NPO 法人横浜シャフルボード協会

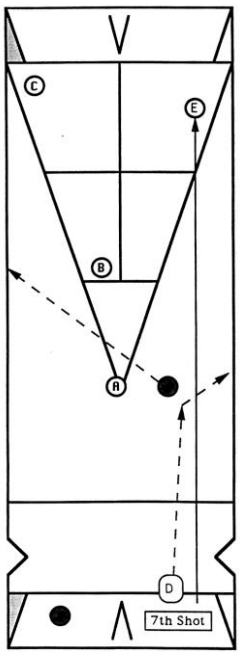
SC-40　ゲーム開始後も練習する

“Practice doesn’t stop when the game starts”　by Lary Faris

抄訳：薩川俊三

ゲーム開始前とカラーチェンジ後に、プラクティス（練習）ショットを行うが、ゲームの初期に、後で役に立つショットを練習する機会がある。

添付図で、イエローのあなたは、第 7 ショットをシュートしようとしている。ゲームの初期で、同点で、相手が置いたセントピートがある。



あなたのショットは次の５つが考えられ、その中に、後で役立つショットの練習になるものがある。

(A) 10 の頂点に置いて、相手が得点するのを妨げる。

(B) ハイ 10 又はハイ 8 に得点しようとする。

(C) コーナー7 に得点しようとする。

(D) セントピートをクリアする。

(E) スーサイド・アレー・ショットで 7 に得点しようとする。

(A)の 10 に得点するのは、堅い手段だ。この時、セントピートから遠い側に置くと効果的だ。相手はシュートする時、ディスク２つが気になるからだ。それでも、ハンマーを得点するのは容易だ。

(B) のハイ 10 やハイ 8 に得点するのは、ゲームの最終段階で、どうしても対戦相手に得点させたくない時を除き、選ばない方が良い。少しでも奥に得点すると、相手は、そこに得点し、あなたのディスクを、キッチンに入れる。また、10 に得点すると、相手に 10 エリアの曲がり具合を知るチャンスを与える。相手は、この情報を後で使う。

(C)のコーナー７は、初めは少し弱めにシュートして、徐々にコートの感じをつかむようにする。これは、私が測量と呼んでいる練習だ。

(D)のセントピートのクリアは、勿論、無駄なショットだ。

(E) は、私が好きな、セントピートの外側を通して７得点を狙うスーサイド・アレー・ショット（キッチンに入れる恐れがあるショット）だ。私は、後でこのショットを重要な段階で使えるように練習する。最初はキッチンに入れないように、弱めにシュートするので、多分ショートするが、後でどれだけ強くシュートしたらよいかを、知ることができる。

以上のショットは、良い順に、(E)、(A)、(C)で、(B)と(D)は選んではいけない。