

コートドリフトをよく考慮しないシャフラーは、うまくシュートすることが出来ない。コートの表面は完全に平らでない、シュートされたディスクが進む軌道は、真っ直ぐでない。軌道は曲り、シャフラーが言うように、ディスクがドリフトする。コートの一部が少し高いか低いかによって、ディスクは右や左に動く。このコート表面の凹凸は、何に由来するのであろうか？原因は少なくとも3つある。

第1の原因。例え最高のコート建設者でも、完全に水平で平なコートを作ることが出来ない。ドリフトが無いコートを作るためには、建設型枠の両側の高さの差を、1/128インチ(0.2mm)以下にする必要があり、戸外の建設工事には厳し過ぎる仕様だ。建設工事では、コテで仕上げを行うが、ベストの仕上げ工でも、表面に少し谷が出来る。

第2の原因は摩耗。シャフルボードのゲームで大部分のディスクはコートの真ん中にシュートされる。特にガラスビーズを使っているの、長い間に、かなりの量の摩耗があり、この摩耗の大部分はコートのセンターだ。

第3の原因はコートの沈下。これは氷結と氷解が起こる北部地方で特に顕著だ。建設1、2年後に、片側がしばしば他の側より少し多く沈下する。実に1/64インチ(0.4mm)の沈下量の差が、ショットの軌道に認識できる差を生じる。私は端のコートが、広場側に多く沈下する傾向があるのを見ている。

私はここで日本のコートにドリフトが無いことを、付け加えたい。日本ではコートを工場で作る。3分割で、コートの上面を下にしてコンクリートを型枠に流し込む。それから設置場所に運び、水平調節ボルトの上に置く。完ぺきに調節してから、ガターにコンクリートを流し込む。コートに沈下や摩耗が生じるまで、コートにドリフトがない。

図は、顕微鏡の下で、コート表面の高低がどんなに見えるであろうかを示している。線は等高線で、各線が約1/128インチ(0.2mm)の差を表している。多分左側が多く沈下したので、コートは右側が高く、左にドリフトすると思われる。しかし、左端の7コーナーは少し高い。そこは恐らくそれ程摩耗しなかったか、又はそれ程沈下しなかったのかもしれない。そのエリアのディスクは少し右にドリフトする。シャフラーはコート表面のこれらの差を考慮しなければならない。

シャフラーの多くは、ドリフトを記録して、ゲーム中にドリフトを忘れないようにしている。

