

“Some fundamental principles”

by Floyd Swem

抄訳：薩川俊三

(Floyd Swem 著 “Shuffleboard Those Capricious Discs” による)

1. ガードを置く、ディスクに当てる、得点するなどのシュートは、狙う一点を決めて行う。
2. ハンマーは用心深くプレーする。得点を優先し、必要の時以外、一部隠れたディスクは狙わない。
3. ハンマーは必要な時にだけ 10 にシュートする。10 エリア得点は 8 エリア得点の 2 倍難しい。
4. ハイド（死角エリア。「シャフルボード基本技術」参照）を積極的に使う。
5. 相手が意図せず提供するハイドを使う。相手ディスクが作るハイドを見逃さない。
6. 相手の良く隠れた得点ディスクに運任せの対応をしない。No. 7 ディスク及びハンマー以外の時は相手のガードを外す。No. 7 ディスクは少しでも隠れるハイドに得点し、ハンマーは得点する。
7. セントピートのキッチン・ショットは、キュー・ディスクのスティックや得点を与える危険があるので、挽回を図る時を除き行わない。
8. 得点を与えない。例えば、必要でない時に相手のライナーをキッチンに入れようとして、シュート・ミスで相手に得点を与えることがある。
9. リードしている時は、クリア・ザ・ボード（「シャフルボード基本技術」参照）を行う。
10. キッチン・プレーヤーと対戦する時は、厳しくクリア・ザ・ボードを行う。
11. ロー7エリアでキッチン・ショットを行う時は、ドリフトに注意する。
12. キッチン・ベイトへの正しい対応は、ヒット・エンド・ラン。
13. 相手の得点の直ぐ手前に置くスナグル・ショットは、リードしたゲームの終盤に相手のキッチン・ベイトに対するヒット・エンド・ラン失敗を恐れて行うが、デリケートな失敗し易いショット。
14. キッチン・ベイトを相手がクリアミスして残した時は、反対側に第 2 のキッチン・ベイトを置く。
15. リードしている時は得点を守る。例えば、大きくリードしているゲームの終盤で、ボード上に相手のダブルの可能性のあるライナーと自分の得点ディスクがある際は、自分の得点を守る。
16. 深い位置のキッチン・ディスクを除去する際、キュー・ディスクがスティックする危険に注意。
17. リードしている時は控えめにプレーする。例えば、同じハイドに 2 つ目の得点を狙わない。
18. ゲームの最後のハンマーは、得点しなくても勝つ際は捨てる（デッドの場所やガター寄りにシュートする）。
19. リードしていて、ボード上がクリヤーの際は、第 6 ショットは捨てる。
20. ディスク 2 枚に当てるコンビネーション・ショットとキャロム・ショットを使う。

用語解説(1) ヒット・エンド・ラン (Hit and Run)

相手のキッチン・ベイトをクリアし、キュー・ディスクも残さないクリア・ザ・ボード。(図 1)

(2) コンビネーション・ショット (Combination Shot)

キュー・ディスクを第 1 目標ディスクに当て、更に第 1 目標ディスクを第 2 目標ディスクに当てる。(図 2)

(3) キャロム・ショット (Carom Shot)

キュー・ディスクを第 1 目標ディスクに当て、更にキューディスクを第 2 目標ディスクに当てる。(図 3)

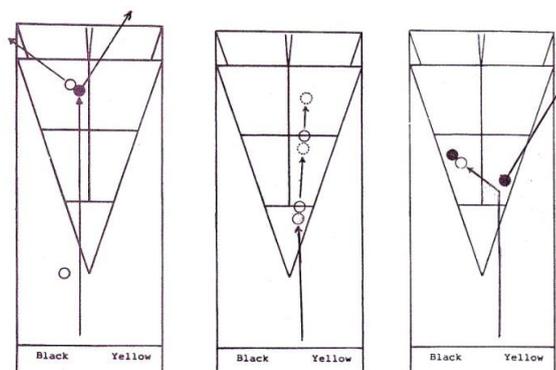


図 1

図 2

図 3