2023 年度版



板橋版

室内シャフルボード 【競技マニュアル】



≪板橋版≫室内シャフルボード

シャフルボードは、コートの反対側にある三角形の得点エリア(スコアリング・ダイアグラム)に向かって、キュー(棒)でディスク(円盤)を押し滑らせ(シュート)得点を競うゲームです。得点エリアに入ったディスクでも相手のディスクに押し出されると、押し出されて止まったエリアの得点になり、駆引きが戦術となる知的ゲームです。

◆必要用具

- ①ディスク(イエローとブラックの2色の円盤。各4枚、計8枚使用)
 - ※注意…ディスクにシリコンスプレーを塗り、コートを滑らせる。コート外にディスクが出ると、シリコンスプレーの影響で床が滑りやすくなるため、充分に気をつけること。
- ②キュー(棒:長さ190 cm、)2 本使用。キューヘッドは二股になっている。キューには伸縮タイプもあり、 小人使用の際、長さ調節も(110 cm~190 cm)可能。
- ③室内用コート(専用ビニール製の可搬式コート、12mコート 9mコート)がある。
- ④コート外に出ないようにするため、4か所のガード設置(代替えとして体操マットの利用も可)を推奨。 ※次ページ<図①>参照
- ⑤ディスクリムーバー(デッドディスクを取り除くための用具)
- ★重要★コートの設置方法及び用具の片付けにつきましては5ページを参照ください。

◆人数

• 2 人 (シングルス: 1 対 1) または 4 人 (ペア: 2 対 2) が正式なゲーム人数。 ただし人数が多いときは 4 人対 4 人の簡易ゲームも可能。

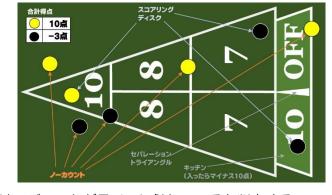
◆投げ方

- ①右手(左手)を伸ばし、両肩とキューが直角になるようにセットする。
- ②右足(左足)を小さく踏み出した後、左足(右足)を大きく踏み出しながらディスクを押し出す(シュート)。
- ③ディスクは押し出される瞬間まで、キューヘッドに接触していなければならない。



◆得点(右図参照)

- 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る。
- ②キッチン(10-OFF)に入っているディスクは マイナス 10 点となる。
- ③得点の判定は、少しでもディスクがラインに接していると O 点となる。ディスクの端を垂直に見下ろし、



ラインとディスクとの間にコートの緑色が見えない時は、ディスクがラインに触れていると判定する。

◆ゲームについて

【ウォーキングゲーム】

選手(チーム)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ゲームを 進める。

【ノンウォーキングゲーム】

同じコート上で、ヘッドから競技をスタートする選手(チーム)と、フットから競技をスタートする選手 (チーム)が交互にゲームを行う。先攻のカラーはヘッド・フットともに奇数フレームがイエロー先攻、 偶数フレームがブラック先攻でゲームを進める。

※注意…先攻は必ずキッチン(10-OFF)の右側(OFF)からスタートする。

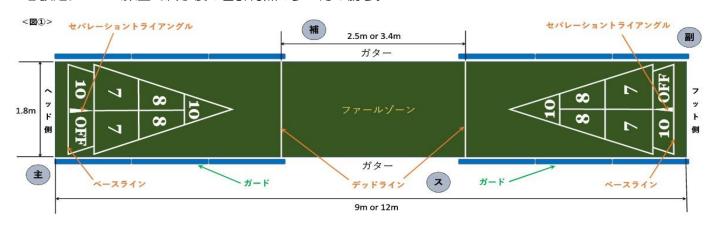
◆ゲームの進め方

【ウォーキングゲームの場合】

- ①審判及びスコアラーを設置する。※主審・副審・補助員・スコアラーを各1名(計4名)
- ②ジャンケンで先攻か後攻を決める。先攻はイエローディスク、後攻はブラックディスクとなる。 試合開始前、各ディスク 4 枚によるプラクティス(練習)を行うことができる。
- ③プレーヤーはディスク4枚をキッチン(10-OFF)内側に並べる。 (ディスクはラインに触れてはならない)
- ④先攻はイエローディスクをコート(ヘッド側)右側(OFF)からディスク1枚をシュートし、次は後攻がブラックディスクを左側(10)からシュートする。これを交互に繰り返し8枚のディスクがシュートされて第1フレーム終了となる。
- ⑤第2フレームは反対側のコート(フット側)へ移動し、右側にブラックディスク、左側にイエローディスクを置き、第1フレーム後攻のプレーヤーが右側(OFF)のブラックディスク第1投から始める。
- ⑥設定フレーム数全て終了後の合計得点の多い方が勝ち。

【ノンウォーキングゲームの場合】

- ① ~ ④は同上
- ⑤反対側のコート(フット側)から別の試合が同時進行となるので、フット側からの第 1 フレーム終了まで見守る。その後、ヘッド側の右側(OFF)にブラックディスク、左側(10)にイエローディスクを置き、第2フレーム先攻のプレーヤーが右側(OFF)のブラックディスクの第1投から始める。
- ⑥設定フレーム数全て終了後の合計得点の多い方が勝ち。



◆勝敗 <u>フレームゲーム (Frame Game)</u>

- ①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。
- ②1 ゲーム(1 試合)は偶数回(4・6・8・10・12・・・)のいずれかのフレーム数を定め、それぞれの終了時の合計得点を競う。

◆デッドディスク(審判担当の方々が速やかに取り除く)

- ①ファールゾーンの中に止まったディスクは、デッドディスクとなり、直ちにコートから取り除く。
- ②デッドラインに到達しなかったディスク。(少しでもデッドラインに到達していれば OK)
- ③コートから一部またはオーバーしたディスク。
- ④ガードに接触したディスク。

◆ファール(反則と減点)

	ファール内容	減点
1	スタートライン(ベースライン)やセパレーショントライアングルに触れている	10点
	ディスクをシュートした。	
2	ヘジテーションショットと呼ばれる二段動作のシュート及びフックショットと	
	呼ばれるディスクを曲げて進めるシュートをした。	10点
	※直線的なシュートでなければならない。	
3	ベースラインを踏んだ。またはベースラインを踏み越えた。	10点
4	対戦相手のコートに入った。	10点
5	対戦者のシュートしたディスクが止まる前にシュートした。	20点
	※反則者の減点となり、このフレームはやり直しとする。	
6	プレーヤーの手から離れて滑ったキューが有効ディスクに触れた。	20点
	※反則者の減点となり、このフレームはやり直しとする。	
7	ディスクがガードで跳ね返り、他のディスクに当たった。	
	※シュートされたディスクは取り除く	
8	プレーヤー以外の者が有効ディスクに触れた時は、そのフレームの競技を	
	やり直す。	

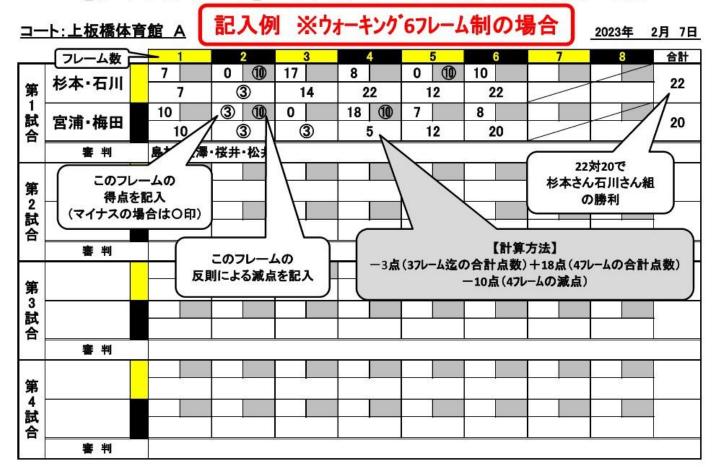
◆得点及びスコアボード記入方法

①ヘッド及びフットの競技(フレーム)が終了する度に、<u>得点(マイナスは〇印内)をスコアボードの左小枠</u> 内に、ファールの<u>減点(〇印内)を右小枠内</u>に、そして<u>累計得点を大枠内</u>に大きく明瞭な数字で記入する。 ②最終フレーム終了後に、合計得点を合計欄に記入する。

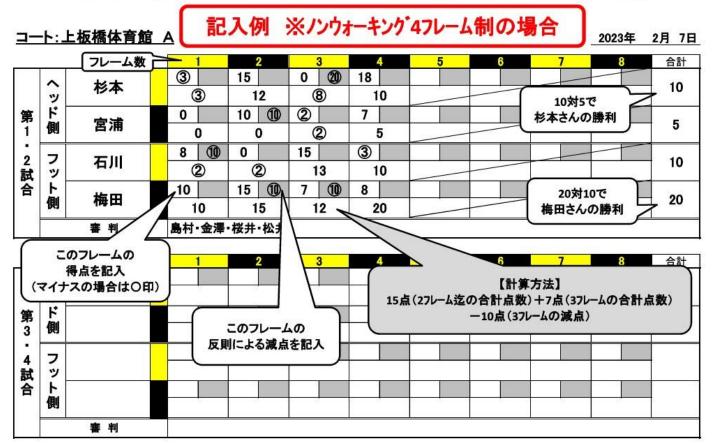
◆その他

- ①シュートする者以外は、コート外(左右)に待機すること。
- ②コート上のディスクを移動する(又は取り除く)場合は必ずキューかディスクリムーバーを 使用すること。※コート上の歩行は厳禁

【シャフルボード】 スコアボード ※ウォーキングゲーム用



【シャフルボード】 スコアボード ※ノンウォーキングゲーム用



【コートの設置方法と用具の片付けについて】

① コートの設置方法

- (1) 養生ポリシートを敷く
- (2) 養生ポリシートの上に室内用コートを敷く⇒室内用コート下部に付着しているシリコンを床に付着させないため



(1) 養生ポリシート



(2)室内用コート

(3) ヘッド及びフットのコートサイドにガードを設置する⇒シリコンスプレーが塗布されているディスクがコート外に出ないようにするため





※コートから5センチ程度離してテープで固定する。 (会場によって使用できるテープを確認の上ご使用ください。)

② 使用後の用具の片付けについて

- (1) 室内用コートの表面に付着した埃や異物は除去してください。
- (2) ディスクを綺麗に拭き上げてください。※空拭き
- (3) 各用具は管理番号どおりに戻してください。
- (4) 使用済みの養生ポリシートは廃棄ください。