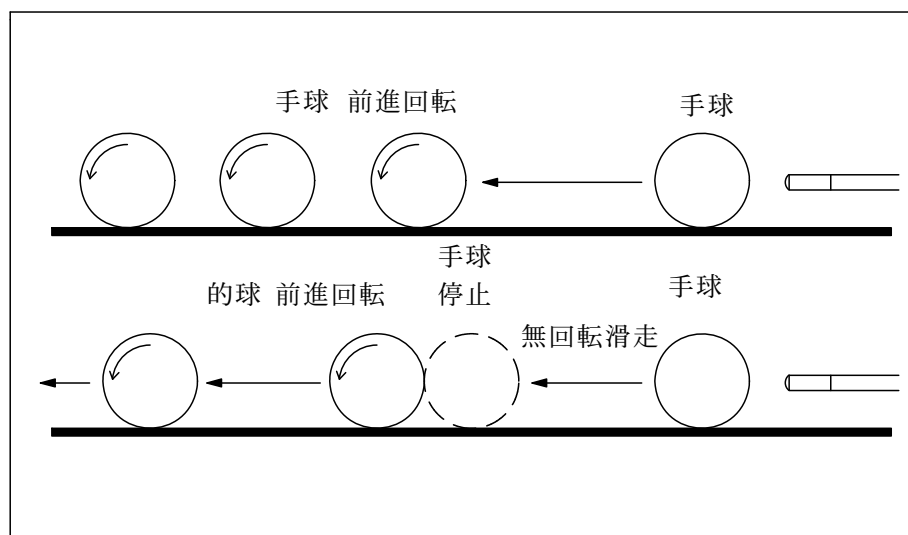


# 第3章 ショットセレクション

## センターショット

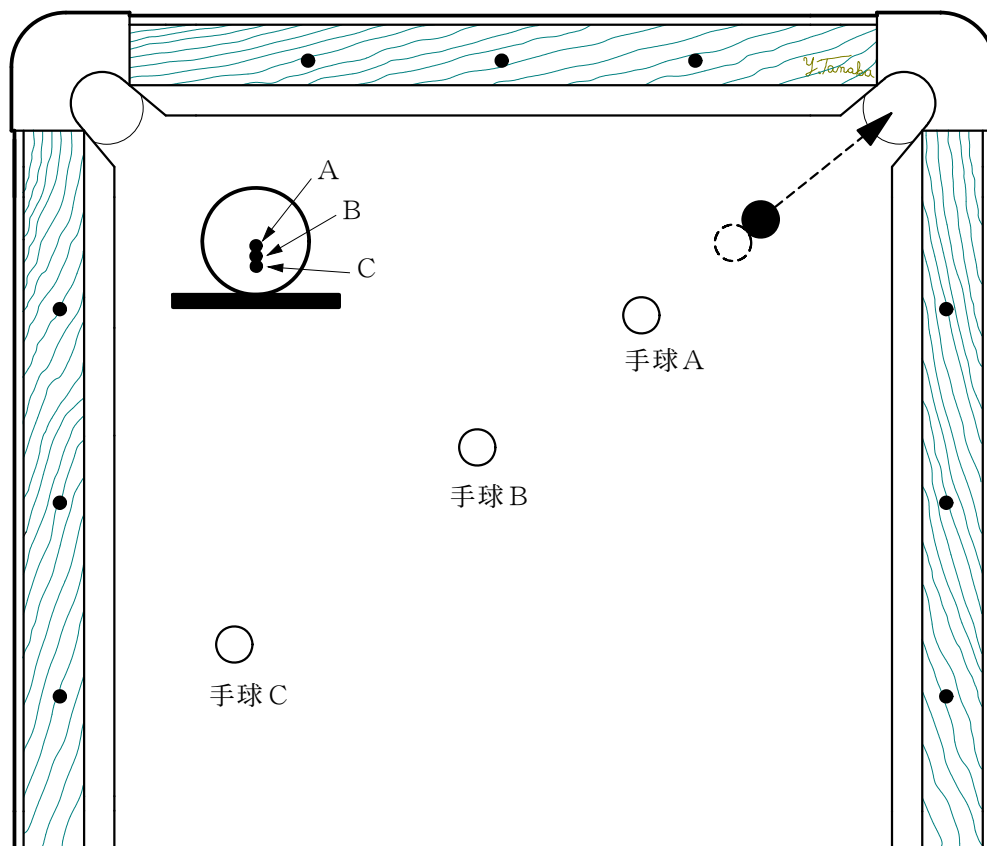
- 手球の中心を撞くと、一定の距離は無回転のまま進み、それから前進回転に変わります。
- これは、撞きだした力の量だけ無回転で滑り、そのあとラシャ（テーブルクロス）との摩擦によって、自転作用が起きるわけです。



- 撞き方のポイントは、
  - 1) キューは必ず、テーブルにたいして平行にかまえる。
  - 2) 手球の中心を撞きます。
  - 3) スピードコントロールは2～3までぐらいで十分です。

## ストップショット

- ストップショットは、手球が的球に当たった瞬間、手球を停止させるテクニックです。
- センターショットの図のように、手球が無回転滑走しているときに的球に当たると、手球がそのまま止まります。ただし、手球の中心が、的球の中心と重なったときだけ可能となります。中心がずれたとき、手球は停止せずに進行方向をかえます。

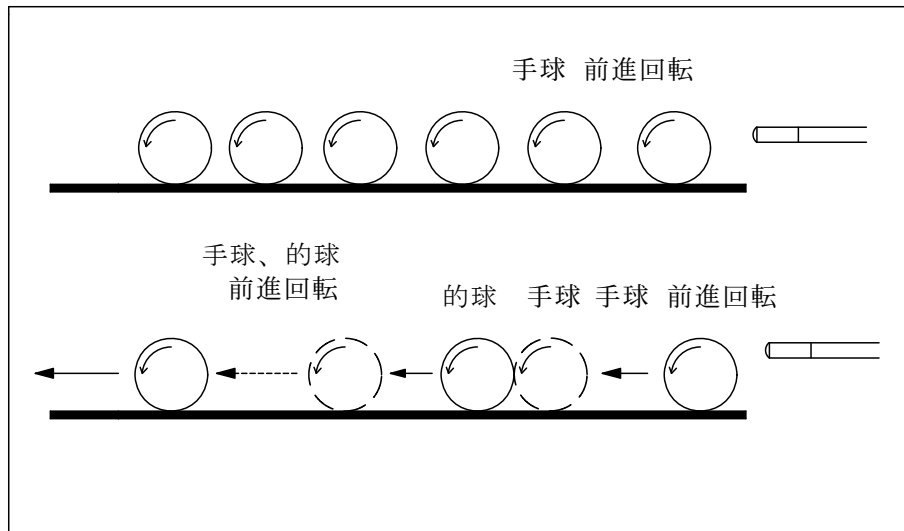


### • 撞き方のポイント

- 1) 手球と的球の距離によって撞点の位置が変わります。距離が長いほど撞点の位置は、下になります。停止させるためには、撞点とスピードで調節します。手球が無回転のときに、当たらないと停止しません。
- 2) 撞点は、常に中心より上にくることはありません。
- 3) ショットした瞬間、グリップを握ってください。キュー先を出さないためです。
- 4) スピードコントロールは、2～3の範囲で調節します。
- 5) 距離が長いとき、撞点を下げ、ドロースhot（3章-4参照）の要領で撞く。
- 6) 手球と的球の距離が長いほど、手球を停止させるのがむずかしくなる。

## フォローショット

- ・フォローショットは、手球が的球に当たった後、手球を前進方向に動かせるテクニックです。
- ・的球に当たった後の手球の動きは、撞きだし、スピードコントロール、的球との接触度合いによっていろいろな変化します。

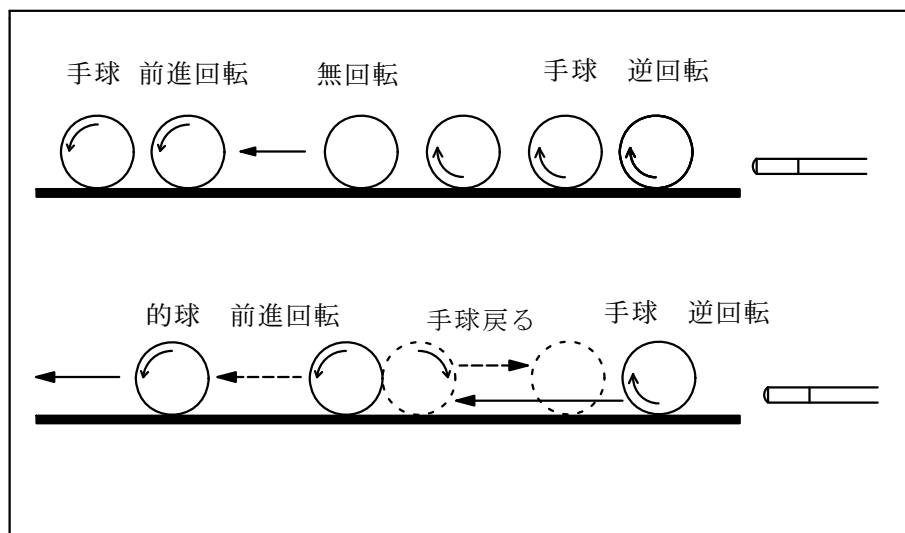


### ・撞き方のポイント

- 1) ブリッジは、中指を引き寄せて、キューのレベルをあげます。
- 2) 撞点は、中心より上を撞いて下さい。
- 3) グリップは柔らかく握り、スムーズなフォロースルーで、キュー先を突き出すようにして下さい。
- 4) できるだけタップと手球が接触している時間を長くして、手球に回転をつけることです。

## ドローショット

- ・ドローショットは、手球が的球に当たった後、手球を戻すテクニックです。
- ・手球の中心より、下を撞くと、逆回転で進み、次に無回転のまま進み、最後に前進回転に変わります。
- ・逆回転で進んでいる間に、的球に当たると、手球は戻ってきます。



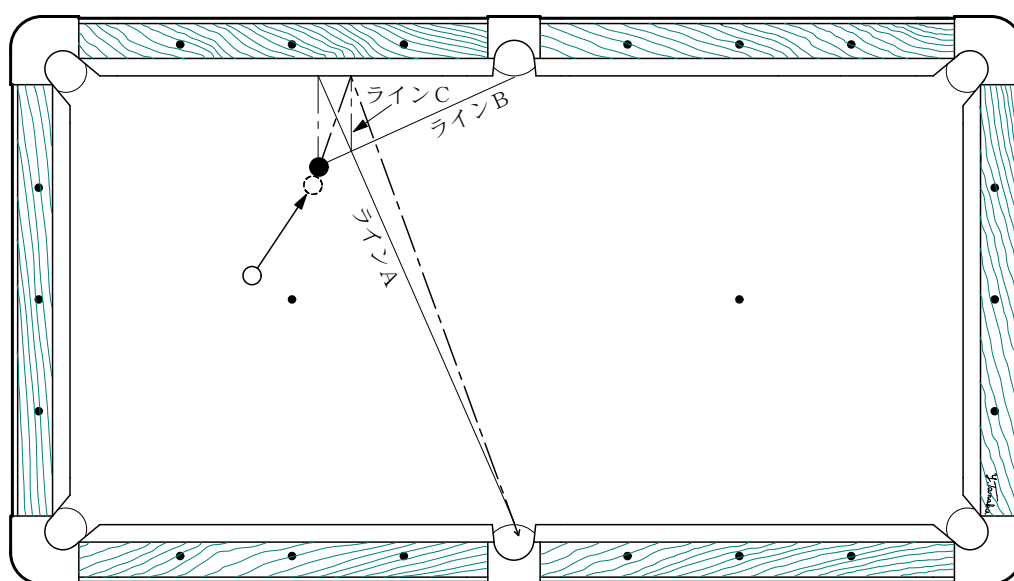
### ・撞き方のポイント

- 1) ブリッジは、中指を寝かせて、キューのレベルをさげ、テーブルに平行に構えます。
- 2) 撞点は、中心より下を撞いて下さい。
- 3) グリップは柔らかく握り、強く撞くのではなく速く撞く感じです。
- 4) スピードをつけるには、グリップ、肘、肩に力が入らないようにキューの重さだけで、撞く感じです。

## バンクショット

- ・バンクショットは、的球を1度以上クッションにあててから、ポケットするショットです。
- ・手球と的球の距離、入射角の大小、ショットのスピード、ひねり加減などにより複雑に変化します。
- ・ここでは、入射角と反射角の等しい簡単なショットで、考えよう。

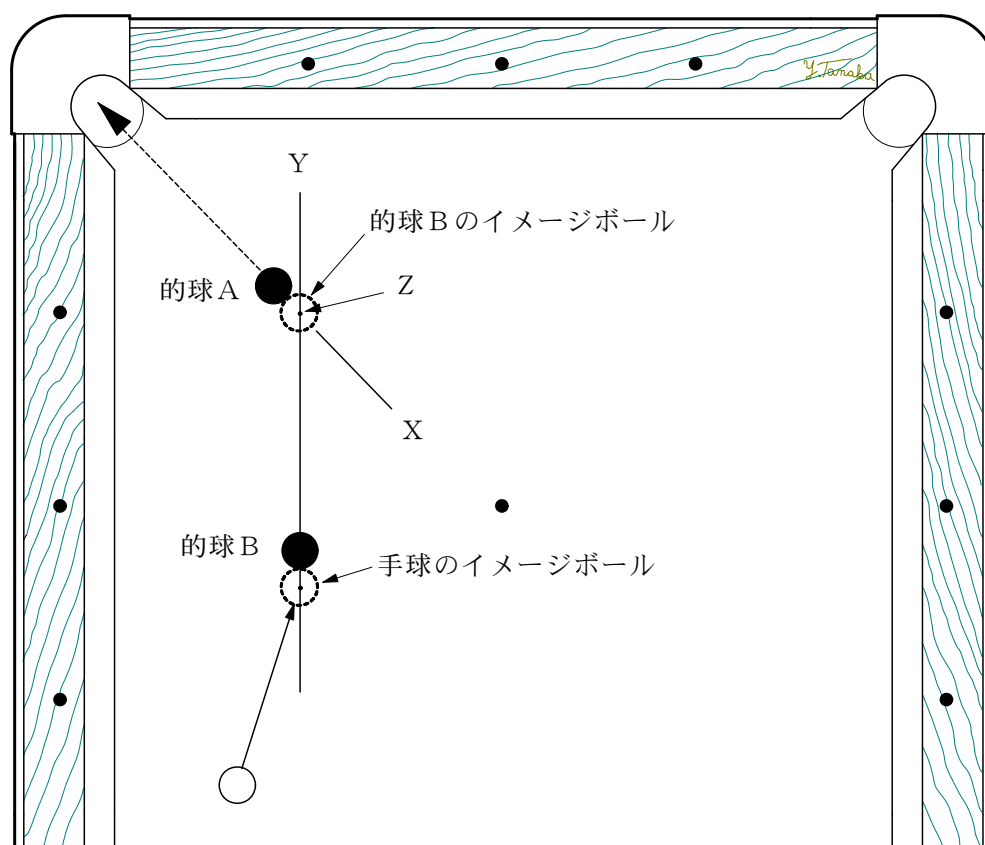
- ・下図に、クッションのねらい点を求める方法を示す。



- 1) 的球からクッションに向かって垂直に線をひき、クッションとの交点を求めます。
- 2) この交点からバンクさせてねらうポケットにラインAをひきます。
- 3) このポケットの向かいのポケットからの的球にラインBを結びます。
- 4) ラインAとラインBの交点を求め、そこから垂直にラインCをひきます。
- 5) ラインCとクッションとの交点に的球をあてれば、的球はクッションから、はねかたあとポケットに入ります。
- 6) このラインCの交点が入射角と反射角が等しくなるところです。

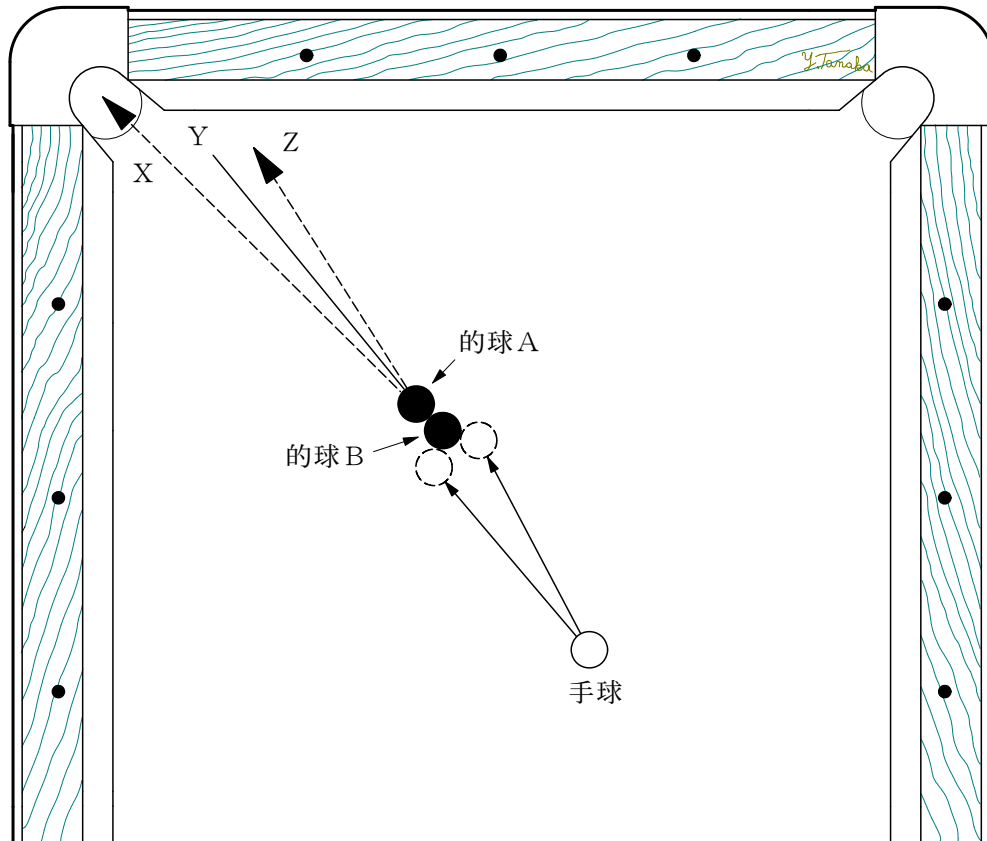
## コンビネーションショット

- コンビネーションショットは、手球でねらった的球で他の的球をねらい、その的球を先にポケットするショットです。
  - 2個あるいはそれ以上の的球が触れている場合と離れている場合があり、どこにあてたらよいか判断します。
  - 最終的にポケットへ落とす的球から3番目のボールの位置で入るかどうかが決まります。この3番目のボールをキープボールといいます。
  - キープボールは、的球の時もあり、手球の場合もあります。
- 
- 下図に基本的な、ねらい点を示す。



- 1) ポケットと的球Aの中心を貫いた線X上に的球Aを落とす接触点を求めて、そこに的球Bのイメージボールを想像します。
- 2) 的球Bのイメージボールの中心Zと的球Bの中心を貫いた線Y上に、手球との接触点を求め、そこに手球のイメージボールを想像します。
- 3) 手球をセンターショットで手球のイメージボールに向けて撞けば、的球Bは的球Aに走り、的球Aはポケットに走ります。

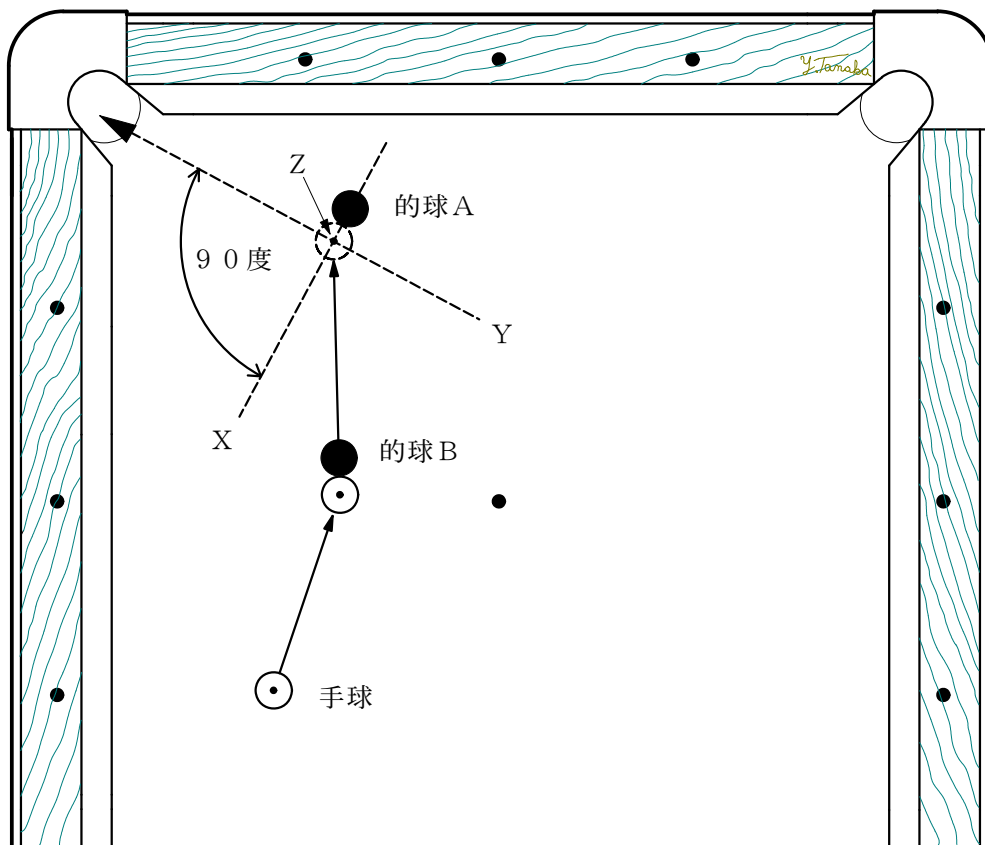
## タッチしている場合



- 1) 的球Aと的球Bの中心を貫いた線はYの方向にあり、そのまま、まっすぐ当てても、ポケットするためのXの線には走らない。
- 2) 手球を的球の左側に当てると、的球Aは右側のZの方向に走ります。
- 3) 的球をポケットするためには、的球Bの右側に当てます。的球はスロウをおこし線Xの方に走り、ポケットできます。
- 4) キュー出しは、柔らかく押し出す感じです。

# キスショット

- ・キスショットは、的球を他の的球にあてたあとポケットするショットです。
  - ・手球のスピード、撞点、キスさせる的球をねらう厚さなどによって、多少コースを変えます。
- ・下図にキスショットの的球のねらい点を示す。

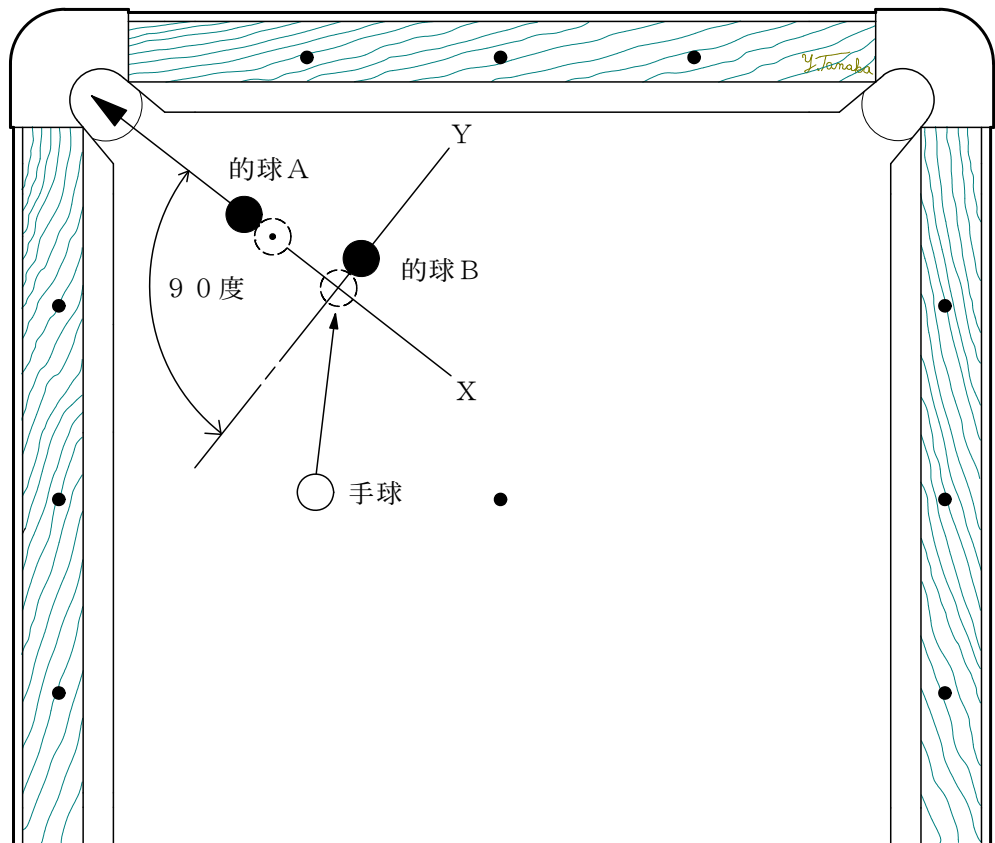


- 1) 落とす的球Bを的球Aにキスさせる点の求め方は、的球Aの中心を貫いた線Xと的球Bが的球Aとキスしてポケットに向かう線Yとが90度になるような交差する点Zを求めます。
- 2) 的球Bをこの点Zに向けて走るように手球を撞けば、的球Aに当たったあと、的球Bはポケットできます。



# キャノンショット

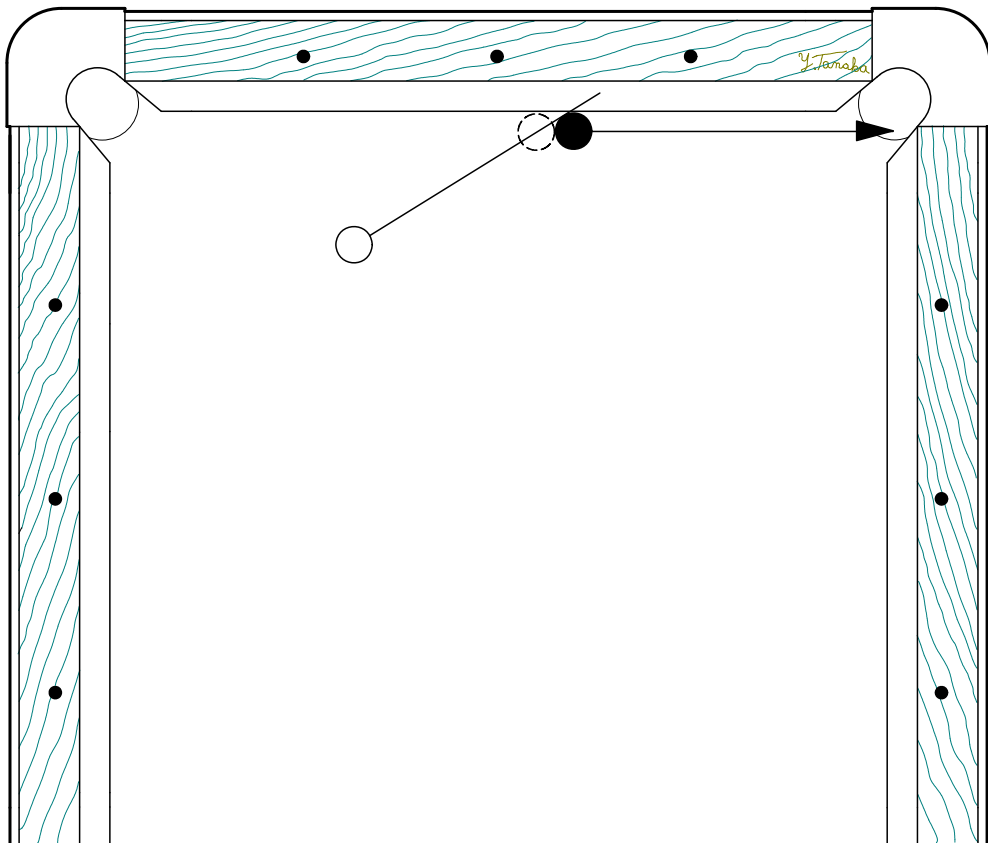
- キャノンショットは、手球が他の球に当たってから反射した後、的球をポケットにするプレーです。
- 手球のスピード、撞点、手球で的球をねらう厚さなどによって、多少コースを変えます。
- 下図にキャノンショットの的球のねらい点を示す。



- 手球が的球Bに当たったとき、的球Aの中心と手球の中心を貫く線Xと的球Bの中心と手球の中心を貫く線Yが90度に交差するように的球Bにねらい点を求めます。

## レールショット

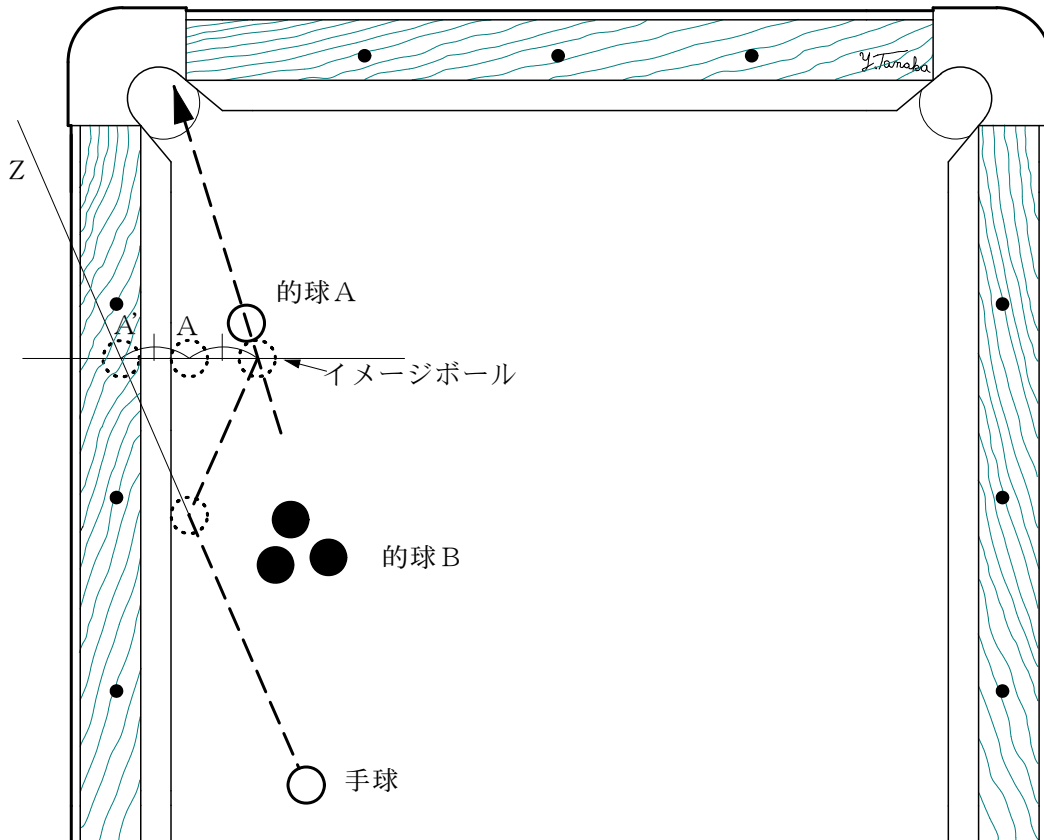
- ・ レールショットは、的球がクッションに接触している位置からコーナにポケットするショットです。
- ・ 的球が、クッションに接触している場合は、離れている的球よりポケットすい。
- ・ 下図にレールショットの取り方を示す。



- 1) 撞点はセンターショットを使います。
- 2) ねらいは、手球がクッションと的球に同時に当たるようにショットします。
- 3) 力加減は、2から3ぐらいです。

## キックショット

- キックショットは、日本では空（カラ）クッションといいます。
- キックショットは、手球を最初にクッションに当ててからの的球に当てるショットです。
- ここでは、ワンクッションさせてから当てるキックショットの説明をします。
- 下図にキックショットのねらい点を示す。



- 1) 的球Aは、的球Bによって邪魔されており、直接当てて落とすことができない。
- 2) そこで1度クッションに当てて落とす可能性のあるキックショットのねらい点を考えよう。
- 3) 的球Aを落とすための、イメージボールに手球が当たれば的球Aはポケットできる。
- 4) イメージボールからクッションとの距離A'をはかり、手球との交点方向Zに向かって、手球をショットする。
- 5) 手球は、イメージボールに当たりの的球Aをポケットすることができる。