

シャッフルボードルール

■進め方

- (1) ディスクをコートヘッドの10OFFの位置に、4枚ずつ並べる。(右側をカラーディスク、左側をブラックディスク)
- (2) ジャンケンにより、先攻、後攻を決める。(先攻をカラーディスク、後攻をブラックディスク)
- (3) 先攻から、1枚のディスクをシュートし、次に後攻が1枚のディスクをシュートする。このようにして8枚のディスクを交互にシュートし終わると、1フレーム終了となる。
- (4) 次のフレームは、反対側のコートフットより先攻を交代し、プレーする。(ウォーキングシングルスの場合)
- (5) フェールゾーンの中で止まったディスクはコートの外に出す。(デッドラインにかかっているディスクは有効ディスク)
- (6) 8フレームを終了した時点でカラーチェンジを行い、先攻後攻を交代する。(16フレーム制の場合)

■得点

- (1) 三角形の得点エリア(スコアリングダイヤグラム)に入っているディスクが得点となる。この場合、ディスクを真上から見て、少しでも線に触れているディスクは得点されない。
- (2) 10OFFの位置(キッチン)に入ったディスクはマイナス10点とし計算する。
- (3) 1フレーム終了後に得点を計算し、スコアボードに記入する。
- (4) 2フレーム以後は、スコアボードに累計得点を記入する。

■勝敗

- (1) フレーム制

8、12、16フレームの3方式があり、そのフレームに達した時点での得点により、勝敗を決定する。

同点の場合は、プレーヤー双方が共に最後のショット(ハンマー)を得る一定のフレームを区切りとし、競技を続ける。

- (2) ポイント制

50、75、100ポイントの3方式があり、その得点に達したフレームでゲーム終了、勝敗が決定する。

■競技形式

(1) ウォーキングシングルス

プレーヤーはコートヘッドで1フレームを終了した後に、コートフットに移動し、先攻を交代してブラックディスク先攻により、2フレーム目を行う。このようにして、奇数フレームはコートヘッドより、偶数フレームはコートフットよりプレーする。

(2) ノーウォーキングシングルス

同じコートで同時にシングルス2ゲームを行う方式。コートヘッドで1ゲーム、コートフットで別の1ゲームを行う。はじめのフレームは、コートヘッドのプレーヤーもコートフットのプレーヤーもカラーディスク先攻で行い、次のフレームはブラックディスク先攻で行う。

(3) ダブルス

2チーム4名のプレーヤーでゲームを行う。チームのパートナーは、コートの反対側よりプレーする。

はじめにコートヘッドのプレーヤーにより、カラーディスク先攻で開始され、8枚のディスクがシュート完了後、今度はコートフットより同じくカラーディスクのシュートから開始される。8枚のディスクのシュートが完了すると、ダブルスでの1フレーム（ハーフラウンド）が成り立ったことになる。

次はコートヘッドのプレーヤーにより、ブラックディスクからシュートを開始し、同じようにコートフットからの開始も、ブラックディスクからとなる。これで1ラウンドが完了となる。

これを決められたフレーム数またはポイント数で競う。

■許される行為

(1) スターティングエリアの内側で、ディスクを移動する。

(2) 異物または余分な摩擦が付近に存在するか否かを確認するためにディスクを動かし（ジョギング）、そのディスクがラインを越える。

(3) シュートの際、ガターのベースラインの後方に立つ。

(4) レフェリーに対し、ディスクの位置について質問する。ただし、選手自らディスクの位置を確認することは許されない。

■反則行為

- (1) ディスクをキューでスターティングエリアから押し出していったん止め、あらためて目標に向けシュートすること。
- (2) いったんキューで押し出したディスクの方向を、途中で変えてシュートすること。
- (3) ディスクがラインに接触しているまま、シュートすること。(シュートしていない他のディスクも含む)
- (4) 対戦相手のディスクが止まらない間にシュートすること。
- (5) シュート終了後、エプロン上自己の側後方にキューを垂直にして立ち、対戦相手の競技を妨害せぬよう留意しなければならない。
- (6) ディスクを集める場合を除き、ベースラインまたはその延長線を踏むこと。
- (7) リブディスク(有効ディスク)にさわること。
- (8) 隣のコートに踏み込むこと。
- (9) レフェリーの許可を得ずに、コートを離れること。

■罰則規定の要約

- (1) 反則ショットにより対戦相手のディスクを移動した場合・・・-10点
- (2) ショットの際、スターティングエリア外でディスクをシュートした場合・・・-10点
- (3) シュートしながらラインに接触したり踏み越えた場合・・・-10点
- (4) ショットがまっすぐにシュートされない場合・・・-10点
- (5) コートの後方でキューを垂直に立てない場合・・・-5点
- (6) リブディスクに接触した場合・・・-10点
- (7) 隣接するコートに入った場合・・・-5点
- (8) 許可なくコートを離れた場合・・・-10点
- (9) 対戦相手のディスクが止まらない間にシュートした場合・・・-10点
- (10) キューが選手の手を離れ、リブディスクを動かしたか又は接触した場合・・・-10点
- (11) 上記以外の不当な行為・・・-10点