

SC-39 よくやる間違っただプレー。

“Common mistakes” by Lary Faris

抄訳：薩川俊三

最近、私はポイントゲームのダブルス・トーナメントで、最初の試合に負けて、コンソレーション（敗者復活戦）で、何時も試合をしている人達ほどの経験がないプレーヤーと試合をした。経験が少ないプレーヤーがよくやる間違っただプレーを見たので紹介する。

一つの試合で、相手がセントピートを置こうとして、私にタンパ（広めの）をくれたので得点した。その後も同じことをしたので、ディスク2枚を得点した。彼は4番からシュートしていた。間違いだ。普通、セントピートは1番からシュートする。1番からシュートしたセントピートは、2フィート（60cm）シュートしてもハイ・セントピートで問題ない。4番からシュートして2フィートシュートすると、対戦相手のタンパになる。図に示す。

別の試合は、イエローからブラックへ曲がるイエローコートだった。第3ゲーム開始前の、カラーを決めるラグに勝った相手は、最初のハンマー2つを持つという理由で、ブラックを選んだ。しかし75ポイントゲームは、最初のハンマー2つはあまり重要でない。私達はドリフトが有利なイエローをもらって喜んだ。（訳者注：ポイントゲームは3ゲーム試合。第2ゲームはカラーチェンジし、試合が1勝1敗になると、第3ゲーム前にラグをプレーし、勝者が自分達のカラーを選ぶ）

その試合で、私は相手のディスクをキッチンに入れた。彼は急いでシュートし、クリアミスした。私はセントピートの背後に得点した。相手は再び急いでキッチンディスクに向けてシュートしたが、ディスクが正面に当たってキッチンに残った。キッチンに自分のディスクが入ると、急いで突き出そうとするプレーヤーが多いようだ。準備が出来る前にシュートすると悪いショットになる。時間をかけて準備して、良いショットをしよう。

いくつかの試合で相手が、私が置いたセントピートやタンパの内側にディスクを置くプレーをして、彼がハンマーをシュートする時には、得点エリアの手前を塞いでいた。ハンマーをオープンな得点エリアにシュート出来るように、コートの手前を塞がないプレーをすべきだ。相手がハンマーの時は、相手のシュートコースを塞ぐプレーで、相手がハンマーを7の外側にシュートせざるを得ないようにしよう。

ハンマーで、相手の半分隠れている得点を取り除こうとするのを見た。最大の間間違いだ。半分隠れた相手の得点を無視して、確実に8得点すべきだ。「ハンマーは得点するためにある」を、覚えておこう。

