

シャフルボードの用語解説

(Glossary of Shuffleboard)

2011 年 9 月 (2016 年改訂)

薩川 俊三 著

目次

(Contents)

序文 (Introduction)	2 頁
第 1 章 コート及び設備 (Courts & Facilities)	3 頁
第 2 章 用具 (Equipment)	6 頁
第 3 章 コート役員及びプレイヤー (Officials & Players)	6 頁
第 4 章 ゲームの種類 (A Variety of Games)	6 頁
第 5 章 ゲーム開始 (Beginning of a Game)	8 頁
第 6 章 戦術 (Strategies)	11 頁
索引 (Index)	17 頁

無断複製使用厳禁

本書の全文又は一部の複製使用は、著者の文書による同意が必要

序文 (Introduction)

1. シャフルボード及び用語

シャフルボードは中世期イングランドのゲームが起源で、19世紀に大型客船の甲板スポーツになりました。1913年、船でプレーした米国フロリダのホテル・オーナーがホテルにコートを作ってから、シャフルボードが米国各地に普及しました。1929年にフロリダ・シャフルボード協会 (FSA)、1931年に全米シャフルボード協会 (National Shuffleboard Association Inc.) が設立されて、コート・用具・競技規定 が統一され、近代シャフルボードが発展して世界各国に普及しています。

米国で近代シャフルボードが誕生・発展したので、シャフルボードの用語は全て英語です。「シャフルボードの用語解説」の用語の全てに英語を付記しているので、理解し易いと思います。

2. 「シャフルボードの用語解説」の編集方針

- (1) 用語は「カタカナ」で記入し、原語の「英語」を括弧内に付記した。
- (2) 148の用語を、第1章～第6章に分類して解説した。
- (3) 末尾に「索引」を設けた。

3. 参考資料

- (1) 「Shuffle-Board Those Capricious Discs」 by Flويد Swem
- (2) 「Let's All Play SHUFFLEBOARD」 by Karl Von Schuler、小斎純保 訳
- (3) 「Secret of Shuffleboard Strategy」 by Omero C. Catan
- (4) 「How To Book of Shuffleboard」 by Charles S. Haslam
- (5) 「HOW TO WIN AT SHUFFLEBOARD」 by Parl Mckenzie
- (6) 「Shuffleboard Coach」 by Lary Faris

(1999年1月～2002年12月、毎週1回、米国の新聞に掲載した“Shuffleboard Coach Column”)

- (7) home page 掲載資料

横浜シャフルボード協会(YSA)のホームページ (<http://ysa3.web.fc2.com/>) 及び 著者ホームページ「ミニ工房“くみ”」(<http://sks,la.coocan.jp>) に下記資料などを掲載中。

- ① シャフルボード競技規定 (全米シャフルボード協会競技規定に準拠)
- ② シャフルボードの基本技術 (プレーの基本及び基本戦術)
- ③ シャフルボード・コーチ (Lary Faris 著 Shuffleboard Coach の抄訳 各種戦術の詳細)
- ④ 可搬式シャフルボード・コート紹介 (欧米で普及している体育館用コートの紹介)
- (8) 著者が、国際大会及びフロリダの冬期トーナメントに参加して得た情報。

4. 著者のシャフルボード略歴

- (1) 1989年5月、家内と共に横浜市都筑区葛が谷公園内、市営屋外コートでプレーを始めた。
- (2) 2011年9月現在、横浜シャフルボード協会 (YSA) の会員。YSA 有志が設立したシャフルボード普及活動のNPO法人横浜シャフルボード協会 (2007年2月設立、2016年3月解散) の理事長。
- (3) 1990年～2003年に7回、国際シャフルボード協会 (ISA) 主催の国際大会に参加した。
- (4) 全米及びフロリダ・シャフルボード協会主催で毎年10月～3月の6ヶ月間、米国とカナダのトッププレーヤーが参加してフロリダ各地で行われる冬期トーナメントに、1988年、2000年、2002年、2003年の各2ヶ月間フロリダに滞在して、家内と共に参加した。

第1章 コート及び設備 (Courts & Facilities)

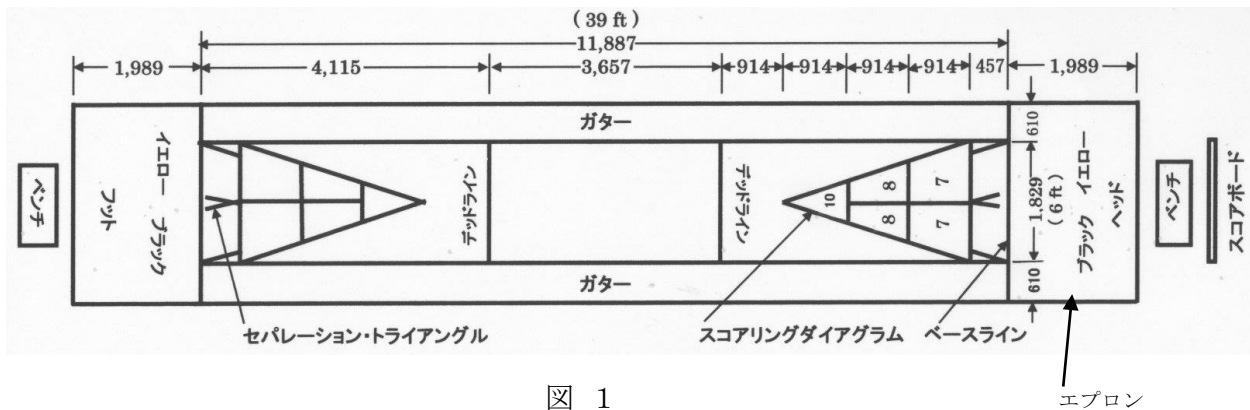


図 1

シャフルボード・コート (Shuffleboard Court) (図 1)

正規のシャフルボード・コートは、幅 6 ft (1.828m)、長さ 39 ft (11.887m) のコンクリート製。表面は水平、平滑。コート上のライン (Lines)の幅の規定は 3/4 inch (19 mm)。

ガター (Gutter) (図 1)

コートの両脇にある幅 2 ft (0.609m) の溝。コートから飛び出たディスクが隣接コートに飛び込むのを防止する。

エプロン (Apron) (図 1)

コート両端の、プレーヤーがプレーするエリア。エプロンは対戦プレーヤー 2 人の共用エリアで、シュートする際に、エプロンの相手側に行って相手のシュート経路などを調べることができる。

ガターの延長部は隣接コートとの共通のエプロン。

相手がプレー中は、エプロンの自分側後方に立って、相手のプレーを妨げないようにキューを垂直に立てて待機する。

スコアボード (Scoreboard) (図 1)

コートヘッドのベンチの背後に設置する。スコアラー (Scorer)が各フレームの得点と累計得点を記入する。プレーヤーがスコアボード見ながら作戦を練るので、スコアボードはサイレント・キャプテン (Silent Captain)とも呼ばれる。

ベンチ (Bench) (図 1)

各エプロンの外側に設置する。ノンウォーキング・シングルスゲーム及びダブルス・ゲームで競技が対面エンドで行われている際は、ベンチに座って待機する。

コート・ヘッド (Court Head) (図 1)

スコアボード側のコートの端。ヘッド (Head)と略称することが多い。

コート・フット (Court Foot) (図 1)

ヘッドの反対側のコートの端。フット (Foot)と略称することが多い。

スコアリング・ダイアグラム (Scoring Diagram) (図 1、2、3)

コート上の両端にある三角形の得点エリア。この中に 10、8、7、10 OFF

(マイナス 10) の得点エリアがある。ディスクがラインに触れないで得点エリアに止まると得点。

但し、10 OFF エリア内のセパレーション・トライアングル (Separation Triangle)に触れていてもマイナス 10 点。

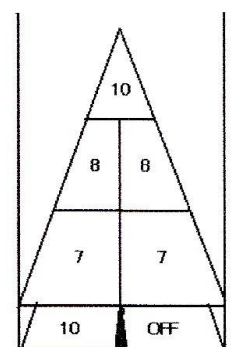


図 2

ライン (Lines) 、コーナー (Corner) 、アペックス(Apex 頂点) (図 3)

各ライン及び各部位の名称。

MN : デッドライン (Deadline)

LT : ベースライン (Baseline)

BC : 8 / 10 ライン (8 / 10 Line)

DE : 7 / 8 ライン (7 / 8 Line)

FG : 10 OFF / 7 ライン (10 OFF / 7 Line)

KH : センターライン (Centerline)

KJ : 8 / 8 ライン (8 / 8 Line)

JH : 7 / 7 ライン (7 / 7 Line)

AF、AG : サイドライン (Sideline)

LX、TY : ベースライン・エクステンション (Baseline Extension 、
ガターを横切る仮想のベースライン延長線)

F、G の内角 : コーナー 7 (Corner 7, Inside of Angles F and G)

LM、TN : コートの縁 (Edges of the Court)

A : 頂点 (Apex)

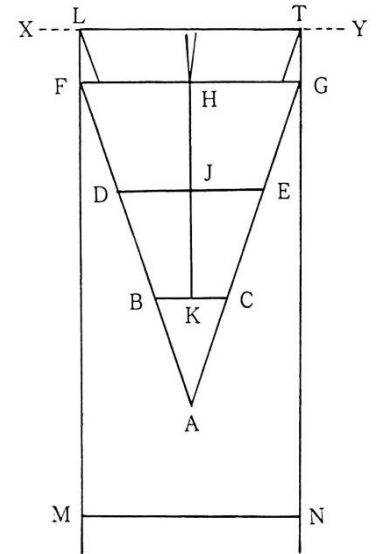


図 3

ベースライン (Baseline) (図 1、3)

10 OFF エリアとエプロンを分けている直線。ディスクを集める時、レフェリーの許可を得た時及びウォーキング・シングルス・ゲーム (Walking Singles Game) で対面側に移動する時を除き、プレイヤーがベースラインやベースライン延長線 (Baseline Extension)を踏んだり、踏み越えると反側。

デッドライン (Deadline) (図 1、3)

キュー・ディスク (Cue Disc) が進む時に横切るコートの中央付近にある 2 本目の横線。最初の横線は対面側から来るキュー・ディスクのデッドライン。デッドラインに到達しないディスクは デッド・ディスク (Dead Disc) で直ちに取り除く。

ラグライン (Lagline) (図 3)

デッドラインの別名。ラグ (Lag) を参照。

スターティング・エリア (Starting Area) (図 2、3)

各フレームのプレー開始前にディスクを並べるエリア。10 OFF と同じエリア。コートヘッドから見て、常に イエロー・ディスク (Yellow Disc) はコートの右側に、ブラック・ディスク (Black Disc) はコートの左側に並べる。シューとする際にディスクがラインやセパレーション・トライアングルに触れていると反側。

セパレーション・トライアングル (Separation Triangle) (図 2、3、4)

スターティン・グエリア (Starting Area) の中央にある三角形のマーク。イエローとブラックのエリアを区分している。

キッチン (Kitchen) (図 2、3)

スコアリング・ダイアグラムの 10 OFF の通称。キッチンは入りたくない所で、この通称がある。

スープ (Soup)

ディスクがキッチンに入っている状況の通称。2 枚入ると ダブル・スープ (Double Soup) と言う。

ボード (Board) (図 1)

次の 2 つの意味で使われる。使用例も示す。

- ① スコアリング・ダイアグラムを言う。

ゴーオン・ザ・ボード (Go on the Board)

ボードに得点すること。

オープン・ボード(Open Board)

キュー・ディスクを得点しようとする時、ボード上に邪魔なディスクがないこと。

- ② コートのデッドラインから先の部分を言う。

クリア・ザ・ボード (Clear the Board)

ボード上のディスクを除去し、キュー・ディスクも残さないこと。

ビーズ (Beads)

ディスクが良く滑るように、コートに細かい球形の**ガラス・ビーズ (Glass Beads)** を撒布する。アリゾナ州など米国西部のコートや可搬式ビニール製コートは**プラスチック・ビーズ (Plastic Beads)** を撒布する。グリセリンで湿らせた**ウインド・レジスタント・ビーズ (Wind Resistant Beads)** が、強風の時、米国で使われている。

コート・ワックス (Court Wax)

コート表面に、塗装を保護し、ディスクの滑りを良くするコート・ワックスを、コート使用頻度に応じて定期的に塗布する。フロリダ州 Allen R. Shuffleboard Co. Inc. の “Nella Seal #2 Court Wax” やアリゾナ州 M&S Sporting Goods の “Arizona Gold Court Wax” などが使われている。

ポータブル・シャフルボード・コート (Portable Shuffleboard Court)

ディスクが良く滑り正規のコンクリート製コートと同様なプレーができる、体育館用・可搬式コートが 2 種類ある。何れも欧米で普及していて、国際シャフルボード協会 (ISA) 主催の国際大会は、コンクリート製コートの数が少ない国で、これら可搬式コートを使っている。プレー・エリアは正規のコンクリート製コートと同じ。キューとディスクは日本製カーペット・コート用が使える。

(1) ロール・アウト・ビニール・コート (Roll Out Vinyl Court) (写真 1)

ビニール製コート。コート両端をテープで固定し、**プラスチック・ビーズ (Plastic Beads)** を撒布してプレーする。



写真 1

(2) ポリ・プラスチック・コート (Poly Plastic Court) (写真 2、3、4)

ポリプロピレン製組立式コート。1 foot×1 foot×5/8 inch×312 枚のタイルを嵌め込み連結する。両端の各 1.98m 長さはプレーヤーが立ってプレーするエプロン。

タイル表面の特許構造 (写真 4) がディスクを滑り易くしている。ディスクの滑走面にシリコン・スプレー、スキー・ワックスなどを塗布してプレーする。



写真 3



写真 4



写真 2

第2章 用具 (Equipment)

ディスク (Disc) (図 4)

シャフルボードのプレーに使う円盤。

プラスチック製。厚さ 9/16 inch (14.3mm)以上

1 inch (25.4mm)以下、直径 6 inch (15.2 cm) 、

重量 11.5 ounce(326 g) 以上と規定されている。ディスク 1 セットはイエロー4 枚、ブラック 4 枚。

キュー (Cue) (図 5)

ディスクをシュートする長い押し棒。全長 6 feet 3 inch (190.5cm) 以下、キューの金属部分がコート面に接触しないものと規定されている。キューの先端のキューヘッド (Cue Head) にディスクをセットする、反対側の端にプレーヤーが握るグリップ (Grip) がある。シャフトはアルミニウム、ガラス繊維、グラファイトなどの材質で、1 本物と 2 本物 (2 ピース) がある。

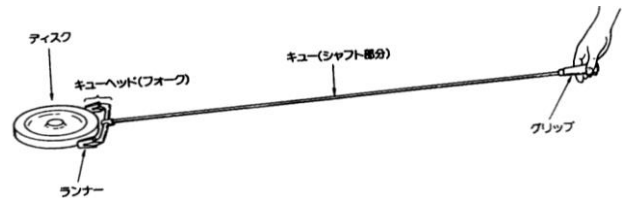


図 4

第3章 コート役員及びプレーヤー (Officials & Player)

トーナメント・ディレクター (Tournament Director)

競技会主催者が指名する競技会の統括者。競技会を円滑に遂行するための事項について全権を有する。専属のレフェリー (Referee)、スコアラー (Scorer) を設ける場合の指名、競技中の最終判定、反則者に対する警告・ペナルティ付与などを行う。

レフェリー (Referee)

ディスクがシュートされる度に、コート上のディスクの全てを判定する。得点ディスクを指差して指を立て、得点にならないディスクを指差し手の平を下にして左右に振る。10 OFF に入ったディスクは指差して指を反時計方向に回す。判定にプレーヤーが異議を唱えた時は、トーナメント・ディレクター (Tournament Director) が最終判定する。各フレームの競技終了後、イエロー、ブラックの順で得点をスコアラーに告げる。専属のレフェリーを設けた競技会以外は、レフェリーをブラック・プレーヤーが担当する。

スコアラー (Scorer)

スコア・キーパー (Score Keeper) とも言う。各サイドの競技終了後、レフェリーが告げる得点を、復唱してからスコアボードに記入する。専属のスコアラーを設けた競技会以外は、スコアラーをイエロー・プレーヤーが担当する。

プレーヤー (Player)

シャフルボードのプレーヤー。通称はシャフラー (Shuffler)。

第4章 ゲームの種類 (A Variety of Games)

シングルス・ゲーム (Singles Game)

2 人で競技する。

ダブルス・ゲーム (Doubles Game)

4 人で競技する。ヘッドで 2 人の競技が終わると、フットでヘッドのパートナー2 人が競技を始め

る。パートナー同士は同じカラーのディスクをシュートし、ヘッドとフットの得点を加算する。

ウォーキング・シングルス・ゲーム (Walking Singles Game)

2人がヘッドとフットを往復して、ヘッドはイエロー先攻、フットはブラック先攻で競技する。

ノンウォーキング・シングルス・ゲーム (Nonwalking Singles Game)

ヘッドで2人が競技し、同じコートのフットで別の2人が別の競技をする。先攻のカラーはヘッドとフットが同じ。

フレーム (Frame)

シングルス・ゲームは、コート的一方のエンド（ヘッド又はフット）で、2人が夫々4枚のディスクをシュートし、得点をスコアボードに記入して1フレーム (1 Frame) が完了する。

ダブルス・ゲームは、ヘッドの2人が夫々4枚のディスクをシュートして得点をスコアボードの左小枠内に記入し、次にフットで2人が夫々4枚のディスクをシュートして得点をスコアボードの右小枠内に、そして累計得点をスコアボードの大枠内に記入して1フレーム (1 Frame) が完了する。

カラー・チェンジ (Color Change)

プレーヤー2人がコート・サイドを交替すること。カラス・イッチ (Color Switch)、コート・サイド・チェンジ (Court Side Change) とも言う。フレーム・ゲームは定められたフレーム数の1/2の競技完了後に、ポイント・ゲームは第2ゲーム開始前にカラー・チェンジを行う。

フレーム・ゲーム (Frame Game)

定められたフレーム数の競技完了時に得点が多い方が勝者になるゲーム。1ゲームが1試合。

定められたフレーム数の1/2の競技完了後、プレーヤー2人はカラー・チェンジ (Color Change)して競技を続ける。フレーム数8、12あるいは16で行う。

ポイント (Point)

得点のこと。

ゲーム・ポイント (Game Point)

ポイント・ゲームで、勝つために到達しなければならない得点。

ポイント・ゲーム (Point Game)

1試合が3ゲーム2戦先勝制で、2ゲーム勝者が試合の勝者になる試合。第1ゲームをゲーム開始時に決めたカラーで行い、第2ゲームをカラー・チェンジ (Color Change)して行う。ゲームが1対1の際は、第3ゲームのカラーをラグ (Lag)のプレーの勝者が先に選ぶ。シングルス・ゲームはフレーム完了時に、ダブルス・ゲームはヘッド又はフットの競技完了時に、定められたゲーム・ポイントに達したプレーヤー又は組が勝者。双方共にゲーム・ポイントに達した場合は、得点が多い方が勝者。ゲーム・ポイント50、75あるいは100点で行う。

ラグ (Lag)

ポイント・ゲームの第3ゲーム前に行う、第3ゲームのディスクのカラーを先に選ぶ権利を得るプレー。対戦者2人（ダブルス・ゲームは任意に選ぶ）が第2ゲームと同じカラーで、ヘッドからイエローが先に夫々の第1ディスクをラグライン (Lagline)（遠い方のデッドライン）に向けてシュートする。レフェリーがラグラインへの近さを判定して2枚を取り除く。第2及び第3ディスクも同様に行う。第4ディスクは、レフェリーが夫々のディスクの中心からラグライン中心の距離を測定する。ラグラインに近いプレーヤーがラグの勝者で、第3ゲームのディスクのカラーを先に決める。

ラウンド・ロビン (Round Robin Game)

3 人で行うファン・ゲーム (Fun Game)。ヘッドもフットも常にイエロー先攻で行う。先ず 2 人がヘッドでプレーし、1 人がフットで待機する。ヘッドのプレー完了後、イエローのプレーヤーがフットへ行き、イエローで待機者とプレーする。フットのプレー終了後、ブラックのプレーヤーがフットへ行き、ブラックで待機者とプレーする。定めたフレーム数を、プレーヤーが反時計回りに位置を変えながら行う。ポイントゲームも同様に行う。

ファン・ゲーム (Fun Game)

プレイを楽しむゲームで、競技用ではない。フレンドリー・ゲーム (Friendly Game)とも言う。

ポットラック (Potluck)

クラブの会員が交流し、ゲームを楽しむファン・ゲーム (Fun Game)。実施方法はラブ毎異なる。フロリダ・ゴルフレイクス・シャフルボード・クラブは、クラブでトーナメント開催が無い時は、10 フレーム 3 ゲームをノンウォーキングで週に 6 回行う。3 回はシングルス、2 回はダブルス、1 回は 2 チームによる団体戦。組合せは抽選。1 ゲーム 5 セント、団体戦 3 ゲーム 25 セントのエントリー・フィーを勝者がもらう。新人はベテランの指導を受け、ベテランは各種の戦術を試す良い機会である。

第 5 章 ゲーム開始 (Beginning of a Game)

キュー・ディスク (Cue Disc)

コート上の他のディスクと区別して、シュートしようとしているディスク、進行中のディスク及び進行が止まった直後のディスクのことを言う。

スターティング・ポジション (Starting Position) (図 5)

スターティング・エリア (Starting Area) 内のディスクをシュートする位置。イエロー、ブラック共に、セパレーション・トライアングルの横からガター側に 1、2、3、4 番と名付けている。どこからシュートしても良いが、狙いどおりのシュートができる位置を選ぶことが大切。

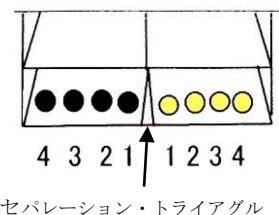


図 5

プラクティス (Practice)

ゲーム開始前に、イエロー、ブラックの順で、競技ディスク 4 枚を連続的にシュートする練習。ノンウォーキング・シングルス・ゲームでは、ヘッドで行った後フットでも同様に行う。これが日本及び国際シャフルボード協会 (ISA) の国際大会の方法であるが、米国シャフルボード協会 (NSA) の競技会は、イエローのディスク 4 枚のプラクティス後、ブラックがシュート済みイエロー・ディスク 4 枚を希望位置に置いてもらい、それに向けてブラック・ディスク 4 枚のプラクティスも行う。

フレーム・ゲームは中間のカラーチェンジ後にもプラクティスを行う。3 ゲーム 2 戦先勝制のポイント・ゲームは第 1 及び第 2 ゲーム前にプラクティスを行うが第 3 ゲーム前には行わない。

プラクティスで、コートのドリフト (Drift) やコート・スピード (Court Speed)などを調べる。

2 スピード・チェック (2 Speed Check)

2 スピード・チェックを行う競技会もある。プラクティスを実施する前に、各プレーヤーがディスク 2 枚を連続してシュートしてコートのスピードをチェックする。3 ゲーム 2 戦先勝制のポイント・ゲームは第 1 及び第 2 ゲーム前に行うが第 3 ゲーム前には行わない。

コート・スピード (Court Speed)

キュー・ディスクの速さ。コートの塗装、コート・ワックス塗布、ビーズ散布などの状況で、コート 毎異なる。速いファースト・コート(Fast Court)、遅いスロー・コート (Slow Court) がある。

ドリフト (Drift) (図 6)

コートの表面は完全に水平でなく、傾いたり、部分的に凹凸もあるので、ディスクが進行中に方向を変える。この方向を変える傾向をコートのドリフトと言う。強くシュートすると、ドリフトがあってもディスクはほぼ真直ぐ進む。

イエロー・コート (Yellow Court) (図 6)

イエロー側からブラック側にキュー・ディスクが曲るドリフトがあるコート。

図 6 は、イエロー・コートのシュートの例。

A: ×を狙うとキュー・ディスクはタンパ (Tampa) の背後に隠れる。

B: ×を狙うとキュー・ディスクはイエロー・ディスクに当たる。

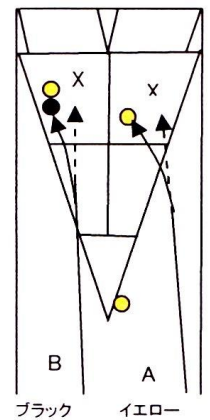


図 6

ブラック・コート (Black Court) (図 8)

ブラック側からイエロー側にキュー・ディスクが曲るドリフトがあるコート。

ドリフト・カード (Drift Card) (図 7)

コートのドリフトの大きさと方向をを記録したカードで、プラクティスの際やプレー中に記入する。図 7 はドリフト・カードの一例。矢印上の横線がドリフトの大きさ。1 本線が 1 inch (2.5 cm)、半分の線が 1/2 inch(1.3 cm)。

エイミング (Aiming) (図 8)

シュートの際に狙いをつけること。図 8 はブラック・コートのディスク A の X 点を狙うシュートの例。

目標の X 点をターゲット・ポイント (Target Point)、狙う O 点をエイミング・ポイント (Aiming Point) と言う。

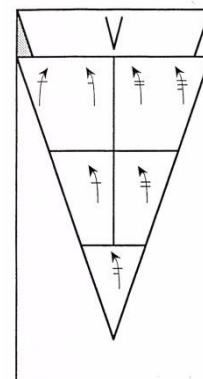


図 7

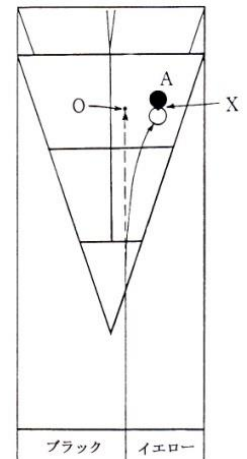


図 8

カラー・リード (Color Lead)

各フレームの最初にシュートされるディスクの色。

ブラック・アウト (Black Out)

”Black is out” の略。「ブラックが最初にシュートする」(Black shoots first) こと。イエロー・アウト (Yellow Out) は「イエローが最初にシュートする」こと。

ジョッキング (Jogging)

シュートする前に、ディスクがスムーズに進むのを妨げる異物や大きな摩擦がないことを確認するため、ディスクをキューのグリップ・エンドで押さえて前後左右に動かすこと。許可される行為で、この際、ディスクがスターティング・エリアのラインを横切っても反則でないが、この時を除きスターティング・エリアから出たディスクは、競技されたと見なされる。

ヘジテーション・ショット (Hesitation Shot)

キューがディスクを押し進めている途中で、躊躇して一瞬止まる二段動作の反則ショット。ショットはキューとディスクを連続して前方に進める動作で、直線的であるべき。

フック・ショット (Hook Shot)

キューがディスクを押し進めている途中で著しく方向を変えて、ディスクの進行方向を曲げようと

する反則ショット。ショットはキューとディスクを連続して前方に進める動作で、直線的であるべき。

ガード(Guard)

ガード・ディスク (Guard Disc) とも言う。2種類のガードがある。

- ① **防御のガード (Protective Guard)**。次のショットの得点を防御する目的で、予め置いたディスクで、**セントピート・ガード (St. Pete Guard)**、**タンパ・ガード (Tampa Guard)** がある。
- ② **予防のガード (Preventive Guard)**。相手のプレーを妨げる目的で置いたディスクで、**ブロック (Block)** 又は**ブロック・ディスク (Block Disc)** とも言う。

セントピート・ガード (St. Pete Guard) (図 9)

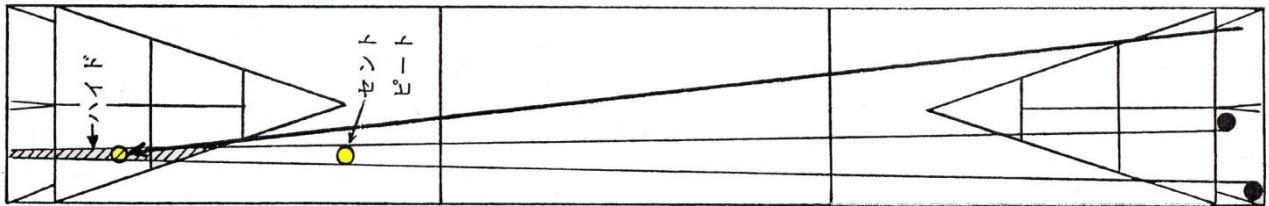


図 9

セントピート (St. Pete) 及び**クロス・ガード (Cross Guard)** とも言う。相手側コートの縁とスコアリング・ダイアグラムの頂点との間に置いたディスク。相手がクリアしそこなった時に、そのディスクの背後の **ハイド (Hide)** に得点する。

タンパ・ガード (Tampa Guard) (図 10)

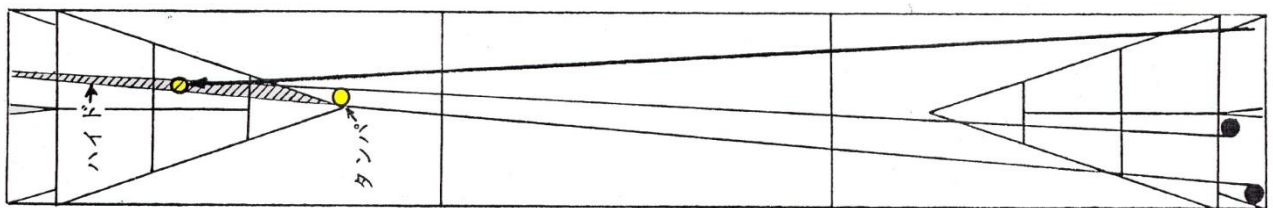


図 10

タンパ (Tampa) とも言う。自分側コートの、スコアリング・ダイアグラムの頂点の横に置いたディスク。相手がクリアしそこなった時に、そのディスクの背後の **ハイド (Hide)** に得点する。

オープニング・ショット (Opening Shot)

各フレームの最初のショットのこと。先攻が先に得点しても後攻に突出されて、このフレームで得点するチャンスがない。ほぼ同点あるいはリードしている時のフレームのオープニング・ショットの定石は、**セントピート (St. Pete)** 又は**タンパ (Tampa)** のガードを置く。相手がクリアしたら、このショットを繰り返して相手がクリアしそこなうのを待つ。後攻はガードを除去するか、又は相手が**ハイド (Hide)** にシュートする経路を塞ぐ**ブロック・ディスク (Block Disc)** を置く。

ハイド (Hide) (図 9, 10)

ディスクを得点して隠すことが出来る相手の死角にある「隠れ場所」。

クリア (Clear a Disc)

ボード上のディスクを取り除くこと。

クリア・ザ・ボード (Clear the Board) (図 11)

ボード上のディスクをクリアし、同時に自分のキュー・ディスクもボード上に残さないこと。

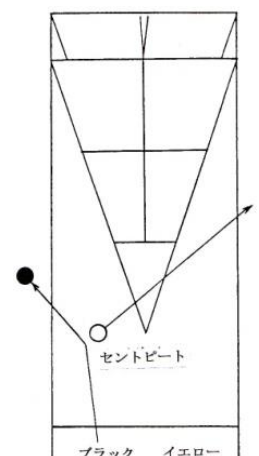


図 11

相手が置いたセントピート (St. Pete) やタンパ (Tampa) はクリア・ザ・ボードし、相手が利用しないようにキュー・ディスクも残さない。

リバース・ガード (Reverse Guard) I (図 12)

相手のセントピートをクリアし、自分のキュー・ディスクを、自分のセントピート位置に止める。

リバース・ガード (Reverse Guard) II (図 13)

相手のタンパをクリアし、自分のキュー・ディスクを、自分のセントピート位置に止める。

フィリング・イン (Filling In) (図 14)

「隙間をふさぐ」こと。図 14 はブラックが、イエローのセントピートの背後にシュートする経路の隙間をふさぐディスクを置いた例。**ブロック (Block)**、**プラグ (Plug)** とも言う。

フィリング (Filling) (図 15)

「ふさぐ」こと。図 15 はブラックが、イエローのタンパの背後にシュートする経路をふさぐディスクを置いた例。**ブロック (Block)** とも言う。

ライブ・ディスク (Live Disc)

ボード上にある「有効ディスク」のこと。プレーを続けることができる。

デッド・ディスク (Dead Disc) (図 16)

「無効ディスク」で、下記のものがある。コート上にある時は直ちに取り除く。

- ① デッドラインに到達しなかったディスク。但しデッドラインに触れているディスクはライブ・ディスク (Live Disc)。
- ② ベースラインを超えてコートを出たり、コート・サイドから出たディスク。
- ③ コート・サイドから 50% 以上突き出ているディスク。
- ④ ガターに落ちコート縁に寄りかかったディスク。リーナー (Leaner) とも言う。
- ⑤ コートの競技エリア外の物に当たって、跳ね返ってコートに戻ったディスク。

戦術 (STRATEGIES)

ストラテジー (Strategy)

戦術、戦略。特定の目的を達成することを目指した一連のプレーの計画。

スニーク (Sneak)

「こっそり入る」。相手のプレーの弱点につけこんで、安全に隠れる所にこっそり入り得点する。

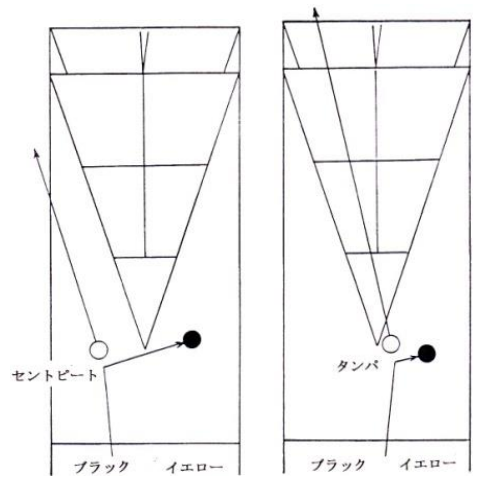


図 12

図 13

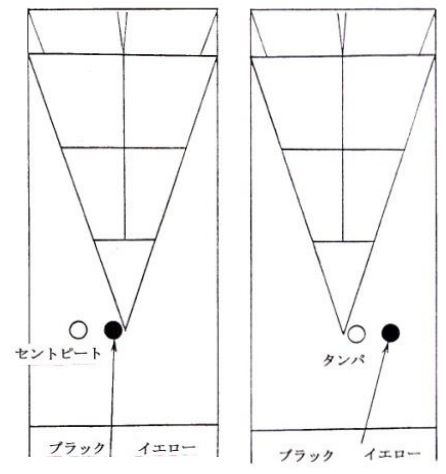


図 14

図 15

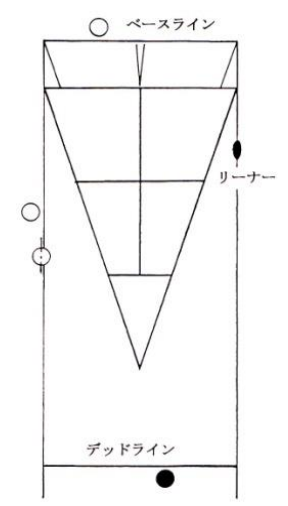


図 16

ハイ、ロー、ディープ (High, Low, Deep) (図 17)

シューター側から見た得点ディスクの位置を言う。ハイは夫々の得点エリアに少し入ったラインに近い位置、ローとディープは夫々の得点エリアの深い位置のこと。ローとディープは同じ意味で、どちらも使われる。

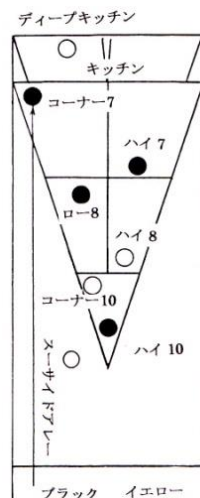


図 17

ハイ・ナンバー (High Number) (図 17)

ハイ 10、ハイ 8、ハイ 7 の総称。

ルーム (Room)

「スペース」のこと。スコアリング・ダイアグラムの中の、ディスクとラインの間や、ディスクとディスクの間などのルームの大きさを、レフェリーに尋ねることが出来る。

例えば、「How much room is there between line and yellow disc? (ラインとイエロー・ディスクの間のルームの大きさは?)」。レフェリーは例えば「7 inches. (18 cm)」と答える。

スーサイド・アレー (Suicide Alley) (図 17)

「自殺の裏通り」。相手のセントピートの外側を通して 7 エリアに得点しようとする経路の通称。キュー・ディスクがキッチンに入ることがよくあるので、この通称がある。

アングル・ショット (Angle Shot) (図 18)

目標ディスクに、真正面でなく、斜めに当てるショットのこと。目標ディスクの真正面に当てると、進行したディスクは当たった場所に止まり、目標ディスクは 2 つのディスクの中心を結んだ方向に進む。

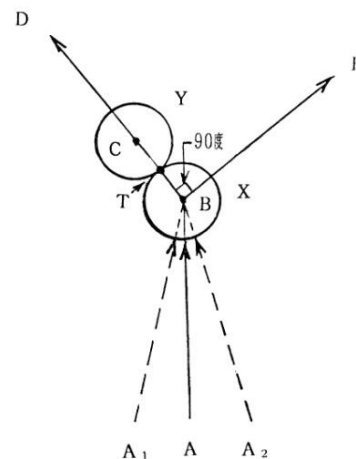


図 18

目標ディスク Y の真正面でない T 点に、ディスク X を斜めに当てると、ディスク Y は 2 つのディスクの中心を結ぶ D 方向に進み、ディスク X はディスク Y が進む方向と直角の E 方向に進む。ディスク X が A、A1、A2 など、どこから来ても、同じ T 点に当たると、ディスク Y は全て D 方向に進み、ディスク X は全て D 方向と直角の E 方向に進む。

キャロム・ショット (Carom Shot) (図 19)

キュー・ディスクを第 1 目標ディスクに当て、更にキュー・ディスクを第 2 目標ディスクに当てるショット。キュー・ディスクが第 2 目標ディスク方向に向きを変える第 1 目標ディスク上の一点を狙ってアングル・ショット(Angle Shot)を行う。

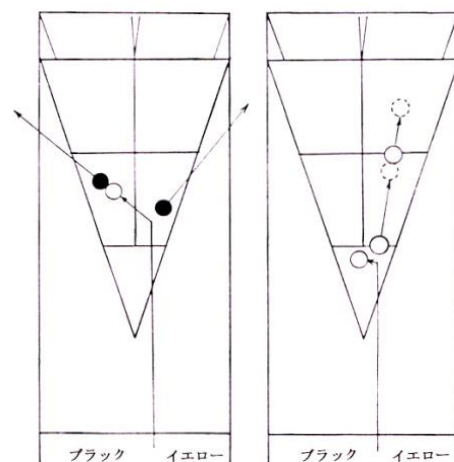


図 19

図 20

コンビネーション・ショット(Combination Shot) (図 20)

キュー・ディスクを第 1 目標ディスクに当て、更に第 1 目標ディスクを第 2 目標ディスクに当てるショット。

インシュアランス・ショット (Insurance Shot) (図 21)

「保険のショット」。ハンマーを4番から、オープン・コートの手相手側8エリアに得点しようとするショットの通称。シュートが弱過ぎた時には10エリアに、強過ぎた時には7エリアに得点する可能性がある得点の確率が高いショット。

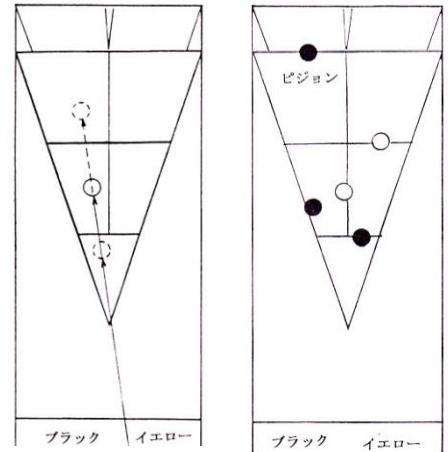


図 21

図 22

ライナー (Liner) (図 22)

スコアリング・ダイアグラムのライン上に止まったディスクのこと。10 OFF/7 ライン上に止まって7エリアに十分突き出したライナーは、相手が7得点しながら突いてキッチンに入れ易いので、**ピジョン(Pigeon)** や**ダック (Duck)** と言う。

ダブル (Double) (図 23)

キュー・ディスクを自分のライナーに当て、両方のディスクを得点すること。**ダブル・スコアリング (Double Scoring)** や**ダブルリング (Doubling)** とも言う。ライナーの位置により、**センターライン・ダブル(Centerline Double)**、**サイドライン・ダブル (Sideline Double)** などの呼び方もある。

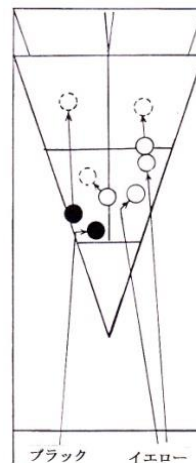


図 23

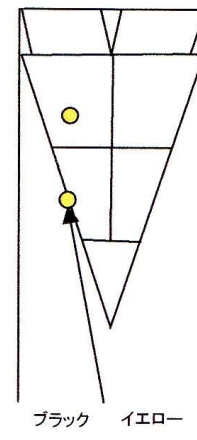


図 24

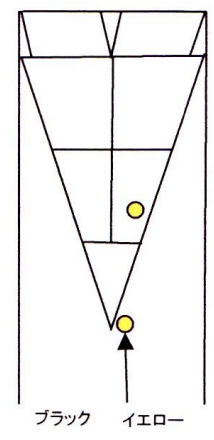


図 25

カバー (Cover a Disc) (図 24、25、26)

時分の得点ディスクを守るため、相手のシュート・コース上に防御の**ガード・ディスク (Guard Disc)**を置くこと。

ブロック (Block) (図 27、28)

相手が得点するのを阻止するため、相手のシュート経路に**ブロック・ディスク (Block Disc)**を置いて塞ぐこと。

図 27は、相手がハンマーを得点する経路を塞ぐ。

図 28は、相手がダブル得点する経路を塞ぐ。

前掲の図 14は、相手がセントピートの背後に得点する経路を塞ぐ。

前掲の図 15は、相手がタンパの背後に得点する経路を塞ぐ。

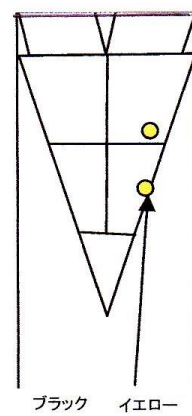


図 26

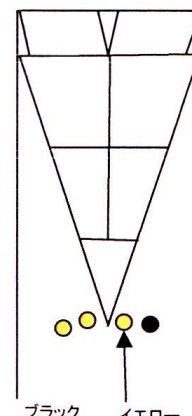


図 27

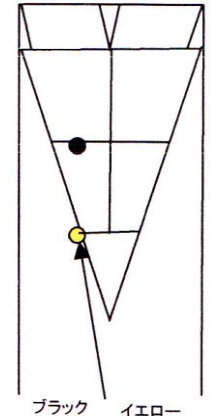


図 28

ゴー・オン・ザ・ボード (Go on the Board) (図 29)

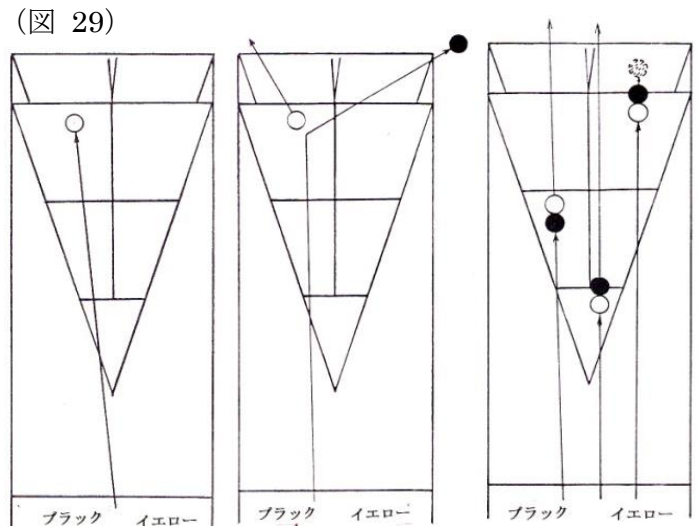
キュー・ディスクを得点エリアに置くこと。

キッチン・ベイト (Kitchen Bait) (図 29)

「キッチンへの囮 (おとり)」の得点ディスクを置く、リードされた時の起死回生の戦術。

キュー・ディスクを**ゴー・オン・ザ・ボード (Go on the Board)** し、相手が**ヒット・エンド・ラン (Hit and Run)** に失敗して自分のディスクをボードに残した時、残った相手のディスクをキッチンに入れる。

図 29 はキッチン・ベイトを「ロー7」に置いた例。



ヒット・エンド・ラン (Hit and Run) (図 30)

相手の**キッチン・ベイト (Kitchen Bait)** をクリアし、自分のキュー・ディスクも残さない**クリア・ザ・ボード (Clear the Board)** ショット。

スティック (Stick) (図 31)

進んで行ったディスクが他のディスクに当って、ほぼ当たった場所に止まること。

バックストップ (Backstop) (図 31、32)

進めたディスクを、スティックによって止めるのに利用できるディスクのこと。図 32 は相手の7得点ディスクを、ベースライン上のディスクをバックストップに利用してキッチンに入れた**キッチン・ショット (Kitchen Shot)** の例。

リバース・キッチン (Reverse Kitchen) (図 33)

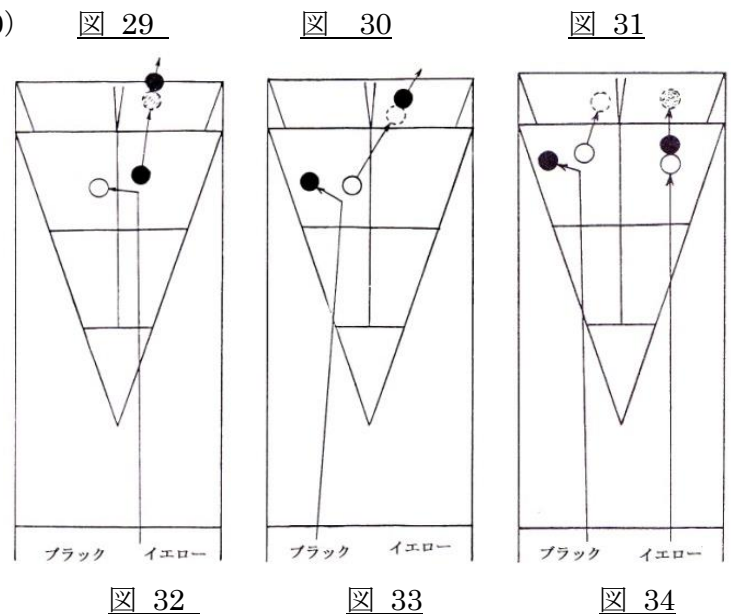
キッチンに入っている自分のディスクを、相手のディスクと入れ替えてクリアする逆転のショット。図 33 は、**コンビネーション・ショット (Combination Shot)** を使った**リバース・キッチン (Reverse Kitchen)** の例。

キッチン・ショット (Kitchen Shot) (図 34)

相手の**キッチン・ベイト (Kitchen Bait)** の得点ディスクや、その他の相手のディスクを、キッチンに入れようとするショット。

キッチン・スピード (Kitchen Speed)

キューディスクが他のディスクに触れることなく自由に進んで、キッチン内に止まる時のキューディスクのスピード。ボード上の相手ディスクの正面に当て、それをキッチンに入れる時のキュー・ディスクのスピードに相当する。



キッチン・スピード・プラス (Kitchen Speed Plus)

キッチン・スピードよりも僅かに速いキュー・ディスクのスピード。誤って遅いスピードになっても、相手ディスクを確実にボードから出し、あわよくばキッチンに入れるスピード。

キッチン・プレーヤー (Kitchen Player)

二つの意味がある。**キッチン・ショット (Kitchen Shot)** が優れたプレーヤーと、自分の得点にはおかまいなしに、キッチン・ショットに多く頼って勝とうとするプレーヤー。

スナグル (Snuggle) (図 35)

「擦り寄る」。相手の得点ディスクの直ぐ手前にキュー・ディスクを得点すること。相手は自分の得点ディスクを犠牲にする危険があるので、クリアするのが難しい。リードしている時及びポイントゲームでゲームポイントに近いプレーヤーの戦術。

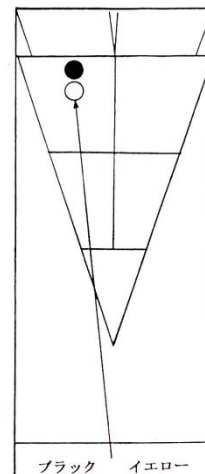


図 35

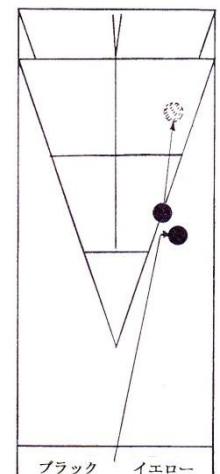


図 36

バンプ・ショット (Bump Shot) (図 36)

バンプは「ぶつつける」こと。キュー・ディスクを。スコアリング・ダイアグラムの外やサイドライン上の自分のディスクに、ぶつつけて得点にし、キュー・ディスクで得点をカバーするショット。

バント・ショット (Bunt Shot) (前掲 図 31)

ボード上のディスクをキュー・ディスクで突いて、希望の位置に動かすショット。前掲図 31 の**キッチン・ショット (Kitchen Shot)** もバント・ショットの一例。

アップ・アンド・ダウン (Up and Down) (図 37)

相手の 10 得点ディスクをキッチンに入れ、同時にキュー・ディスクを 10 得点するショット。**テン・アップ・テン・ダウン (Ten Up Ten Down)** とも言う。

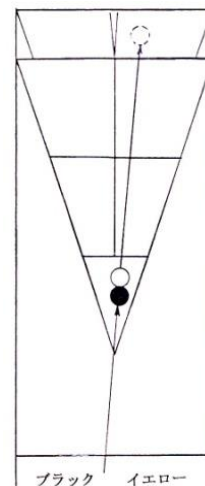


図 37

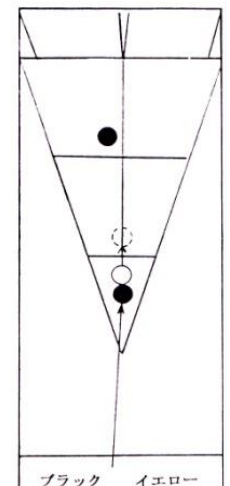


図 38

キル・ア・ナンバー (Kill a Number) (図 38)

相手の得点ディスクを突いてライン上に載せて、無得点にするショット。図 39 はブラックがハンマーで 10 イエローを軽く突いてキル・ア・ナンバーし、同時に 10 得点した例。

マジック・サークル (Magic Circle)

ポイント・ゲーム (Point Game) の用語で、ゲームポイントまでディスク 2 枚 (約 15 点) の得レベルのこと。75 ポイント・ゲームでは、60 点がマジック・サークルの最低得点。

ノー・コーチング (No Coaching)

「コーチをしてはいけない」こと。戦術はプレーヤー自身が決める。言葉や合図等でのコーチは、**ダブルス・ゲーム (Doubles Game)** のパートナーが行うと反則であり、その他の人も行ってはならない。

ハンマー (Hammer)

各フレームの最後にシュートする第8ディスクの通称。フレームの最後にシュートして、相手得点ディスクをクリアし、自分が得点するチャンスが大きい強力なディスク。

スティール・ザ・ハンマー (Steal the Hammer) (図 39)

「ハンマーを盗む」こと。相手がハンマーを得点するのを妨げようとするフレームの第7ショットを言う。

先攻のイエローがスティール・ザ・ハンマーをするため、第7ショットを置く場所を図40に示す。

A 又は **B** : ブラックの狙いが狂い、防御ディスクに当てることある。

C : ブラックが当てて、Cディスクを得点させることある。

D : ハイ 10。ブラックは得点出来ない。

E : ハイ 8。ブラックはそれを除去して、得点するのは容易でない。

ハイ 7 も同様。

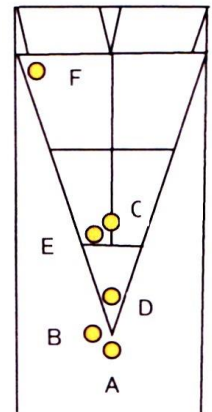
F : コーナー7。ブラックはそれを除去して、得点するのは少し難しい。

ウエイスト (Waste)

キュー・ディスクをデッドの場所やガター寄りにシュートして、無駄に使うこと。

「流す」とも言う。

キュー・ディスクが、キッチンに入れられたり、相手の**ハイド (Hide)**を作ったりしないための戦術で、最終フレームをリードしていて、相手がハンマーを得点しても、勝つような時にキューディスクをウエイストする。



ブラック イエロー

図 39

索引 (Index)

ア		キ	
アップ・アンド・ダウン (Up and Down)	15	キッチン (Kitchen)	4
アペックス (Apex 、頂点)	4	キッチン・スピード (Kitchen Speed)	14
アングル・ショット (Angle Shot)	12	キッチン・スピード・プラス (Kitchen Speed Plus)	15
イ			
イエロー・アウト (Yellow Out)	9	キッチン・ショット (Kitchen Shot)	14,15
イエロー・コート (Yellow Court)	9	キッチン・プレーヤー(Kitchen Player)	15
イエロー・ディスク (Yellow Disc)	4	キッチン・ベイト (Kitchen Bait)	14
インシュアランス・ショット (Insurance Shot)	13	キャロム・ショット(Carom Shot)	12
		キュー (Cue)	6
ウ		キュー・ディスク (Cue Disc)	4, 8
ウエイスト (Waste)	16	キュー・ヘッド (Cue Head)	6
ウォーキング・シングルス・ゲーム (Walking Singles Game)	4, 7	キル・ア・ナンバー (Kill a Number)	15
		ク	
ウインド・レジスタント・ビーズ (Wind Resistant Beads)	5	クリア (Clear a Disc)	10
		クリア・ザ・ボード(Clear the Board)	5, 10,14
エ			
エイミング (Aiming)	9	グリップ (Grip)	6
エイミング・ポイント (Aiming Point)	9	クロス・ガード (Cross Guard)	10
エプロン (Apron)	3	ケ	
オ		ゲーム・ポイント (Game Point)	7
オープニング・ショット(Opening Shot)	10	コ	
オープン・ボード (Open Board)	5	ゴー・オン・ザ・ボード (Go on the Board)	5, 14
カ		コートサイド・チェンジ (Court Side Change)	7
ガター (Gutter)	3		
ガード (Guard)	10	コート・スピード (Court Speed)	8,9
ガード・ディスク (Guard Disc)	10,13	コーナー (Corner)	4
カバー (Cover a Disc)	13	コンビネーション・ショット (Combination Shot)	12,14
カラー・スイッチ (Color Switch)	7		
カラー・チェンジ (Color Change)	7	コート・ヘッド (Court Head)	3
カラー・リード (Color Lead)	9	コート・フット (Court Foot)	3
ガラス・ビーズ (Glass Beads)	5	コート・ワックス (Court Wax)	5

サ		タ	
サイドライン (Sideline)	4	ターゲット・ポイント (Target Point)	9
サイドライン・ダブル(Sideline Double)	13	ダッグ (Duck)	13
サイレント・キャプテン(Silent Captain)	3	ダブリング (Doubling)	13
シ		ダブル (Double)	13
シャフラー (Shuffler)	6	ダブルス・ゲーム (Doubles Game)	6,15
シャフルボード・コート (Shuffleboard Court)	3	ダブル・スコアリング(Double Scoring)	13
		ダブル・スープ (Double Soup)	4
ジョッキング (Jogging)	9	タンパ (Tampa)	9, 10,11
シングルス・ゲーム (Singles Game)	6	タンパ・ガード (Tampa Guard)	10
ス		ツ	
スコアキーパー (Score Keeper)	6	2 スピード・チェック (2 Speed Check)	8
スコアボード (Scoreboard)	3	テ	
スコアラー (Scorer)	3, 6	ディスク (Disc)	6
スコアリング・ダイアグラム (Scoring Diagram)	3	デッド・ディスク (Dead Disc)	4, 11
		ディープ (Deep)	12
スーサイド・アレー (Suicide Alley)	12	デッドライン (Deadline)	4
スターティング・エリア(Starting Area)	4, 8	テン・アップ・テン・ダウン (Ten Up Ten Down)	15
スターティング・ポジション (Starting Position)	8		
		ト	
スティール・ザ・ハンマー (Steal the Hammer)	16	トーナメント・ディレクター (Tournament Director)	6
スティック (Stick)	14	ドリフト (Drift)	8,9
ストラテジー (Strategy)	11	ドリフト・カード (Drift Card)	9
スナグル (Snuggle)	15	ノ	
スニーク (Sneak)	11	ノー・コーチング (No Coaching)	15
スープ (Soup)	4	ノン・ウォーキング・シングルス・ゲーム (Nonwalking Singles Game)	7
スロー・コート (Slow Court)	9		
セ		ハ	
セパレーション・トライアングル (Separation Triangle)	3, 4	ハイ (High)	12
		ハイド (Hide)	10,16
センターライン (Centerline)	4	ハイ・ナンバー (High Number)	12
センターライン・ダブル (Centerline Double)	13	バック・ストップ (Back Stop)	14
		バント・ショット (Bunt Shot)	15
セントピート (St. Pete)	10,11	バンプ・ショット (Bump Shot)	15

セントピート・ガード(St.Pete Guard)	10	ハンマー (Hammer)	16
ヒ		ホ	
ピジョン (Pigeon)	13	ポイント (Point)	7
ビーズ (Beads)	5	ポイント・ゲーム (Point Game)	7,15
ヒット・エンド・ラン (Hit and Run)	14	ボード (Board)	5
フ		ポータブル・シャフルボード・コート (Portable Shuffleboard Court)	5
ファースト・コート (Fast Court)	9		
ファン・ゲーム (Fun Game)	8	ポットラック (Potluck)	8
フィリング (Filling)	11	ポリ・プラスチック・コート (Poly Plastic Court)	5
フィリング・イン (Filling In)	11		
フック・ショット (Hook Shot)	9	マ	
フット (Foot)	3	マジック・サークル (Magic Circle)	15
プラクティス (Practice)	8	ラ	
プラグ (Plug)	11	ライブ・ディスク (Live Disc)	11
プラスチック・ビーズ (Plastic Beads)	5	ライナー (Liner)	13
ブラック・アウト (Black Out)	9	ライン (Lines)	3, 4
ブラック・コート (Black Court)	9	ラウンド・ロビン (Round Robin)	8
ブラック・ディスク (Black Disc)	4	ラグ (Lag)	4, 7
フレーム (Frame)	7	ラグライン (Lagline)	4,7
フレーム・ゲーム (Frame Game)	7	リ	
プレーヤー (Player)	6	リーナー (Leaner)	11
プレベンティブ・ガード (Preventive Guard)	10	リバース・ガード (Reverse Guard)	11
		リバース・キッチン (Reverse Kitchen)	14
フレンドリー・ゲーム (Friendly Game)	8	ル	
ブロック (Block)	10,11,13	ルーム (Room)	12
ブロック・ディスク (Block Disc)	10,13	レ	
プロテクティブ・ガード (Protective Guard)	10	レフェリー (Referee)	6
へ		ロ	
ヘジテーション・ショット (Hesitation Shot)	9	ロー (Low)	12
ベースライン (Baseline)	4	ロール・アウト・ビニール・コート (Roll Out Vinyl Court)	5
ベースライン・エクステンション (Baseline Extension)	4		
ヘッド (Head)	3		
ベンチ (Bench)	3		