

SC-24 ライナーに用心しよう

“WATCH OUT FOR LINERS” by Lary Faris

イエローのあなたは、得点が50点台で、約20点リードしている。対戦相手がハンマーを持っている。あなたは第1ショットでセントピートに置いた。対戦相手はイエロー側にキッチンベイトの得点ディスクを置こうとしたが、ディスクが7/8ライン上に止まった（これをライナーと言う）。

イエローの対応は、次の4つが考えられる。試合は75ポイントゲームであるが、フレームゲームでも同様だ。

- (A) タンパでライナーをカバーする。
- (B) 自分のセントピートの背後に、得点する。
- (C) ライナーを10オフに入れるプレーをする。
- (D) ライナーをクリア・ザ・ボードする。

（ライナーをクリアし、自分のディスクも残さない）

私は多くのプレイヤーが、(A)を選択したのを見ている。うまくいくことが多いが、対戦相手がそのタンパを10オフに入れ、シュート・ディスクを自分のセントピート位置に残してライナーをカバーすると、大きな災難だ。その機会を与えてはならない。

もし、セントピートが背後に得点し易い位置にある場合は、(B)を選んで、75点に近づくのも、やって見る価値がありそうだ。しかしこのショットがうまくいかないこともあるので、私は勧めない。

ライナーがコートの外側寄りにある場合、(C)を選んでライナーを10オフに入れ、自分のシュート・ディスクをコート外に出そうとするプレイヤーもいる。この際、対戦相手に7をプレゼントし、自分のシュート・ディスクをコートに残して対戦相手に10オフに入れられる危険がある。

私は通常、ライナーをクリア・ザ・ボードする(D)を選ぶ。ライナーを残しておく、ダブル得点されて、大きなリードが小さくなる恐れがある。フレームゲームの場合も(D)を選んだほうが良い。残りフレームが2～3の際は、特にこの選択をすべきだ。物事が計画どおりにいかないと、悲惨な結果になることもあるので、魅力的な機会を利用するのを止めなければならないことがよくある。特にリードしている時にそうだ。

