

シャフルボード

◇シャフルボードをする前に

シャフルボードは、細長いコートの上で、キューを使って、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ますが、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。R. ポール夫妻が船旅で覚えたこのゲームをアメリカフロリダ州の自分の経営するホテルで公開、好評を博し、1931年には全米シャフルボード協会が設立されました。

現在では全世界に愛好され、競技人口は1200万人とも言われています。

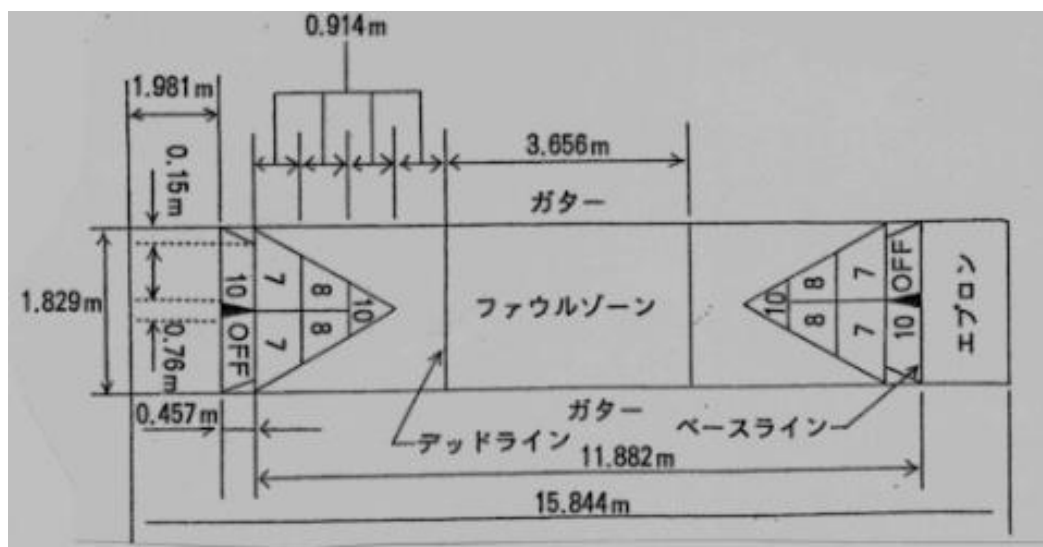
用具

- ・シャフルボードセット
- ・キュー(細長い棒)2本
- ・ディスク8個
- ・コート



場所・コート

- ・15.8m×1.8m
- ・公認試合では、公認の専用コートが必要。



ゲームの進め方

- (1) プレー開始前に先攻、後攻(カラーリードという)をじゃんけんで決める。
- (2) それぞれコートヘッドの10-OFFの位置に、自分のディスクを4枚ずつ並べる。並べるときは線に触れないように置く。
- (3) 先攻からまず1枚のディスク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-OFFの位置)に入れたり、様々な作戦を講じることができる。

- (4) このように交互にシュートを繰り返して、8枚のディスクがシュートされると1フレームが終わる。
- (5) 得点を計算してスコアボードに記入し、コート反対側に歩いていき、第1フレームと同じ要領で第2フレームを続けるが、この時、第1フレームの勝者が先攻を取る。

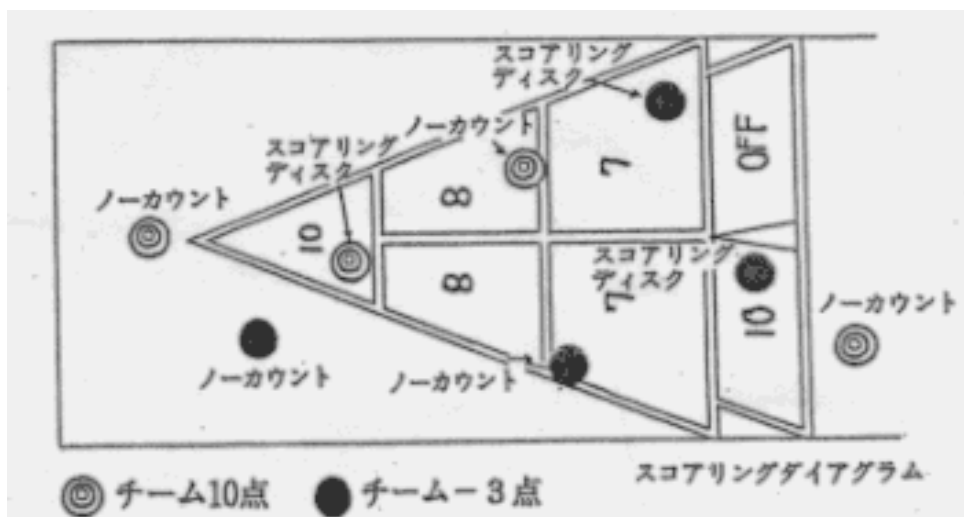
ルール

●得点の数え方

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、キッチンに入っているディスクは10点減点。図のようにディスクがスコアリングダイアグラムにあるとき、先攻は10点、後攻は7点だが、後攻はキッチンにも入っているので10点減点となり、結局このフレームの得点は先攻10点、後攻-3点となる。

次にたとえば第2フレームの得点が、先攻3点、後攻8点とすれば、第2フレームのスコアボードには先攻13点、後攻5点と記入する。

以降累積してフレームごとの得点を記入していく。



勝敗の判定

●勝敗の決め方について(2つの方法)

- (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て、先取した方を勝ちとする。

ちょっとひとこと

シュートの仕方はしっかりとしたスタンスをとって、ディスクをキューヘッドで押し出すようにしましょう。

《日本シャフルボード協会競技規定より》