

SC-42 コートを調べる方法

“How to learn the court” by Lary Faris 抄訳：薩川俊三

コートの速さと、コート各部分のドリフトの方向と大きさを知ることが重要だ。どのコートも指紋と同様に独特だ。高いレベルのプレーを行うためには、ショットをコートに適応するように調整しなければならない。競技規定は、3ゲーム試合（2ゲーム勝者制）のポイントゲームは第1ゲーム開始前及びカラーチェンジして行う第2ゲーム開始前に、フレームゲームはゲーム開始前とカラーチェンジ後のゲーム開始前に練習ショットを行って、コートを調べることを定めている。しかしこの練習ショットの数では、練習は十分ではない。ゲームの進行中もコートの調査を続けるべきで、それはゲームの早い時期ほどベターだ。私がゲーム初期に行う、コート調査方法を紹介する。

私が最初のハンマーを持った時は、コートの感じを知るため対戦相手が置いたディスクを2つクリアする。それからフレームの第6である私の第3ショットで、コートの相手側の7又は8にディスクを置く。これは私がハンマーをシュートする前に、得点をする経路とエリアを読む好機だ。対戦相手が私のディスクをキッチンに入れる危険があるが、対戦相手もコートを未だ良く知っていないので、多分それはないであろう。

対戦相手が最初のハンマーを持っている時、即ち私が最初のフレームの最初のショットをする時は、私は価値が高いショットを4つ行うことが多い。最初、セントピートをシュートして、そのエリアの速さとドリフトを調べる。この情報は、セントピートを置く時だけでなく、試合中にそのエリアにカバー・ショットを置く時に絶対に必要だ。セントピートがクリアされたら、第2のディスクをタンパにシュートして、再びスピードとドリフトを読む。試合中にタンパを置く時、僅かでもドリフトを読みそこなうと重大なトラブルになるので、これは非常に価値がある情報だ。タンパがクリアされたら、第3のディスクを対戦相手側の7コーナーに向けてシュートする。私はハンマーを盗もうとする時、必ずこの部分を使うので、事前に調べておくことが必要だ。コートが予想したより速くてもキッチンに入らないように、慎重に弱めにシュートする。第4のディスクで10の頂点をカバーしようとする。このショットは対戦相手のハンマーを少しだけ妨げるが、大事なことは、後で極めて重要になるかも知れないこのエリアの調査だ。後で私のハンマーを対戦相手の10点と置き換えが必要になるかも知れないし、ハイ10をシュートする必要が生じるかも知れない。

私は試合の早い時期に出来るだけ頻繁に、コートのこれらのエリアや他の重要なエリアの調査を続けて各ショットを観察し、ディスクの動きを記憶する。