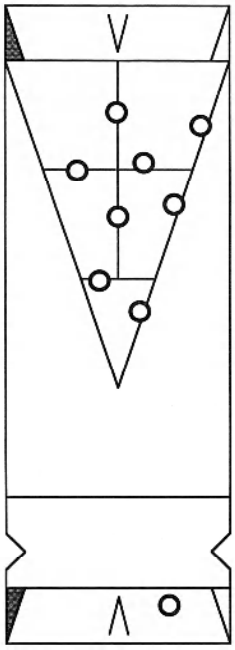
## SC-18. ダブル・スコア

横浜シャフルボード協会

"Double scores" by Lary Faris　　抄訳：薩川俊三



１つのショットで２つ得点をしたプレーヤーは有利だ。ライナー（ライン上にあるディスク）をバンプする（突く）と、シュート・ディスクが得点エリアに止り、ライナーはラインを離れて得点エリアに入る。ダブルの機会は３種類ある。ライナーが7/8ラインや8/10ライン上にある時、センターライン上にある時、及びアウトサイドライン上にある時だ。図に、ダブル・スコアに利用できるライナーを示す。

（１）7/8ライン・ライナー

シューターのディスクがライン上で、大部分が8エリアの中にある。それに向けてシュートする。やった！　7と8の15得点だ。ドリフトがこのショットでは重要な問題だ。シュート・ディスクは7/8ライナーを軽くバンプするスピードで滑って行くので、ライナーに当たる直前のドリフトは最大になり、8ディスクをクリアする取り除くショットの時よりも大きい。従って、ドリフトを予め少し余分に見込むことが必要だ。若し8ディスクを取り除くショットが2インチ（5cm）のドリフトの調整が必要なら、ダブル・スコアのショットは3～4インチ（7.5～10cm）の調整が必要だ。勿論、バンプする強さも重要だ。ショットが強過ぎてライナーを7の代わりにキッチンに入れてしまうよりも、弱過ぎて得点が１つの方がベターだ。

7/8ライナーが全く8エリアの中にない場合がある。大部分が7エリアの中にあり、7/8ラインに触れているだけだ。ライナーの側面を軽く突くと、ライナーが7エリアに移動し、シュート・ディスクも7エリアに入る。

8/10ライナーも7/8ライナーと同様だ。

（２）　センターライン・ライナー

8や7エリアのセンターライン上にあるディスクは、どちら側から当てても２つ得点出来る。バンプする強さに注意を集中することが重要だ。軽くバンプする。強くシュートし過ぎると、両方のディスクが共に、得点にならない。

ライナーがラインの中央にない時は、このショットはもっと容易だ。ラインから出ている量が厚い側に当てる人と、薄い側に当てる人がいる。私はドリフトがライナーに向う方からプレーする。ドリフトを念頭にいれてプレーしよう。

（３）アウトサイドライン・ライナー

アウトサイドラインに少し触れているライナーは、内側に軽く当てると前に進んで得点になり、シュート・ディスクも内側に少し滑って２つ目の得点になる。アウトサイドライン上のどこでも可能で、7が２つ、8と7、8が２つ、あるいは10が２つの得点になる。