

1. シュートは、常に、腕を完全に振り切るフォロースルーをする。
2. 指先だけでキューを持つ。握ってならない。
3. キッチン・ショットされるので、得点ディスクを、まる見えで置かない。
4. ディスク 2、3 枚分の得点をリードされたら、キッチンベイトのプレーをする。
5. 対戦相手の、クリアできる得点ディスクは、決して残さない。
6. ハンマーショットは、対戦相手の隠れている得点ディスクを無視して得点して、接近したスコアを維持する。
7. ハンマーショットで難しいダブルやバンプをしないで、確実に 1 つ得点する。
8. ディスクの横を通過させる時は、通過させる地点だけを見て、そこに注意を集中する。
9. ボード上に、自分のまる見えの得点ディスクが 2 枚あったら、それらをカバーしないで、3 枚目のディスクを得点する。
10. 対戦相手のキッチンに入ったディスクをブロックせず、反対側に得点する。
11. 対戦相手が、得点ディスクをうまく隠したら、そのガードディスクをクリアし続けて、相手の残りディスクを、ガードを置くのに使わせて、それ以上得点させない。
12. キッチンスピードは、プラクティスの際、自分のディスクをキッチンにシュートして分る。対戦相手のディスクをキッチンに入れる時は、そのスピードを使う。
13. 10 にシュートする時は、8 の方向を狙う場所からシュートする。シュートが強すぎて 10 を越えた時、センターライン上でなく、ハイ 8 になる可能性がある。
14. センターライン・ダブルは、1 番のコーナーから、向う側のコートを狙ってシュートする。失敗しても、センターライン上にディスク 2 枚とならず、7 か 8 に得点できる。
15. ボード上にディスクをためてはならない。いつも最後に、貧乏くじを引くことになる。
16. あなたの第 3 のパートナーであるスコアボードが、どんな戦略を使うべきかを教えてくれる。ガードを置くか、ゴーオンザポートをするか、難しいショットをするか、又はキューディスクを流すかは、スコアによって決まる。
17. ドリフトが大きいコートでも、ドリフトが小さいコートと同じ戦略が、全て使われる。シュートする時、ドリフトを考慮に入れるだけである。
18. 成功する確率が高いショットを常に行う。一度うまくいかなくても、それを使い続ける。
19. ゲーム中に使われるのは、3 つか 4 つの基本のショットだけである。勝利者はそれらのショットを、いつもうまくプレーしている。



John D. Barnett Jr. は、元・国際シャフルボード協会(ISA)会長