よりも大きい。従って、ドリフトを予め少し余分に見込むことが必要だ。若し8ディスクを取り除くショットが2インチ(5cm)のドリフトの調整が必要なら、ダブル・スコアのショットは3~4インチ(7.5~10cm)の調整が必要だ。勿論、バンプする強さも重要だ。ショットが強過ぎてライナーを7の代わりにキッチンに入れてしまうよりも、弱過ぎて得点が1つの方がベターだ。

7/8ライナーが全く8エリアの中になく特別の場合がある。大部分が7エリアの中にあり、7/8ラインに触れているだけだ。ライナーの側面を軽く突くと、ライナーが7エリアに移動し、シュート・ディスクも7エリアに入る。多くのプレーヤーが、これを”drag shot”(「引きずるショット」と呼んでいる。

8/10ライナーも7/8ライナーと同様だ。

(2) センターライン・ライナー

8や7エリアのセンターライン上にあるディスクは、どちら側から当てても2つ得点出来る。バンプする強さに注意を集中することが重要だ。軽くバンプする。強くシュートし過ぎると、両方のディスクが共に、得点にならない。

ライナーがラインの中央にない時は、このショットはもっと容易だ。ラインから出ている量が厚い側に当てる人と、薄い側に当てる人がいる。私はドリフトがライナーに向う方からプレーする。ドリフトを念頭に置いてプレーしよう。

(3) アウトサイドライン・ライナー

アウトサイドラインに少し触れているライナーは、内側に軽く当てると前に進んで得点になり、シュート・ディスクも内側に少し滑って2つ目の得点になる。アウトサイドライン上のどこでも可能で、7が2つ、8と7、8が2つ、あるいは10が2つの得点になる。