

シャッフルボード

ダイアグラム（得点圏）に向かって、ディスク（円盤）をキューと呼ばれるスティックで押し進め、得点を競います。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。力は必要としないので、子どもから高齢者まで、誰にでも手軽に楽しめるスポーツです。

場所（屋内）

- 体育館など

人数

- シングルス（1人対1人）
- ダブルス（2人対2人）

用具

- キュー（棒） 全長 1.9m 以下
- ディスク（円盤） ブラック4、カラー4
- 専用コートマット（9m×1.8m）



競技方法(主なルール)

- ① ディスクをコートヘッドの 10OFF の位置に、4 枚ずつ並べます（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・後攻を決めます（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します。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 フレーム終了となります。
- 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、プレーします（ウォーキングシングルスの場合）。
- ⑤ ファールゾーンの中で止まったディスクはコートの外に出します（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・後攻を交代します（16 フレーム制の場合）。

■ 得点について

- (1) 三角形の得点エリア（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となります。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になりません。
- (2) 10OFF の位置（キッチン）に入ったディスクはマイナス 10 点とし計算します。
- (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します。
- (4) 2 フレーム以後は、スコアボードに累計得点を記入します。

■ 勝敗について

- (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、勝敗を決定します。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、競技を続けます。
- (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、勝敗が決定します。

★ 得点について（例）

・スコアリング・ダイアグラムに入っているディスクだけが得点となります。この場合、少しでもラインに触れていると、得点となりません。

・キッチン（10-OFF）に入っているディスクはマイナス 10 点となります。セパレーショントライアングル（キッチン中央の△）は、線ではないのでディスクが触れていてもマイナス 10 点となります。

● カラー 10 点 ● ブラック 3 点

