

「10点は8点より2点多い」は、勿論、世界中のどこのコートでも真実だ。

では、10に得点して2点多く得るため、試合の初期にどんな戦法を使うべきか？ ハンマーを、10にシュートするか？ いや、失敗することが多過ぎるので、私はやらない。

しかし、8点や7点よりも、10点を狙うことができる状況がある。4つの例を紹介する。

図1は、10の頂点にある自分のディスクを、10に入れる単純なバンプ（ドンと突く）ショットだ。これはかなりうまくいくショットで、ゲームの初期に、この場所のドリフトを知るためにも有効だ。

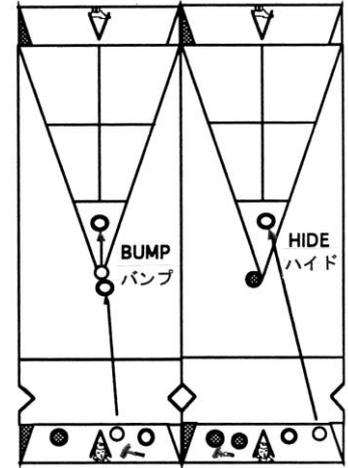


図1 図2

図2は、ブラックがタンパを手前寄りに置いた時だ。10の大部分がイエロー側に空いているので、イエローが10得点を隠す大きなチャンスだ。ブラックはそれに対抗して8得点を隠すことができるが、イエローのほうが2点有利だ。10得点はいつも成功するとは限らないが、長過ぎた、あるいは短かすぎたショットも、次の機会に良いショットをするのに役立つ経験だ。

図3は、シュート経路を塞がれた状況だ。イエローがハンマーをシュートしようとした時、得点したい両側のルートが塞がれている。イエローが、ハンマーをコートの端を通すスーサイド・アレー（自殺の裏道）ショットで、7得点しようとするのは、ベストの選択ではない。ここでは、イエローは10にシュートすべきだ。成功しないかも知れないが、成功すれば7よりも3点多く得点できる。例え、シュートが強過ぎても、キッチンに入ることがない。

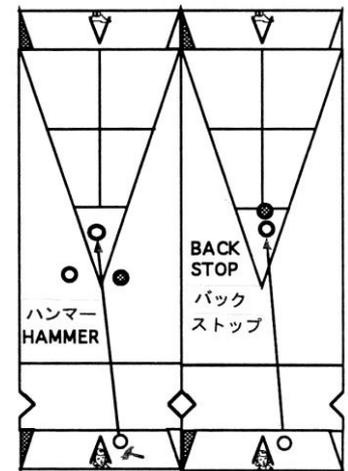


図3 図4

図4は、ハンマーをシュートする時に、8/10ライン上にバック・ストップになる対戦相手のディスクがある。エキスパートの多くはこれを使わず、ハンマーを8にシュートする。私もパートナーの士気を気にするダブルスに限って、これを使わないが、シングルスではバック・ストップを使って10得点し、対戦相手のディスクを10-OFFに入れようとする。どちらかが成功すれば、8点よりも2点多く得点し、両方が成功すれば、非常に有利だ。