

「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。

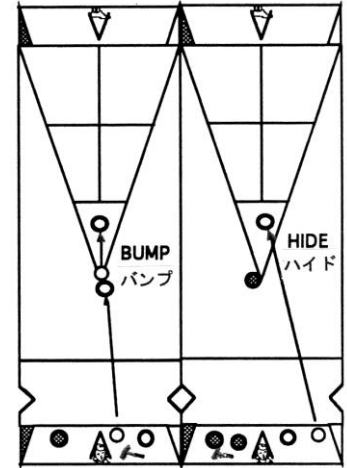


図 1 図 2

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。

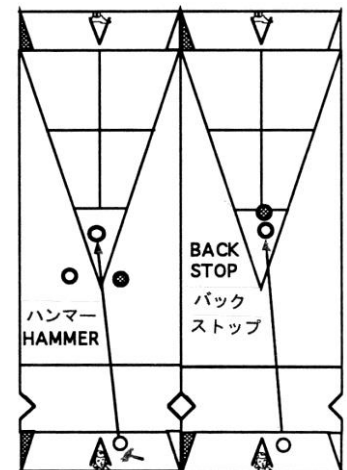


図 3 図 4

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 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。