

シャッフルボード

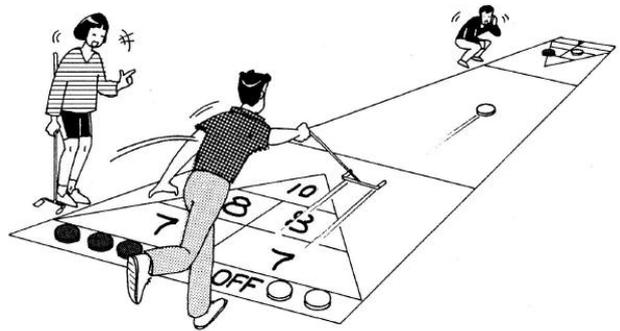
1 概要

コート反対側にある得点圏（ダイアグラム）に向かって、円盤（ディスク）をキューと呼ばれるスティックで押し出すようにシュートし、得点を競うゲームです。一種の陣取りゲームで、一度得点エリアにディスクが入っても、相手のディスクに押し出されると0点になってしまい、微妙な駆け引きや戦術がある知的ゲームです。

19世紀後半、船旅の間に甲板上で楽しむレクリエーションとして広まり、地上で行うように改良された近代シャッフルボードは、1913年にアメリカフロリダ州ディトナビーチのホテルに設けられたのが始まりです。

2 用具

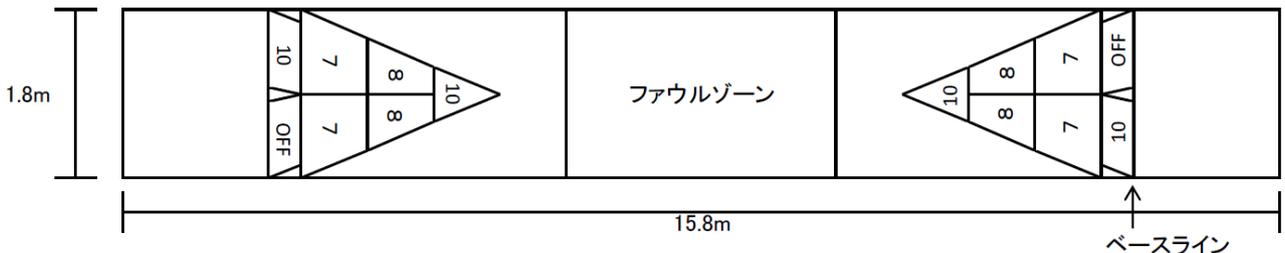
- ・コート（幅1.8×長さ12m）
※カーペットタイプとビニールタイプがあります。
- ・キュー2（最大幅17×長さ190cm）
- ・ディスク8（イエロー4、ブラック4）



【梱包サイズ】 ※大きなもの、長いもののみ記載	
①カーペットタイプコート	直径約 45×205cm 重量 36kg
②キュー袋入り	最大幅約 20×長さ約 195cm
①②ビニールタイプコート（キュー付き）	直径約 20×205cm 重量約 18kg

3 場所・コート

- ・公式試合は、日本シャッフルボード協会の公認コート（屋外）で行われますが、便宜的に持ち運び可能なコートを用いて、体育館、会議室、大広間など屋内で行います。
- ・コートの広さは、プレーヤーが立つ部分を含めて幅約1.8m×長さ約15.8mです。

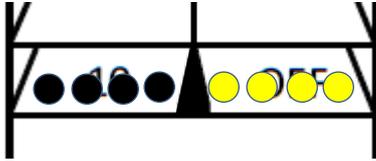


4 人数

シングルス（1対1）、ダブルス（2対2）他、変則的な人数でも可能です。

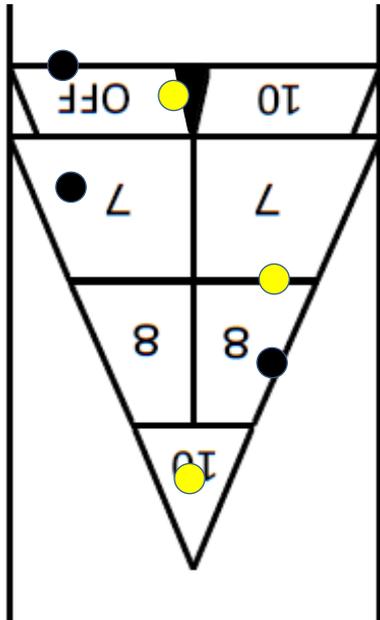
5 ゲームの進め方

- (1) 先攻・後攻をじゃんけんで決める。先攻はイエローディスク、後攻はブラックディスクとなる。
- (2) 10-OFF の内側に、それぞれ自分のディスクを4枚ずつ並べる。



右が先攻、左が後攻となるように線に触れないように配置します。

- (3) 先攻がまず1枚のディスクをシュート、次に後攻が1枚のディスクをシュートしていき、8枚のディスクを交互にシュートしたところで、1フレーム終了。
- (4) デッドディスクとなったディスクは直ちにコート上から取り除く。
 - ①ファウルゾーンの中に入っているディスクと、ファウルゾーンに届かなかったディスク
 - ※少しでもデッドラインに触れているディスクはデッドディスクにはならない。
 - ②ベースラインよりも後ろのディスク
 - ※少しでもベースラインに触れているディスクはデッドディスクにはならない。
 - ③コートの外に出たディスク
 - ※少しでもラインに触れていればデッドディスクにはならない。
- (5) 1フレーム終了後に得点を計算する。
 三角形の得点エリアに入っているディスクの得点をカウントする。
 ※少しでも線に触れているディスクカウントされない。



イエロー 10点 + (-10点) = 0点
 ブラック 7点

※10-OFF 付近にある2つのディスク
 →ブラック：カウントなし
 →イエロー：-10
 ※7と8にかかるイエローディスク
 →カウントなし

- (6) 勝敗を決めるには、フレーム制とポイント制の2つの方法のどちらかを採用する。
 - ①フレーム制：フレーム数を定めて、そのフレームが終了した時の得点を競う。
 同点の場合は、得点に差が出るまで2フレーム単位で続ける。
 ※正式には16フレーム制が採用されており、約60分の時間を要する。
 - ②ポイント制：50、75、100点のいずれかの点を定めて、先取したほうが勝ちとなる。
- (7) 次のフレームは、反対側に歩いて行き反対側から始める。前のフレームで後攻だったチームが先攻となる。