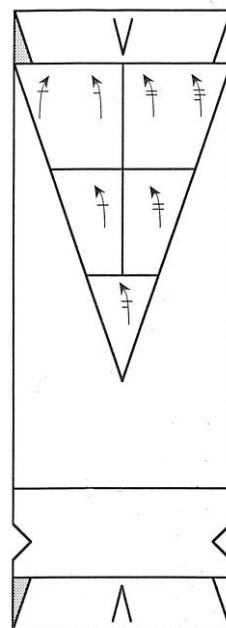


シャフルボードで勝つには、プレーヤーはコートのドリフトを考慮に入れなければならない。そのため、プレーヤーはプレー中に、ドリフトがある場所と大きさを思い出さなければならない。記憶力に頼るシャフラーがいるが、それほど頭がよくない私達はドリフトを紙に記録する方法を開発している。ドリフトを記録する方法はいくつかあり、多くの人達は絵を使っている。

図はコートの略図で、各得点エリアの中で矢印がドリフトの方向を示している。矢印を横切る短い線がドリフトの大きさで、全長線が1インチ(2.5cm)、半分の線が1/2インチ(1.3cm)。例えば、図のコートのドリフトは、左側7エリアの左端は右方向に1インチ(2.5cm)、右側7エリアの右端は左方向に2 1/2インチ(6.4cm)、10エリアは左方向に1 1/2インチ(3.8cm)だ。矢印は図上のどこにでも描くことが出来る。この方法は、考えたことを絵に描くのが好きな人達のお気に入りだ。



別の方法は、言葉や数字で表現するのが好きな人達のお気に入りのものだ。ボード上の重要な地点に番号を付け、各地点のドリフトを記録する。例えば上図の矢印がある地点に番号を付ける。7エリアの中に左から右へ1、2、3及び4、8エリアの中に5及び6、そして10エリアの中に7と番号をつける。その場合の記録方法(大きさはインチ)は、

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. 1 Right | 5. 1 Left |
| 2. 1/2 Left | 6. 2 Left |
| 3. 2 Left | 7. 1 1/2 Left |
| 4. 2 1/2 Left | |

どの方法を使う場合も、プレーヤーはその情報を使い易いようにして、プレー中に持っていることが必要だ。紙に簡単に書いて、それを自分のベンチの上に置く人達や、ポケットの中に入れて人達もいる。小さな紙をシュートで使わない手の平の中に持つ人達も、シュートに使わない手の手首に情報をくっ付ける人達もいる。

記録するのはルールで禁止すべきだと信じている人達もいる。ドリフトを記録するのは、不公平な有利な立場になり、またゲームを遅くすると思っている。

しかしドリフトは、記憶する方法に関係なく、考慮に入れなければならない。ドリフトを忘れたり無視したりするプレーヤーは、何時も負けるであろう。私はドリフトを記録し、ゲーム中にその記録を参考にすることを勧める。私達はドリフトを忘れると、勝つことを忘れることになる。