

SC-47 微妙な点**“Finer points” by Lary Faris**

抄訳：薩川俊三

図 A で、イエローは、ブラックの 10 オフ・ディスクをブロックするか、どこかに得点するかのだらだ。ブロックの方が良いが、ブロックのし方に微妙な点がある。つまり、イエローのブロックディスクを正確に何処に置くかだ。多くの人は、ブラック 10 オフをブロックするだけだと言うであろうが、それでは、微妙な点を見逃している。ブロックは完全にはできないので、問題は、ブラック 10 オフのどちら側を、露出させるかだ。

イエローがブラック 10 オフの左端を露出させるようにブロックして、ブラックがそれに向けてシュートした場合、ブラックのシュートディスクが、カバーディスクに当って跳ねて、得点になるかもしれない。逆に、イエローがブラック 10 オフの右端を露出させるようにブロックした場合、それを狙ったブラックのシュートディスクがブロックディスクに当って、イエローのブロックディスクが得点になるかもしれない。ブロックの仕方は、微妙で、重要だ。

図 B は、イエローがブラック 10 オフディスクをカバーし、10 オフディスクの右端部分が露出していることを示している。さて、ブラックはハンマーで、どんなシュートをすべきか？ 先ず、スコアを見る。ブラックは大きくリードしていて、良い得点の 48 点だ。48 点はゲームポイントの 75 まで、ディスク 4 枚の得点が必要なだけで、その全てが 7 点で良いからだ($75-48=27$)。

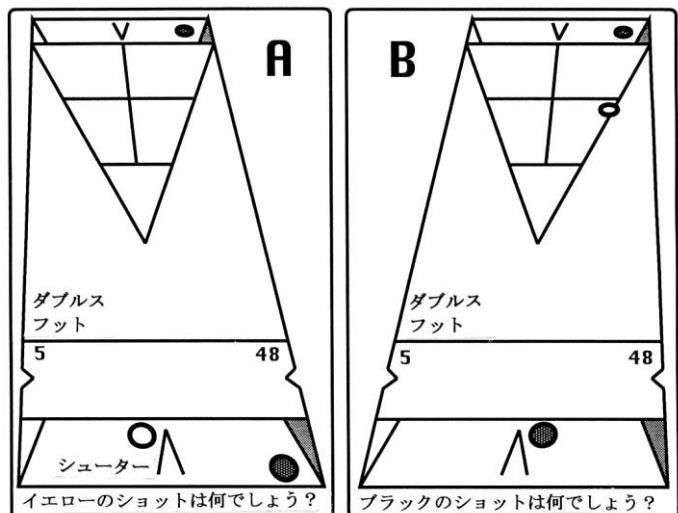


図 A

図 B

それを考えて、ブラックは自分の

10-OFF ディスクを無視して、8 得点すべきだ。このフレームのマイナス 2 点でスコアが 46 になっても、ブラック・チームは、依然として、75 まで、4 枚の得点が必要なだけで、7 点が 3 枚と 8 点が 1 枚で 75 になる($75-46=29$)。

私が見たゲームでは、ブラックが 10-OFF ディスクを取除くシュートを失敗して、このフレームはマイナス 10 点になり、ブラック・チームは、75 点まで 5 枚の得点が必要になった($75-38=37$)。

75 ポイント・ダブルスゲームの例だが、フレームゲームにも参考になる。