

SC-44 発射台を慎重に選ぼう**“Choose your launching pad carefully” by Lary Faris**

抄訳：薩川俊三

どのショットを選ぼうかと考え込んでいるプレイヤーをよく見る。正しい選択をしようとして、懸命に考えているのだ。それからディスクを、たまたまあった場所からすぐにシュートする。しかしシュートする最善の場所を選ぶことが非常に大切だ。狙う目標を選ぶのと同様に、慎重に発射台を選ぼう。

スターティングエリアは、図のように番号をつけている。スターティングエリアの半分の、自分のエリア全て  を利用すると有利だ。隠す時は、ドリフトの大きさを考えて外側までの範囲を使う。部分的に隠れている相手の得点ディスクに当てる時は、目標ディスクが良く見える 4 番の一番外側からシュートする。セントピートをクリアする時は、私はたいてい 1 番か、1 番と 2 番の間からシュートする。

取り除かなければならないセントピート、タンパ、カバーや、その他の邪魔なディスクが無い時は、シュートをする場所は自由に選べる。あなたは得点をしようとしている時や、相手のオープンエリア（邪魔なディスクがない所）にある得点を狙う時は、どこからシュートしますか？ ベストで、自然の場所は、1 番と 2 番の近くの何処かだ。私は 1 番が好きだ。

セントピートとタンパは、置く場所に一番近い 1 番からシュートする。セントピートを 4 番からシュートしてショートすると、相手のタンパになる。

最も重要なことは、正確に同じ場所を常に使うことだ。例えば、一つのハンマーを 1 番から、それから次のハンマーを 2 番からシュートしてはいけない。場所が変わるとドリフトが違い、コートスピードが違い、更にシュートのし方が違うように感じるかもしれない。8 に置こうとして、ライン上に置くことになるかもしれない。あなたにとってベストの場所を選び、それを変えないようにしよう。

私はシュートする場所で非常にドリフトが違うコートで、全米選手権の試合をした。それは巧みなプレイヤーの頭も変にするコートで、調子を狂わせるので知られていた。2 勝先勝制ポイントゲームの試合の最初の 2 ゲームで、私はなんとか 1 勝したが、私はキューをコートの横のエリー湖に投げ込みそうだった。第 3 ゲームは 2 番からシュートすることにして、その場所から全てのショットを柔くシュートした。私は首尾一貫したドリフトを得て、首尾一貫した感じをつかんで勝った。その後の試合にも勝って優勝した。

NASA（米国航空宇宙局）はロケットを発射する最善の場所を、慎重に選んでいる。シャフラーもディスクを発射する最適の場所を、慎重に選ぶべきだ。