

内容

1	まえがき	12	ゲームの進行とスコアボード記入方法
2	シャフルボード小史	13	先攻の定石（予めガードディスクを置く）
3	コートと用具	14	予め置いたガードディスクへの対応
4	シャフルボードのゲーム	15	ゲームに勝つ基本戦略
5	得点エリアと得点	16	ダブル得点
6	ディスクをシュートする位置	17	突いて得点しカバーするバンプショット
7	キューの持ち方	18	バックストップを利用する
8	ディスクをシュートする方法	19	得点ディスクを守るカバー
9	ゲーム開始前に行う練習（プラクティス）	20	相手が得点する経路を塞ぐブロック
10	有効ディスクと無効ディスク	21	ディスクが進行中に曲るコートのドリフト
11	スコアラー及びレフェリー	22	反則及び反則ペナルティの減点（抜粋）

1. まえがき

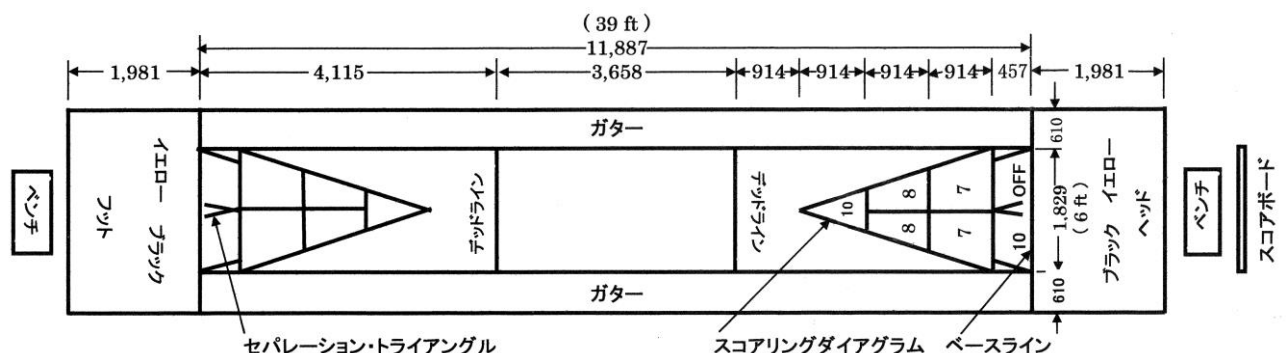
横浜シャフルボード協会（略称 YSA）は、都筑区葛が谷公園内、市営屋外シャフルボードコート（12面）が拠点の、1988年創立、会員数約80名の団体。テレビ、新聞、雑誌等で度々紹介されている。シャフルボードは、細長いコートの片端の2人が、交互にディスク（円盤）をキューで押して向う端の得点エリアに入れる点取りゲーム。カーリングの様な作戦で戦う中高年者向けの楽しいスポーツ。「シャフルボード入門（講習会用）」は、競技方法、技術、ルールの概要。詳細は当協会の技術基準「競技規定」、「基本技術」等を参照。これらは、当協会のホームページにも掲載している。

2. シャフルボード小史

シャフルボードは、13世紀のイングランドのゲームが起源と言われている。1870年、イングランド～オーストラリアの定期船の甲板スポーツになり、現在は外洋航路の大型客船で行われている。1913年、船でプレーした米国フロリダのホテルのオーナーがホテルにコートを作ってから、陸上の人気スポーツになり、広まった。1931年設立の米国ナショナル・シャフルボード協会(NSA)がコート、用具、ルールを統一して、近代シャフルボードが発展した。シャフルボード国際普及を行う国際シャフルボード協会(ISA)が設立され、1981年から毎年国際大会を開催し、各国に次第に普及している。1988年と1999年に、日本、米国、カナダ3か国の国際大会が、葛が谷公園コートで開催された。日本は正規のコンクリート製コートが少ない。幸い横浜市は、当地（12面）、西区平沼公園（2面）、戸塚区柏桜荘（3面）、泉区スポーツセンター（2面）に市営コートがある。体育館に、コンクリート製コートと同じプレーが出来る可搬式コートが普及していないので、プレーヤー数は未だ少ない。

3. コートと用具

3-1. 正規のコンクリート製コート



3-2 可搬式コート（体育館に敷設。コンクリート製コートと同じサイズで同様なプレーが出来る）

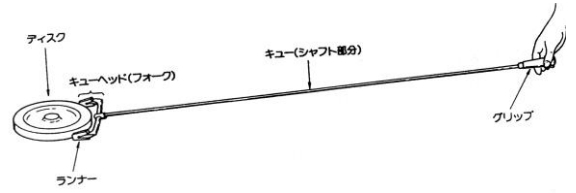
ビニール製コート（プラスチック製ビーズ撒布）とプラスチック製組立式コート（ディスク底面にワックス塗布）の2種あり、国際大会でも使われている。当協会は、普及用に各1セットを所有。

### 3-3 ビーズ

屋外コンクリート製コートは、小粒の球形ガラスビーズを、コート面に撒いてプレーする。

### 3-4 ディスク(Disc)とキュー (Cue)

イエロー及びブラックのディスクを各 4 枚使う。ディスクは直径約 15 cm のプラスチック製円盤。ディスクをシュートするキューは、全長が約 190 cm。シャフトの材質は各種あり、1 本物と 2 本物がある。



## 4. シャフルボードのゲーム

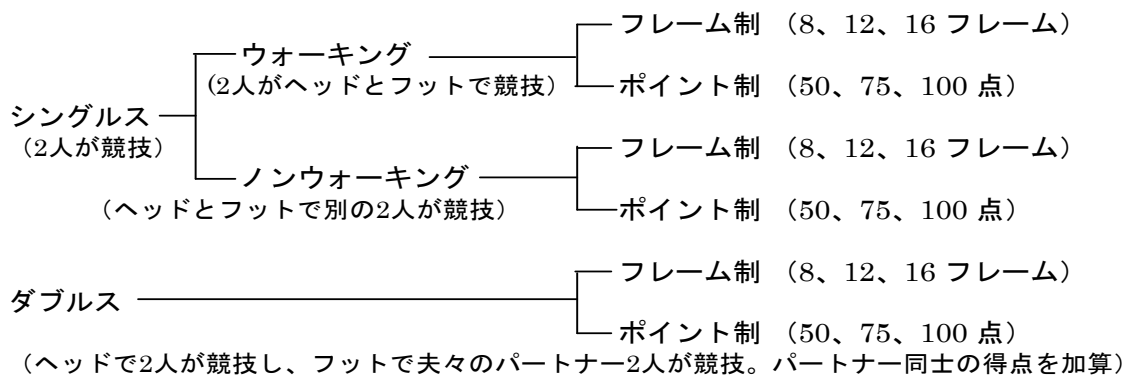
### 4-1 ゲームの方法

キューでディスクをシュートして、コートの向う端の得点エリアに得点し、相手に得点させないようにプレーする。所定のフレーム数の競技終了後に累計得点が多い方が勝者になる「フレーム制ゲーム」と、所定の累計得点に早く達した方が勝者になる「ポイント制ゲーム」がある。日本では「フレーム制ゲーム」がよく行われている。

### 4-2 ゲームの種類

2 人で競技するシングルスゲームと、4 人で競技するダブルスゲームがある。

シングルスゲームには、2 人がヘッドとフットを往復して競技するウォーキングゲームと、ヘッドとフットで別の 2 人が別の競技を行うノンウォーキングゲームがある。



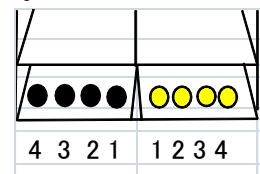
### 4-3 1 フレームの定義

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、プレーヤー2 人が夫々4 枚のディスクを交互にシュートして、その時の得点と累計得点を記入すると 1 フレームが終了する。

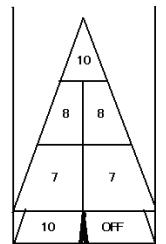
ダブルスゲームは、ヘッドで 2 人が競技して得点を記入し、フットでヘッドのパートナー2 人が競技した得点と、ヘッドのパートナーの得点を加えた累計得点を記入すると 1 フレームが終了する。

## 5. 得点エリアと得点 (第 1 図)

コートの両端に、三角形の得点エリア（スコアリングダイアグラム）がある。その中に、10 点、8 点、7 点、10-OFF（マイナス 10 点）のエリアがある。ディスクが、この得点エリアに、ラインに触れないで入ると得点。但し、10-OFF エリアは、ディスクが中央のセパレーショントライアングル（三角形）に触れていても、マイナス 10 点。



第 2 図



第 1 図

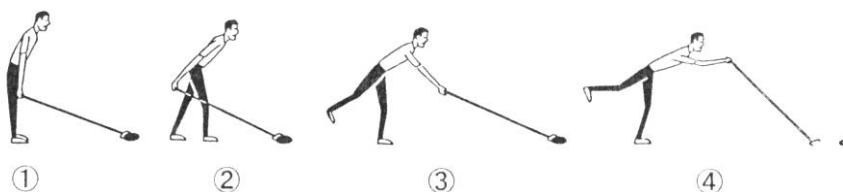
## 6. ディスクをシュートする位置

10-OFF エリアがスタートエリアを兼ねている。スタートエリアの中のディスクをシュートする位置は、第 2 図のように番号を付けて呼んでいる。シュートの度に、ディスクを目標に向けてシュートするのに最適な位置を選ぶことが重要である。

## 7. キューの持ち方

グリップを、真上から指先で軽く持つ。エイミングからフォロースルー迄のシュート中に、キューとキューを持つ腕との角度が変化し続けるので、手の中でグリップが動く。その動きを妨げないように、指先で軽く持つ。手の平で握ってはならない。

## 8. ディスクをシュートする方法 (第3図)



### ① 狙いを定める (エイミング)

キューヘッドをディスクに触れてセットする。両足を揃えて立ち、膝を軽く曲げ、キューを持つ右腕(右利きの人)を伸ばして下ろす。上半身を右(右利きの人)に少し回して、目・キュー・目標が一直線上になるようにかまえて、狙いを定める。この時、左手(右利きの人)をキューのシャフトに軽く触れると、上半身を少し回して狙いを定めるのが容易になる。好みの角度で前傾する。

### ② 右足(右利きの人)を1歩前にステップする

キューを持った右腕を①の位置に残したまま、右足を1歩、前方にステップする。

### ③ 左足(右利きの人)を1歩前にステップしてから、シュートする

キューを持った右腕を①の位置に残したまま、左足を1歩、前方にステップする。次に、伸ばして下ろしていた右腕を、伸ばしたまま、右肩を支点とした振り子のように前方に振って、キューを目標に向けて押し出す。ディスクが目標に向けてシュートされる。

### ④ フォロースルー

シュート中に重心を次第に左足(前足、右利きの人)に移し、キューヘッドを出来るだけ目標に近づけるように右腕を前方に振って、フォロースルーを行う。エイミングからフォロースルーまで、目標から目を離さず、頭の高さを同じ程度に保つ。

## 9. ゲーム開始前に行う練習ショット(プラクティス)

ゲーム開始前及びフレームゲームのカラーチェンジ後のゲーム開始前に、自分のディスク4枚を続けてシュートする練習を行う。ウォーキング・シングルスゲームの場合は、ヘッドとフットで夫々ディスク4枚の練習を行う。プレー中にシュートすると思われるコースの、ディスクの滑りの速さ、ディスクの進行中の曲がり等を調べ、自分のシュートの状態をチェックして修正するのに役立つ重要な練習である。練習ショットは競技規定が許可している権利で、省略しないことが望ましい。

## 10. 有効ディスク(ライブディスク)と無効ディスク(デッドディスク)

コートの向う側のデッドラインとベースライン間のコート上にあるディスクは、競技中の有効ディスクである。

向う側のデッドラインに達しないシュートディスク、向う側のベースラインを越えたディスク、ガターに落ちたディスク、跳ね返ってコートに戻ったディスクは無効ディスクで、直ちに取り除く。

## 11. スコアラーとレフェリー

イエローのプレーヤーがスコアラーを、ブラックのプレーヤーがレフェリーを担当する。

スコアラーは、レフェリーが告げる得点と、累計得点をスコアボードに大きく明瞭に記入する。シングルスゲームは各フレーム終了毎、フレームの得点を左小枠内に、累計得点を大枠内に記入する。ダブルスゲームはヘッドの競技終了後に得点を左小枠内に記入し、フットの競技終了後に得点を右小枠内に、そのフレームのヘッドとフットの得点を加えた累計得点を大枠内に記入する。

レフェリーは、ディスクがシュートされる度に、そのショットで得点になったディスクを1つつ指さしてから指を立て、得点にならなかったディスクを1つつ指さしてから手の平を下にむけて左右に振る。10-OFF(キッチン)に入ったディスクは指さしてから指を反時計方向に回す。その後、全得点ディスクの数を指で示す。レフェリーは2人の全ショット終了後、得点ディスクのカラー別の総得点をイエロー、ブラックの順で大声で告げる。例えば「7・イエロー、8・ブラック」、「8・イエロー、ノー・ブラック」、「10・オフ(マイナス)イエロー、7ブラック」、「ノー・スコア(双方ゼロ)」。

**注意** スコアラーがスコアボードに記入した得点をレフェリーが確認するまで、何者もディスクを

動かしてはならない

## 12. ゲームの進行とスコアボード記入方法

### 12-1 ウォーキング・シングルス・16 フレームゲーム (A と B が競技)

前半	A	7	7	(10)	10	0	14	7	8
		7	14	4	14	14	28	35	43
	B	8	0	15	0	7	(3)	7	0
		8	8	23	23	30	27	34	34
後半	B	0	8	7	0	7	10	7	7
		34	42	49	49	56	66	73	80
	A	7	(10)	14	0	8	(2)	15	0
		50	40	54	54	62	60	75	75

B が勝者

1 つのコートで、2 人が競技を行う。2 人は、コートヘッドでプレーし、次にコートフットでプレーする。コートヘッド、フットを往復して競技するので、この名称を付けている。

- (1) 第 1 フレームは、2 人がヘッドで、イエローが先攻で交互に各 4 枚のディスクをシュートした後、得点ディスクの総得点（フレームの得点）を、スコアボードに記入する。
- (2) 第 2 フレームは、2 人がフットで、ブラック先攻で交互に各 4 枚のディスクをシュートした後、そのフレームの得点と、第 1 フレームとの累計得点をスコアボードに記入する。
- (3) 第 3 フレームはヘッドでイエローが先攻。以下同様に第 8 フレームまで続ける。
- (4) 第 8 フレーム終了後、2 人はイエローとブラックのサイドを替わる（カラーチェンジと言う）
- (5) 第 9 フレームはヘッドで、イエローが先攻。
- (6) 第 16 フレーム終了時点の、累計得点が多いプレーヤーが勝者。

### 12-2 ノンウォーキング・シングルス・16 フレームゲーム (A と B、C と D が競技)

前半	(ヘッド)	A	0	8	7	8	(10)	17	0	7	
		0	8	15	23	13	30	30	37		
	B	7	(10)	8	(3)	10	0	8	8		
		7	(3)	5	2	12	12	20	28		
(フット)	C	8	7	(10)	14	7	8	7	8		
		8	15	5	19	26	34	41	49		
	D	8	0	8	0	7	7	7	(2)		
		8	8	16	16	23	30	37	35		
後半	(ヘッド)	B	28	0	8	0	7	7	8	0	8
		28	36	36	43	50	58	58	66		
	A	37	10	(10)	7	0	8	0	8	0	
		47	37	44	44	52	52	60	60		
(フット)	D	35	0	7	0	8	0	7	7	8	
		35	42	42	50	50	57	64	72		
	C	49	0	0	(2)	7	8	(2)	15	0	
		49	49	47	54	62	60	75	75		

B の勝ち  
C の勝ち

コートヘッドで 2 人が競技し、次に同じコートフットで別の 2 人が別の競技を行う。先攻のカラーはヘッドとフットが同じ。

スコアボードの上側 2 段にヘッドの 2 人の得点を、下側 2 段にフットの 2 人の得点を記入する。

- (1) 8 フレーム終了後ヘッド、フット共にプレーヤーがカラーチェンジを行い、ヘッド、フット共に、スコアボードの名前を上下入れ替える。名前欄右に、第 8 フレームの累計得点を小さな字で記入した後、スコアボードの得点を、第 8 フレーム欄のみ残して消す。消し残した得点は、ゲーム後半の第 9 フレームの得点を記入後に消す。
- (2) 第 16 フレーム終了後、ヘッド及びフットの累計得点が多いプレーヤーが、夫々の競技の勝者。

12-3 ダブルス・16 フレームゲーム (A・B組とC・D組が競技)

		ヘッドの得点		フットの得点													
前半	A・B	0	0	8	7	8	0	14	8	0	0	③	8	0	0	8	8
		0	15	23	45	45	50	50	66								
後半	C・D	7	8	0	7	15	⑩	7	0	8	0	0	7	10	7	7	0
		15	22	27	34	42	49	66	73								
後半	C・D	0	0	10	0	7	0	7	7	0	②	8	7	0	0	8	7
		73	83	90	104	102	117	117	132								
後半	A・B	7	8	0	7	10	0	0	0	8	7	⑩	7	0	8	0	7
		81	88	98	98	113	110	118	125								

C・D組が勝者

パートナー2人がヘッドとフットに分かれて、同じカラーのディスクで、夫々の相手と競技し、パートナー同士の得点をフレーム毎、加算する

- (1) ヘッドの第1フレームは、イエローが先攻。イエローとブラックの得点をスコアボードの得点枠内の上部左側小枠内に記入する。
- (2) フットの第1フレームも、イエローが先攻。イエローとブラックの得点をスコアボードの得点枠内の上部右側小枠内に記入し、ヘッドとフットの合計得点を得点枠内中央に大きな字で記入する。
- (3) ヘッド、フット共に第2フレームはブラックが先攻。
- (4) 第8フレーム終了後、ヘッド、フット共に、プレイヤーがカラーチェンジを行う。
- (5) 第16フレーム終了時後、累計得点が多い組が勝者。

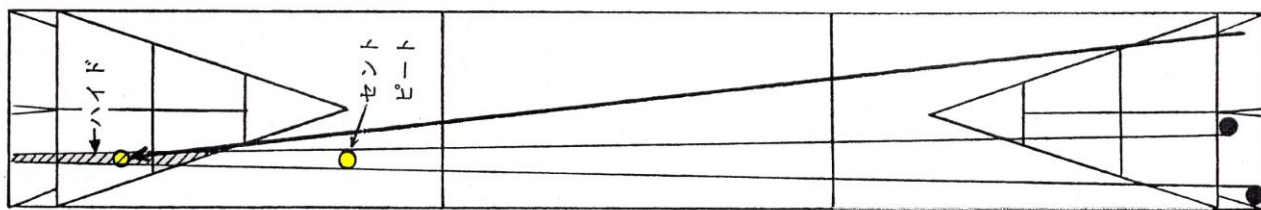
13. 先攻の定石 — 予めガードディスクを置く (セントピートとタンパ)

先攻が先に得点しても、後攻に簡単に突き出されて、このフレームで得点するチャンスがない。そこで先攻は最初に、自分の次のショットでその背後に得点するためのディスクを置く。これが予め置くガードディスク (略称ガード) でセントピートとタンパがある。後攻はガードを除去 (クリア) するショットを行うが、当てそこなったり、自分のキューディスク (シュートしたディスク) をガードの正面に当てて残すと、先攻は残ったディスクの背後の相手の死角エリア (ハイド) に得点する。

ガードを除去 (クリア) された時は、先攻は自分の第2及び第3ディスクでも、ガードを置く。このガードを置く戦法が、先攻の定石である。

フロリダ州ブラデントン市の北方に、入江を挟んで左にセントピーターズバーグ市 (略称セントピート)、右にタンパ市がある。両市の名称が、位置が似ている二つのガードの名称になった。

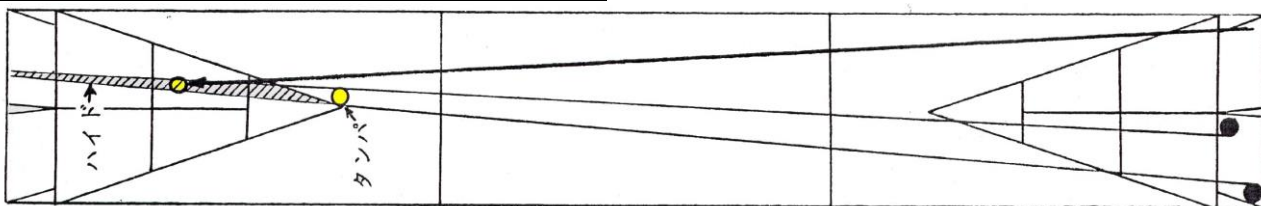
13-1 セントピート・ガード (略称: セントピート) を置く



第4図

先攻のイエローが置くセントピートの最適位置は、対戦相手側コートの縁とスコアリングダイアグラムの頂点の間である。頂点に近づき過ぎると、後攻のタンパになり、後攻が背後に得点する。

13-2 タンパ・ガード (略称: タンパ) を置く

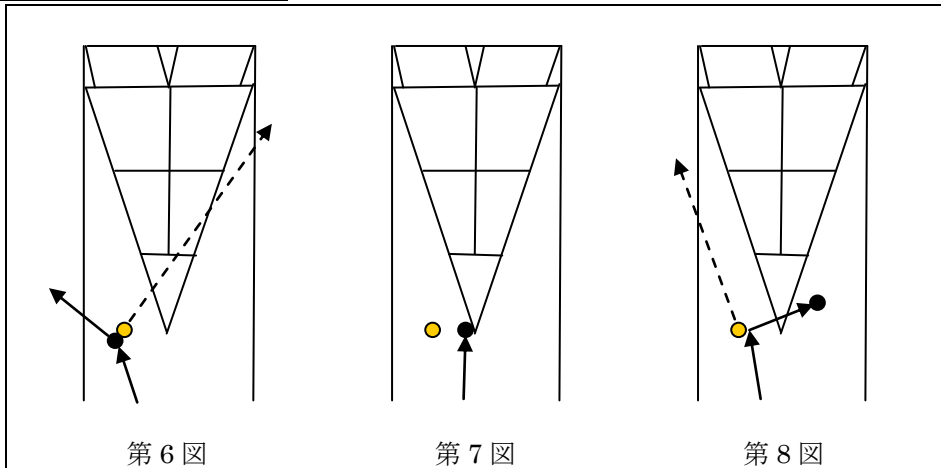


第5図

先攻のイエローが置くタンパの最適位置は、自分側コートの、スコアリングダイアグラムの頂点横である。頂点から右側に離れ過ぎると、後攻のセントピートになり、後攻が背後に得点する。

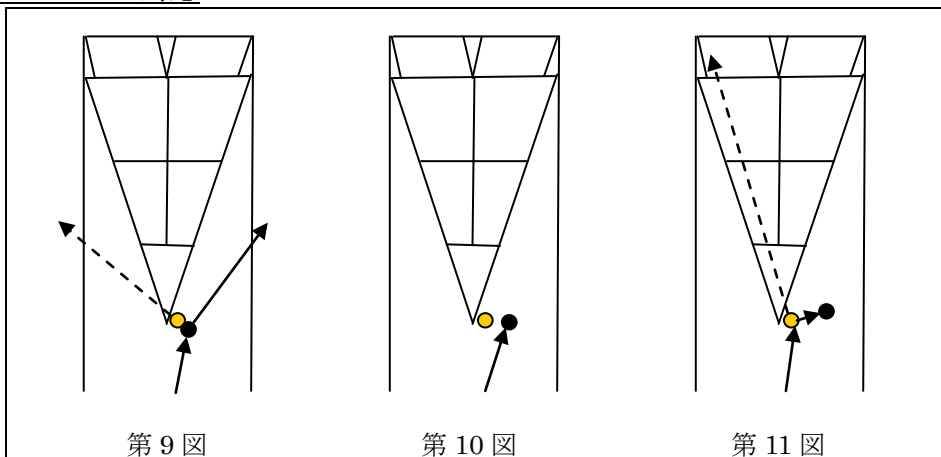
## 14. 予め置くガードディスクへの対応

### 14-1 セントピートへの対応



- (1) 第6図は「クリア・ザ・ボード」。セントピートもキューディスクも、ボード（コートのこと）上に残さない。最も良い対応である。
- (2) 第7図は「フィリング・イン」。隙間を埋める。相手に主導権を握られる恐れがあり良い対応でない。但し、セントピートがコート外側寄りの際はタンパになり、主導権を握ることが出来る。
- (3) 第8図は「リバースガード」。相手のセントピートをクリアし、キューディスクを自分のセントピート位置に止める。キューディスクが相手のタンパ位置に止る恐れがある危険なショット。

### 14-2 タンパへの対応



- (1) 第9図は「クリア・ザ・ボード」。タンパもキューディスクも、ボード上に残さない。最も良い対応である。
- (2) 第10図は「フィリング」。外側を塞ぐ。相手がタンパの背後にシュートする経路を塞ぐ戦法であるが、完全に塞ぐことが出来ない場合がある。
- (3) 第11図は「リバースガード」。相手のタンパをクリアし、キューディスクを自分のセントピート位置に止める。成功し易いショットで、同時に相手のタンパをキッチンに入れる事も出来る。

## 15. ゲームに勝つ基本戦略

### 15-1 先攻のプレイヤー

ほぼ同点か、リードしている時は、予め、セントピート又はタンパのガードを置き、相手はそのガードをクリア（取り除くこと）し損なった際に、残ったガードの背後に得点する。

大きくリードされた時は、オープンエリアに得点ディスクを置き、それに当てて残した相手のキューディスクを、キッチン（10-OFF エリア）に入れる。この囷（おとり）として置く得点ディスクをキッチンベイトと言い、挽回を図る起死回生の戦略である。

### 15-2 後攻のプレイヤー

ほぼ同点か、リードしている時は、対戦相手が置いたセントピートやタンパをクリアし、自分のキューディスクも残さない（クリア・ザ・ボードと言う）。そのフレームはクリア・ザ・ボードを繰り返し、ハンマー（フレームの最後の第8ショットのこと）で得点する。

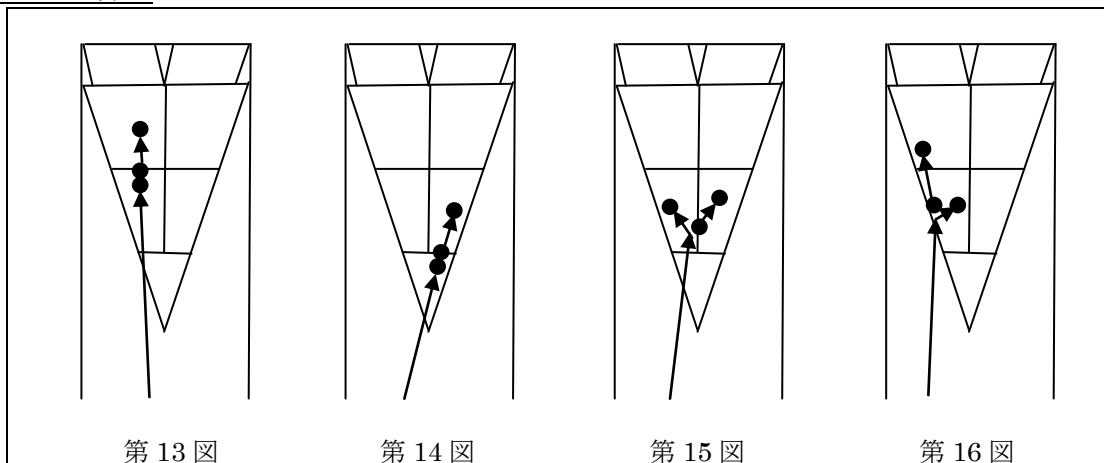


大きくリードされた際は、「先攻のプレイヤー」の場合と同様に、オープンエリアに得点ディスクを置くキッチンベイト戦略で、挽回を図る。

### 15-3 相手の得点ディスクとライナーは取り除く

相手の得点ディスクは、プレー中は取り除き、ハンマーではキッチンに入れようとしながら、自分は得点する。スコアリングダイアグラム内の相手のライン上のディスク（ライナーと言う）は放置すると、相手がダブル得点する恐れがあるので、プレー中は取り除く。

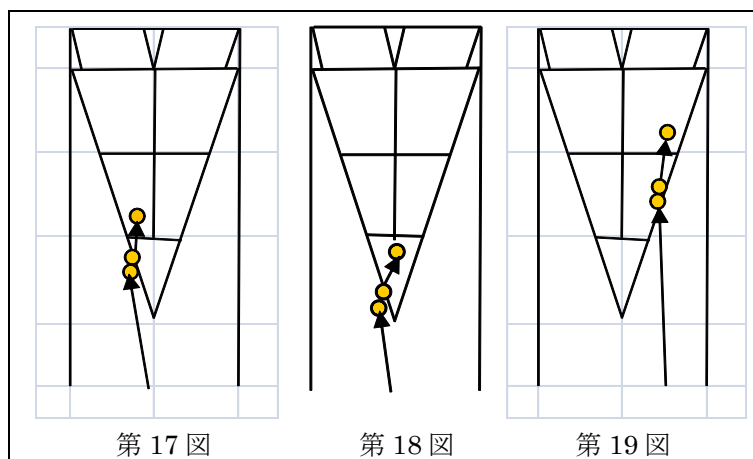
## 16. ダブル得点



ライン上にある自分のディスクと、キューディスクの両方を得点するショット。  
 第13図は7/8ラインダブル。第14図は8/10ラインダブル。第15図はセンターラインダブル。  
 第16図はサイドラインダブル。

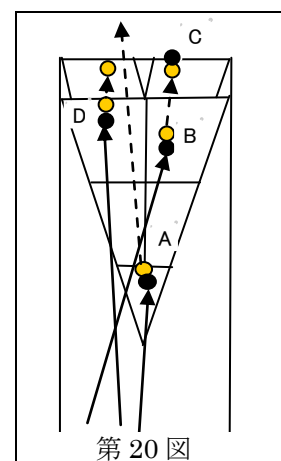
## 17. 突いて得点しカバーするバンプショット

バンプは「ぶっつける」という意味。スコアリングダイアグラムの外や、サイドライン上にある自分のディスクを突いて得点エリアに入れ、同時にその得点ディスクをキューディスクでカバーする。



## 18. バックストップを利用する

コート上のディスクの真正面に当たったディスクは、ほぼ当たった位置に止まる。この原理を利用して、自分のディスクを得点エリアに止めたり、相手のディスクをキッチンの中に止める。利用するディスクをバックストップと言う。第20図のイエローディスクA、B、Dと、ブラックディスクCがバックストップ。  
 A：ブラックがキューディスクをイエローAに当てて、10得点した。  
 BとC：ブラックがキューディスクをイエローBに当てて7得点し、同時に、イエローBをブラックCに当ててキッチンに止めた。  
 D：ブラックがキューディスクをイエローDに当てて7得点し、同時に、イエローDをキッチンに入れた。

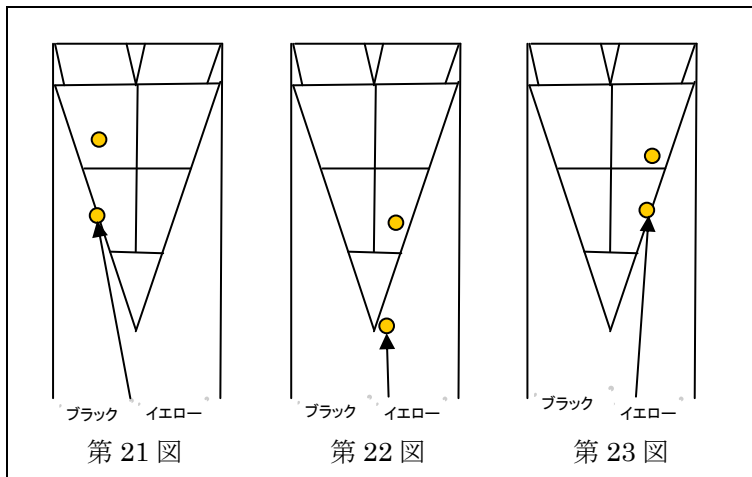


### 19. 得点ディスクを守る カバー

シュートする時、自分の得点ディスクが、丸出しでスコアリングダイアグラム内にある場合は、相手がこれを狙ってシュートする経路にディスクを置いて防御する。これをカバーと言う。

カバーの例を第 21、22、23 図に示す。カバーディスクは得点エリアの外に置く。得点エリアに置くと、相手はカバーディスクと得点ディスクをクリアしようとしながら、キューディスクを得点する。

第 23 図の場合、カバーディスクを相手のセントピート位置に置かないように注意。相手が背後に得点する恐れがある。



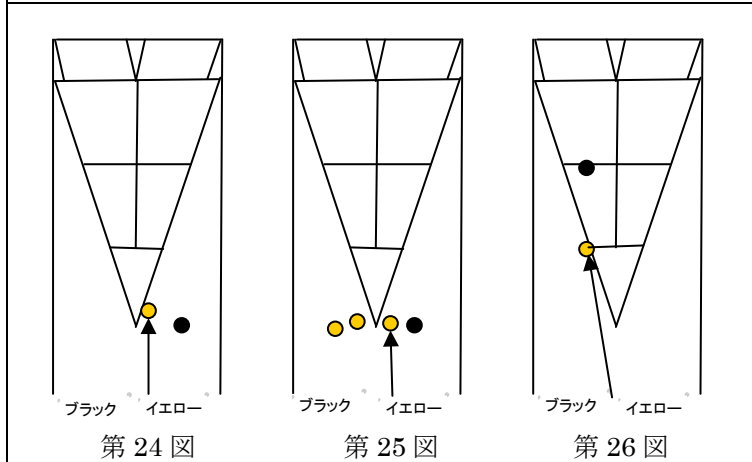
### 20. 相手が得点する経路を塞ぐ ブロック

相手が得点しようとしている経路にディスクを置いて塞ぐことをブロックと言う。カバーと同様に、ブロックのディスクは得点エリアの外に置く。

第 24 図はセントピート背後に得点する経路を塞ぐ。

第 25 図はハンマー得点する経路を塞ぐ。

第 26 図はダブル得点する経路を塞ぐ。



### 21. ディスクが進行中に曲る

#### コートドリフト (第 27 図)

コート表面は完全に平ら、水平でないので、ディスクが進行中に曲がる。この曲がる傾向をコートのドリフトと言う。

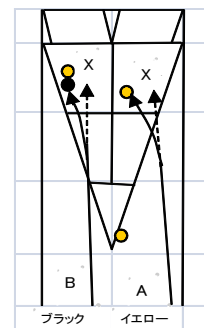
コート毎、ドリフトの向きと大きさが異なる。プラクティスやゲームの初期にこれを把握してプレーをする。ドリフトがあっても、強くシュートするとディスクは殆ど曲がらない。

第 27 図は、イエローからブラック側へ曲がるドリフトがあるコートの例である。

A : xを狙うと、キューディスクはタンパの背後に隠れる。

B : xを狙うと、キューディスクはイエローディスクに当たる。

第 27 図



### 22. 反則及び反則ペナルティの減点 (抜粋)

	反則	減点
1	スタートエリアで、ラインやセパレーション・トライアングルに触れているディスクをシュートした。	10
2	二段動作又はディスクを曲げて進めるショットをした。	10
3	競技中に身体の一部がコートの競技エリアに触れた。ベースライン又はベースラインの延長線を踏んだり踏み越えた。但しディスクを集めて並べる時を除く。	10
4	隣のコートのエプロンに踏み込んだ。但し、ディスクを集めて並べる時を除く。	5
5	対戦者のプレー中、エプロンの自分側後方で、キューを立てて立っていない。	5
6	対面エンドで競技が行われている時に、ベンチに座っていない。	無し
7	プレーヤーがライブディスク(有効ディスク)に触れた。	10
8	対戦者のプレーを狂わせるようなことを言った。	無し
9	ダブルスゲームのパートナーを、言葉や動作でコーチした。	10

ペナルティを課す方法 レフェリーは、プレーヤーが反則した時は先ず警告し、その反則が繰り返された時はトーナメント・ディレクターと協議してペナルティを課す。

レフェリーを担当するブラック・プレーヤーの反則行為には、イエローがレフェリーの役割を果たす。