

フレームの第7ショットで、対戦相手がクリヤ・ザ・ボードしそこなってボード上に残した「がらくたディスク」を使って好機とする戦法を、説明する。

ゲームの初期で、スコアがほぼ同じとする。ブラックがハンマーを持ち、イエローが第7ショットを行う時だ。ブラックはイエローのディスクをクリアしていたが、よく起こるように、全てのディスクをボードから取り除くことができなかった。イエローにセントピートやタンパを残さなかったが、いろいろな場所に、イエローに得点の機会を与えないようなディスクを残している。これらを「がらくたディスク」と呼ぶ。危険とは思われないが、掃除しそこなった「がらくた」のように、あちこちに横たわっている。イエローがそのディスクの1つを、殆ど自分の危険なしで、利用できることがある。

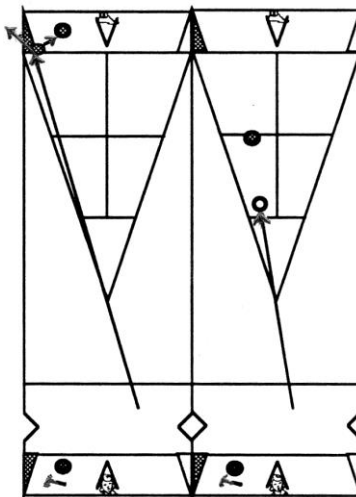


図 1 図 2

図1は、7/10 OFFの外側ライン上にブラックディスクがある場合だ。イエローはそのブラックディスクの外側を軽く突いて、10 OFFに入れる。10回試して1、2回しか成功しないかも知れないが、失敗しても失うものは無い良い戦法だ。

図2は、7/8ライン上にブラックディスク（ライナーという）がある場合だ。イエローはこのライナーの手前の8に、できたらハイ8に得点する。それでブックのハンマー・ショットは難しくなる。イエローのシュートが弱過ぎても、ブラック・ライナーをカバーするので、ブラックがダブルスコアするのを防ぐ。

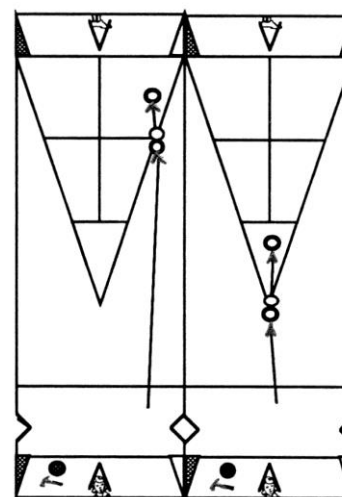


図3は、7/8ラインに近い7/外側ライン上にイエローディスクがある場合だ。このディスクの正面を突いて、7に入れて隠す。

遠くに行き過ぎて10-OFFに入るよりも、むしろショートするように、柔らかく軽くシュートする。軽くシュートすることだけが必要で、このショットは10回のうち4、5回成功するであろう。

図4は、10の頂点近くの、ブラックのタンパ位置寄りにイエローディスクがある場合だ。イエローは、このディスクを突いて、10に入れる。10得点は少なくとも部分的にカバーされる。これは私のお気に入りの戦法だ。

第7ショットを行う際、「がらくたディスク」を見つけた時は、先ず得点をチェックして、ゲームの状況を確認する。それから、この「がらくた」がどんな好機をもたらすかを、創造的に考える。見通しが良ければ、そのプレーを行う。