

◆シャフルボード

1. シャフルボードとは

シャフルボードは、細長いコートの上をキューで、円盤（ディスク）をシュートするゲームです。起源は、石器時代にまでさかのぼり現在の形に近いゲームは、20世紀初期に船の甲板で楽しまれていました。現在は、全世界で愛好され競技者は、1200万人ともいわれます。

2. 使用する用具

①シャフルボードコート ②キュー2～4本 ③ディスク8個

3. 競技人数

1人対1人又は2人対2人で競技します。

4. 競技の進め方

(1) 順番

プレー開始前に、先攻後攻を決める。

(2) ディスクの準備

先攻は黄色ディスク、後攻は黒色ディスクをそれぞれコートヘッドの-10の位置の右側に黄色4枚、左側に黒色4枚ずつ並べる。並べるときは、線に触れないように置く。第2フレームは、黒色のディスクを右側に黄色のディスクを左側に並べ、黒色のディスクの人が先攻となる。フレームごとに先攻が変わり先攻のディスクは常に右側に置く。

(3) ゲームの内容

先攻からまず黄色のディスクのどれかを前方のスコアリングダイアグラムを狙って、キューでシュートする。次に後攻が同じようにシュートするが、この時、相手の得点となっているディスクを狙い、そのディスクをキッチン（-10の位置）に入れるなど様々な作戦を講じることが出来る。このように交互にシュートを繰り返して、8枚すべてのディスクがシュートされると1フレームが終わる。1ゲーム終了した時点でスコアリングダイアグラムの方に行き、両者確認のもと点数を数える。

第2フレームは、第1フレームと反対側より同じ要領で進める。

5. 得点

①スコアリングダイアグラムに入っているディスクが得点対象となるが、少しでも線に触れているとノーカウント。また「-10」に入っているディスクは10点減点。

マットから外れたディスクもノーカウントとなる。

②フレームごとの得点をカウントし、累計点数を集計する。

6. 勝敗の決め方

①フレーム制は、8・12・16のいずれかのフレーム数を定めて、それぞれの終了時の得点で決める。

②ポイント制は、50・75・100点のいずれかの点を定め、先取した方を勝ちとする。

●スコアカード記入例

氏名	1フレーム	2フレーム	3フレーム	4フレーム	総合計
A子	10 / 10	③ / 7	0 / 7	15 / 22	22点