

SC-41 ディスクを追いかけるな

“Don't chase discs” by Lary Faris

抄訳：薩川俊三

少年が少女を追いかけて、少女が少年を追いかけても良い。犬が猫を追いかけて、猫が鼠を追いかけても良い。しかし、シャフルは勝ちたかったら、ディスクを追いかけてはいけない。真剣なシャフルボードをプレーするグループに新たに加わった私の友人が、役に立つ心得をベテランに尋ねた。ベテランは「ディスクを追いかけるな」と答えた。彼のアドバイスは従う価値がある。

「ディスクを追いかけるな」は、何を意味するのであろうか？ プレーヤーがダブルスのパートナーに、「ディスクを追いかけるな」と話しても、パートナーが相変わらず追いかけるので2人の関係が悪くなったのを、私は何度も見ている。言われたパートナーが、その意味を知らなかったのであろうか？

「ディスクを追いかける」は、図のように、ハンマーを使って、対戦相手の隠れている得点をコンビネーションで出そうとすることだ。即ち、ハンマーで「隠れている得点を追いかけている」。ハンマーは、得点するのに使うべきだ。

それを理解するのは簡単だ。若しあなたがハンマーをシュートする時に、対戦相手が得点を隠しているなら、その得点はそのままにして、オープンな得点エリアにハンマーをシュートして、得点すべきということだ。カバーをしているディスクを突いて進めて、対戦相手の得点を取り除こうとしてはいけない。それが「ディスクの追いかけ」で、それをすれば負ける。

理屈は単純だ。コンビネーション・ショットで隠れているディスクを取り除くのは、エキスパートでさえ成功する確率は、ほぼ10回に1回だ。一方、ハンマーで得点する確率は、少なくとも10回に6~7回だ。どちらを選ぶかは明らかだ。

しかし私達は多くのゲームで、追いかけたショットがうまくいかず、ハンマーを無駄にしているプレーヤーを見ている。得点は、ハンマーのプレーヤーが0、そして対戦相手は7又は8だ。「ディスクの追いかけ」はゲームを失うだけでなく、時にはパートナーを失うことになる。

同じ理屈をハンマーの前の状況にも、当てはめることが出来る。若し対戦相手が得点を隠していて、あなたが自分のディスクを得点エリアに隠す機会があれば隠そう。隠れているディスクを追いかけてはいけない。

