

シャッフルボードは、古くから船の甲板などで行われていたスポーツで、木製の棒（キュー）で円盤（ディスク）を押して区画した得点圏に入れ、得点を競うゲームで、正確さが求められる楽しいスポーツである。

1 ゲームの人数

2人ないし4人

2 準備するもの

シャッフルボード用の棒（キュー）、円盤（ディスク）

3 ゲームの進め方

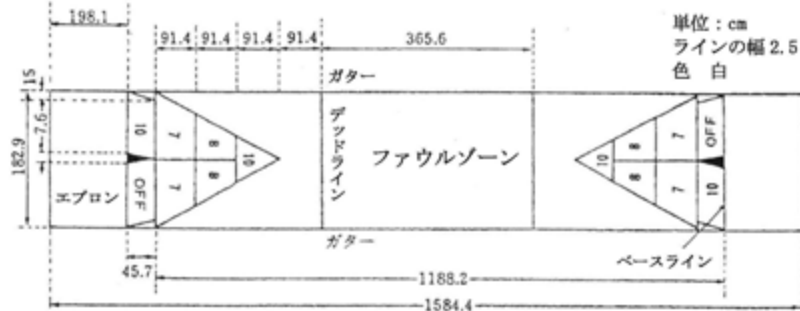
- (1) ゲームには、シングルス（1対1）とダブルス（2対2）がある。
- (2) ダブルスの場合、各チームの人は、反対側の端で向き合って位置する。
- (3) 円盤は黄4個、黒4個で、黄組から始めて交互に棒（キュー）で円盤を押し出す。
- (4) 8個の円盤を押し終わると、半ラウンド終了となり、得点を計算する。
- (5) 次に逆の方向から黒組から始める。
- (6) ダブルスの場合は、場所の交代はせず、反対側にいるパートナーが行うことになる。
- (7) 勝敗は、先に50点に達した方が勝ち、双方が50点を越えたときは得点の多い方が勝ち。

4 留意点

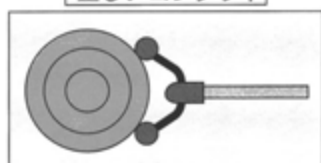
相手の円盤を引き出したり、マイナス区域に押し込んだりして得点を妨害できる。また、円盤を押し出すときベースラインに触ったり踏み越したときは、5点減点となる。ファウルゾーンの中で止まった円盤はコートの外に出す。正しく得点区域に入っている円盤のみ記録されラインに触れているものは、得点としない。

5 応用

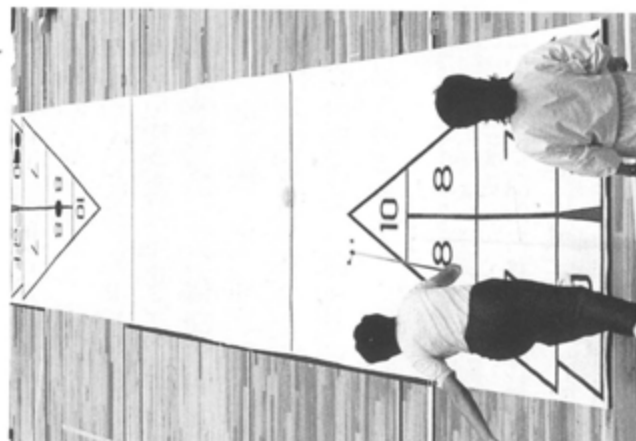
対象により、距離や得点圏の点を変更してもよい。



正しいコンタクト

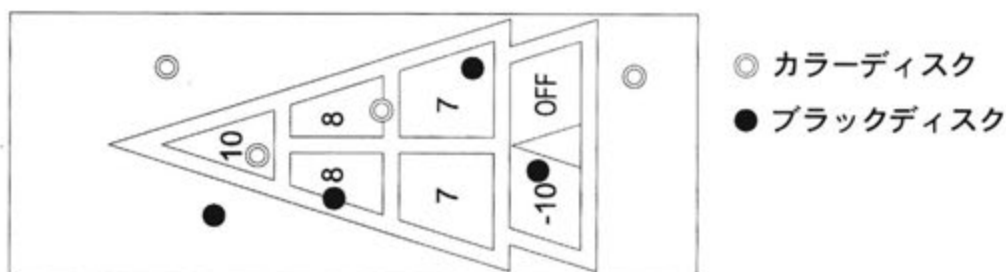


誤ったコンタクト (下の2図)



最も一般的なシャフルボードのゲーム方式、ウォーキングシングルスについて順序たてて説明しましょう。

- 1 シャフルボードは、スポーツです。軽快な服装を着用してください。
靴は、ジョギングシューズやテニスシューズの様な滑らないシューズを御使用ください。
- 2 シャフルボードには、用具としてキューとディスクが必要です。
それぞれのプレイヤーが自分に合ったキューを選び、コートヘッド（スコアボードのついている側）に立ちます。
- 3 プレー開始の前に、先攻・後攻（これをカラーリードといいます）を決めます。
正式な試合は別として、まず、争う相手とジャンケンをして勝者は先攻・後攻のどちらかを選びます。
スコアボードの氏名欄に先攻・後攻各々氏名を記入します。
- 4 先攻に決まった人は、カラーディスク（イエローあるいはレッド）が自分のディスクとなります。後攻の人はブラックディスクとなります。
- 5 ゲームを開始します。
まず、コートヘッドの10-OFFの位置に各々自分のディスクを4枚ずつ並べます。線やセパレーショントライアングルにふれない様にきちんと並べます。
- 6 先攻からまず一枚のディスクをシュートし、次は後攻が自分のディスクをシュートします。このシュートを交互に繰り返します。8枚のディスクがシュートされて、1フレームが終わります。



- 7 全部のディスクがシュートされ、スコアリングダイアグラムに入っているディスクだけが得点となります。この場合、少しでも線に触れてはノーカウントです。キッチン（10-OFFの位置）に入っているディスクは10点減点となります。
上の図のように8枚のディスクがシュートされ、カラーは10点、ブラックは7点得点していますが、キッチンにも入って10点減点もあります。したがってこのフレームのスコアはカラーは10点、ブラックはマイナス3点となります。
- 8 各々の得点の合計をスコアボードに記入し、コートの反対側（コートフット）に歩いて行きます。そして、第1フレーム終了と同じ要領で第2フレームが続けられます。この場合はブラックが先攻となり、シュートを開始します。
- 9 フレーム制の試合では、8フレーム、12フレーム、16フレームの3通りがありますが、プレーするクラブのローカルルールに従って競技してください。ゲームの形式としてノンウォーキングシングルス、ラウンドロビン、ダブルス等があります。