

SC-55. 10 得点させない**“Stopping a ten” by Lary Faris 抄訳: 薩川俊三**

試合の終盤、後攻にハンマーで 10 得点させたくない状況がある。75 ポイントゲームでは、例えば 65 対 65 の同点の時、後攻が 10 得点すると、先攻は負ける。フレームゲームでは、最終フレームで、先攻が 9 点リードしている時、後攻が 10 得点すると先攻は負ける。

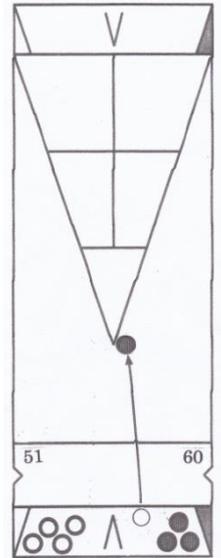
フレームゲームの最終フレームで、後攻がハンマーで 10 得点して勝つのを妨げる方法が 3 つ考えられる。

1. ハンマーで 10 得点するのを妨げる 3 つの方法

- (1) 後攻がハンマーをシュートする時、先攻が 2 つ得点している。
- (2) 後攻がハンマーをシューとする時、後攻のディスクをキッチンに入れている。
- (3) 先攻が第 7 ショットで 10 エリアをカバーする。最も使いたい方法だ。

2. プレーの検討

- (1) 先攻（ブラック）は第 1 ショットでセントピートを置く。後攻（イエロー）がクリアミスしたら、先攻はセントピートの背後に得点する。後攻が得点のカバー・ディスクをクリアし、先攻が得点をカバーするプレーを続けて、先攻が第 7 ショットで 2 つ目の得点を置く。しかしこの方法は、後攻のクリアミスに頼りにしていて、実現性は乏しい。



- (2) 先攻が第 1 ショットでセントピートを置き、後攻が得点する。先攻が全てのディスクを残さないクリア・ザ・ボードをする。後攻が再び得点し、先攻がクリア・ザ・ボードするプレーを繰り返えし、第 7 ショットで後攻の得点を置き換えて得点する。後攻は 10 得点できないので、先攻の得点をキッチンに入れられない限り勝たない。しかし先攻はプレーの過程で、クリアミスで残したディスクをキッチンに入れられる恐れがある。
- (3) 先攻が第 1 ショットで得点して、上記 (2) と同様なプレーをするか、又は後攻とキッチン・ショット合戦を行う。キッチン・ショット合戦で勝つのは容易でない。
- (4) 先攻が第 7 ショットで 10 をカバーする第 3 の方法を選ぶなら、第 1 ショットで 10 エリアを半分カバーするタンパを置く。最初に置かないと、途中で置くチャンスはもう無いかも知れない。先攻は、後攻がタンパをクリアしたら再びタンパを置き、後攻がクリアミスしてタンパを残したら、その背後に得点する。

先攻のあなたは、どんな防御方法も選ぶことができる。最初のショットをシュートする前に、良く考えよう。

(訳者注：米国のトッププロ Lary Faris が新聞に連載した”Shuffleboard Coach”の抄訳)