

## シャフルボード

人数	2-4名（シングル1：1、ダブルス2：2）
用具	<ul style="list-style-type: none"><li>・キュー（棒）4本（1人1本）12本</li><li>・ディスク（円盤、黒4、黄4）3セット</li><li>・専用コート（スコアリングダイヤグラム明記）5枚</li><li>・ホワイトボードと筆記具（スコアの記入）</li></ul>
プレーの方法	<ul style="list-style-type: none"><li>・専用コートのヘッドに黒・黄のディスクを4枚ずつ並べ先攻のチームから交互に三角形の得点エリアを目指してディスクをシュートする。8枚のディスクをシュートし終わると1フレーム終了となる。次のフレームは、反対側のヘッドからシュートする。</li><li>・ディスクをぶつけて相手のディスクを押し出すことはOK。</li><li>・得点ゾーンは、10、8、7点のゾーンがあり、ディスクがラインに触れずに枠内に収まった場合のみカウントされる。OFFの位置（キッチン）にディスクが入った場合は-10点となる。</li><li>・2フレーム以降はスコアボードに累計点を記入し、予め決めた4-12フレーム終了時点の累計得点の大小で勝敗を決定する。</li><li>・キューでディスクを押し出すことは、かなりの力を要するので、事前の準備・慣れが必要となる。</li><li>・特別支援学級の生徒等がプレイする場合は、その体力・運動能力を考慮し、競技者がシュートする位置をディスクが十分得点ゾーンに届く距離（5m以内）に設定することが重要である。</li><li>・当ゲームの実施を希望する際は、活動場所及び必要用具数を予約の上、社会教育セクションにご連絡ください。</li></ul>

# シャッフルボード マニュアル

## ■ シャッフルボードについて

シャッフルボードは、コート反対側にある得点源(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進め、得点を競うゲームである。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。力を必要としないので、子どもから高齢者まで誰でも手軽に楽しめるスポーツです。

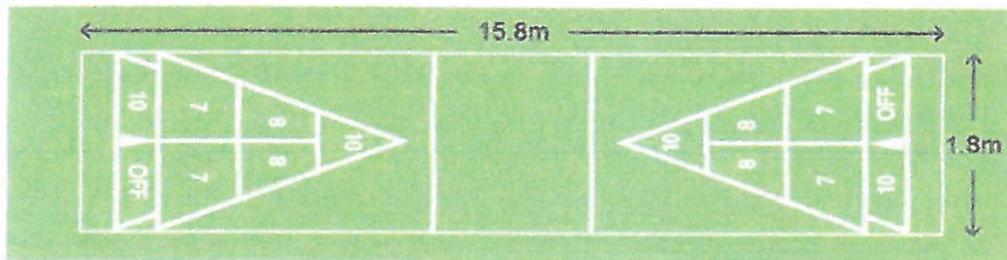
## ■ 用具

1セット内容

専用コート

キュー

ディスク×8(黄ディスク×4、黒ディスク×4)



## ■ ルール

### ◇ ゲーム形状について

・対戦方式

シングルス(1対1)、ダブルス(2対2)、ラウンドロビン(1対1対1)

・勝敗形式

フレーム制: 8回、12回、16回のフレーム数を決め、合計得点で競う。

ポイント制: 50点、75点、100点のいずれかの点を決めて、先に先取した方が勝ちとなる。

### ◇ ゲームの進め方について

・先攻、後攻を決める

・先攻は黄ディスク、後攻は黒ディスクを使用する。

・黄ディスクはセパレーショントライアングルの右側、黒ディスクは左側を使用する。

- ・先攻後攻、1球ずつディスクを交互にキューで押し出すようにシュートします。
- ・それぞれ4球ずつシュートして第1フレーム終了となります。
- ・次フレーム時は、反対側コートに移動し、ディスク配置、シュートの順番も入れ替えます。

#### ◇デットディスクについて

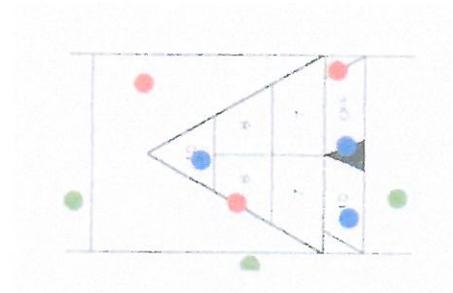
- ・以下の位置で止まったディスクは直ちにコート上から取り除きます。
- ！ファールゾーンに止まった場合
- ！ペースライン後方で止まった場合
- ！コート外に出た場合

#### ◇得点について

- ・スコアリングダイアグラムに入っているディスクだけ得点されます。
- ・少しでもラインにディスクが触れている場合は無効となります。
- ・キッチンに止まった場合は-10点となります。
- ・セパレーショントライアングルはラインと見なしません。

#### ◇得点解説図

- ・赤はノーカウント
- ・青はカウントされるディスク
- ・緑はデットディスクとなりただちにコート上から取り除く。



#### ◇コートセッティングについて

