

## SC-16. 軽く押すか？ 強く突き出すか？

”Nudge-off vs. knock-off” by Lary Faris

抄訳：薩川俊三

対戦相手がフレームの第7ショットで、まる見えの所に得点した時は、ハンマーをそのディスクの正面に当てて置き替えて得点し、相手ディスクをキッチンに入れるか、又は突き出す。しかし、対戦相手の得点ディスクの背後に、自分の得点ディスクがあった時は、対戦相手の得点ディスクを軽く押してライン上に動かす軽いショットが必要になる。時には、突き出すよりも、軽く押す方が適切なことを、覚えておこう。

図で、イエローがハンマーをシュートする時に、ブラック8がある。それを突き出しながら、8得点したいが、その背後に、イエロー7とブラック10オフがある。突き出すショットは、ブラック8を、背後の得点ディスクに当てそう。イエローはブラック8を置き替えることができても、自分に有利な得点ディスクを失うかも知れない。

ゲームの初期でスコアが15対15の時は、イエローのプレイヤーは、軽く押すショットをすべきだ。8/外側ライン上に軽く押す強さで、ブラック8の右部分に当てればよい。そのショットが成功すれば、イエローにとって素晴らしいフレームになる。

それを失敗しても、イエローにとってかなり良い結果だ。例えば、ハンマーをシュートして何の結果がなくても、このフレームのイエロー対ブラックの得点は、7対-2だ。ブラック8を取り除いたが、シュートディスクがラインに触れた時の得点は、7対-10だ。8得点しただけなら、15対-2だ。全てが良い結果だ。

これに対して、イエローがハンマーで突き出すショットをすると、惨事になることがある。例えば、突かれたブラック8がイエロー7と置き替わり、そのイエロー7がキッチンに入ると、このフレームの得点は-2対-3だ。他の悪い結果も考えられる。

イエローがゲームポイントの75に近い時は、イエローはブラック8を無視して、オープンの8エリアにシュートすることがある。例えば、60対53でイエローがリードしている時は、それは正しい選択だ。イエローは8得点するとスコアが68になり、ゲームポイント迄あと僅か7点だ。ブラックの得点-2は、スコアを53から51に後退させる。

軽く押すショットは容易でない。強く押し過ぎることがあるので、外側ライン方向に押す方がベターだ。外側ライン方向へ強く押し過ぎても、押されたディスクは外に出るだけだが、センターライン方向へ強く押し過ぎると、押されたディスクがセンターラインを横切って得点になる恐れがあるからだ。

