

SC-36 対戦相手のダブルになりそうなライナーはクリア？ 又はカバー？

“CLEAR OR COVER OPPONENT’S POSSIBLE DOUBLES?”

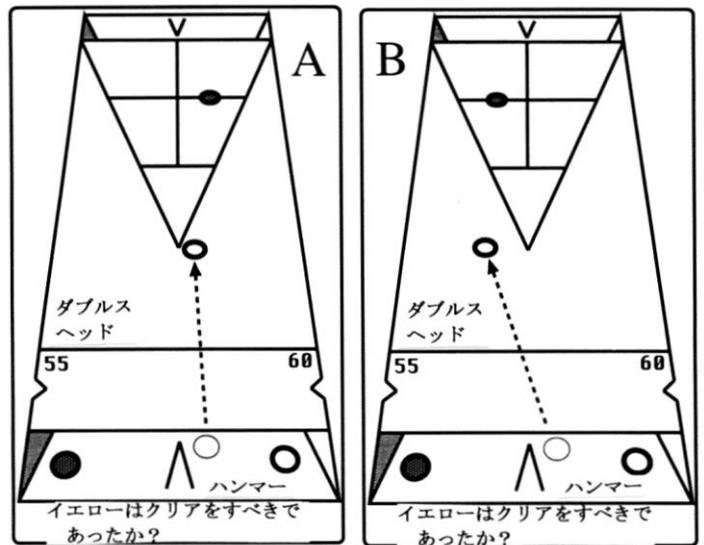
抄訳 薩川俊三

リードしている時は、トーナメントプレイヤーは、たいてい、対戦相手のディスクをクリアしている。リードされた対戦相手は、ボード上に得点してキッチンベイト置いている。時々対戦相手のディスクが、7/8 ライン上に止まる。その際は、リードしているプレイヤーは、7/8 ライナーをクリアするか、あるいは対戦相手がそれを使えないようにカバーするかの選定が必要だ。

リードしているプレイヤーの多くは、クリアを続けていて、そして単純にカバーする機会がきたのを歓迎する。しかしカバーするのは、時には良い選択であり、時には危険だ。勿論、クリアショットは、クリアミスや、スティックの危険がある。

添付図に、リードしているイエローが、カバーした場面2つを示す。一つの場面では、カバーショットはかなり良い選択であり、もう一方の場面では、カバーを選ぶと非常に危険だ。どちらが、どちらか判りますか？

図 A では、カバーは危険だ。ブラックがブラック側のセンターライン近くに得点すると、イエローがハンマーで得点するのを妨げることができそうだ。あるいは、ブラックが頂点の直ぐ左にディスクを置いて封鎖すると、イエローが左側に得点する機会を奪うかもしれない。60 得点のイエローは、ヘッドで得点を加え、フットで 75 点に達しようとしている。そこで、イエローは、右側の 7/8



ライナーの直ぐ手前に得点せざるを得なくなり、その際ブラックライナーに当ててブラックに 7 得点を与える恐れがある。

図 B では、カバーは危険が少ないショットだ。それでも、私がブラックなら、カバーに対して、スーサイドアレーショット（コートの外側寄りから、7 得点するショット）で得点しようとするか、あるいは、センターラインごく近くのブラック 8 にディスクを置くスペースがあれば、そこに得点しようとする。どちらも、イエローには困ったことだ。

75 ポイント・ダブルスゲームの例だが、フレームゲームでも同様だ。