シャフルボード

シャフルボード

【はじまり】

近代シャフルボードは、1913 年に、それまで船上のデッキでプレイされていたシャフルボードを、アメリカ・フロリダのディトナビーチに上陸させたことに始まるといわれている。

「シャフル」という言葉は、ダンスの時のすり足とか、トランプを切るという意味がある。このような意味がシャフルボードの由来だといわれている。細長い棒（キュー）で円盤（ディスク）を押し出すようにシュートし、得点を競うゲームである。ビリヤードのような知的なゲームで、陣取りゲームのようなものである

【概　要】

キュー(細長い棒)で、ディスク（円盤）押し出すようにシュートするゲーム。ビリヤードのような知的なゲームで一種の陣取りゲームの趣がある。

ビリヤードのプレーでは、ボールをキューで打つが、シャフルボードは、ディスクをキューで押し出す。そのため、キューのヘッドは、フォークのような二股になっている。シューティングの際のステップは、ワンステップの人もいればスリーステップの人もいるが、ツーステップが基本的といわれている。

４枚ずつのディスクをシュートしたとき(1 フレーム終了時)に、得点を計算する。１０点、8 点、7 点、－10 点(１０－OFF)の三角形の得点エリア内に、完全に入っているディスクのみが得点になる。公式試合は１６フレーム制で、約 60 分前後の競技時間がかかる。時間がないときは、8 フレーム制、１２フレーム制でも楽しめる。

運動量が少ないので、年齢や性別による実力差が、ほとんど見られない。ビリヤードのように、ディスク同志のクッションを計算する面白さがある。また、得点になっている相手ディスクを、弾き飛ばしても構わない。したがって、弾き飛ばされないようにするために、囲碁の布石のようなガードディスクを置く作戦が多用される。

公式のコートは、細長いコンクリートコートで、両側にはボウリング場のようなガター(溝)がある。そして、コートの上にはグラスビーズを敷き、ディスクが良く滑るようなコンディションに整える。公式コートがないときは、専用カーペットコートを体育館や会議室等に敷いて、楽しめる。

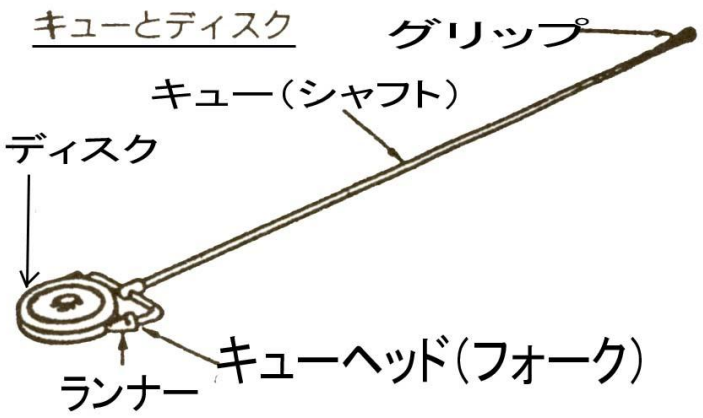
【場所】

日本シャフルボード協会の公認コートで行う。公認コートがない場合は、専用カーペットコートを用いるが公式戦を行うことはできない。この場合、体育館、会議室、大広間などで行う。コートの広さは、エプロンの部分を含んで幅約 1.8m、長さ約 15.8mで、ガターが両側にある。エプロンとは、プレイヤーが立つ部分のこと。カーペットコートは、エプロンの部分がないので、幅約 1.8m、長さ約 12m。正式なコートに比べ、ディスクの滑りが悪いので、力が必要である。そのため、長さ約 9mのタイプも用意されている。

【用具】

■　ディスク

円盤のこと。イエローとブラックの 2 色があり、合成樹脂製。直径約 15.2ｃｍ、重さ 425ｇ、厚さ約 1.4～2.5ｃｍ。各色 4 個、計 8 個のディスクが必要である。



■　キュー

ディスクをシュートする棒のこと。棒の先端は二股になっている。二股の部分はキューヘッド(フォーク)と呼ばれるが、いろいろなタイプがある。グラスファイバー製で、キューヘツドやグリップ部分は合成樹脂製。全長 190.5ｃｍ以下。この部分だけを交換できるモデルが一般的である。

■　カーペットコート

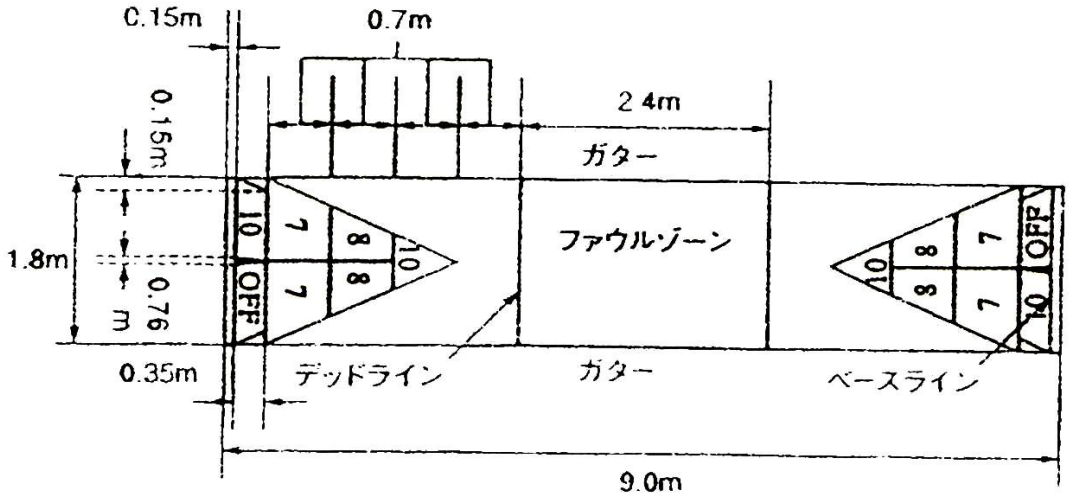
厚さ 7～8 ㎜の不織布で、2 種類のサイズがある。

（1）12mタイプ：幅約 1.8m、全長約 12m

（2）9mタイプ：幅約 1.8m、全長約 9m

柔らかなカーペットなので、多少の伸び縮みがある。土の上、ほこりの多い地面には適さない。汚れたときは、掃除機をかける。また、濡らしてしまうと滑りが悪くなるので、なるべく乾燥した場所に保管する。

コートを広げるだけで、すぐプレーを楽しめるが、コートの両端を両面テープで固定したほうが良い。



■　その他

得点板、ディスクキャリヤー、収納袋（コートとキュー用)、両面テープなどがあると良い。

また、公認コートでゲームを行う場合は、グラスビーズを敷くのが一般的でる。

【競技方法】

（1）進め方

ディスクを 10OFF の位置に、それぞれ自分のディスクを４枚ずつ並べる。

先攻・後攻はジャンケンで決める。先攻は黄色のディスク、後攻は黒のディスクとなる。

先攻から、先ず１枚のディスクをシュートし、次は後攻が１枚のディスクをシュートする。このように、８枚のディスクを交互に繰り返してシュートすると１フレームの競技終了である。

次のフレームは、反対側のコートから先攻を交替し、シュートする。

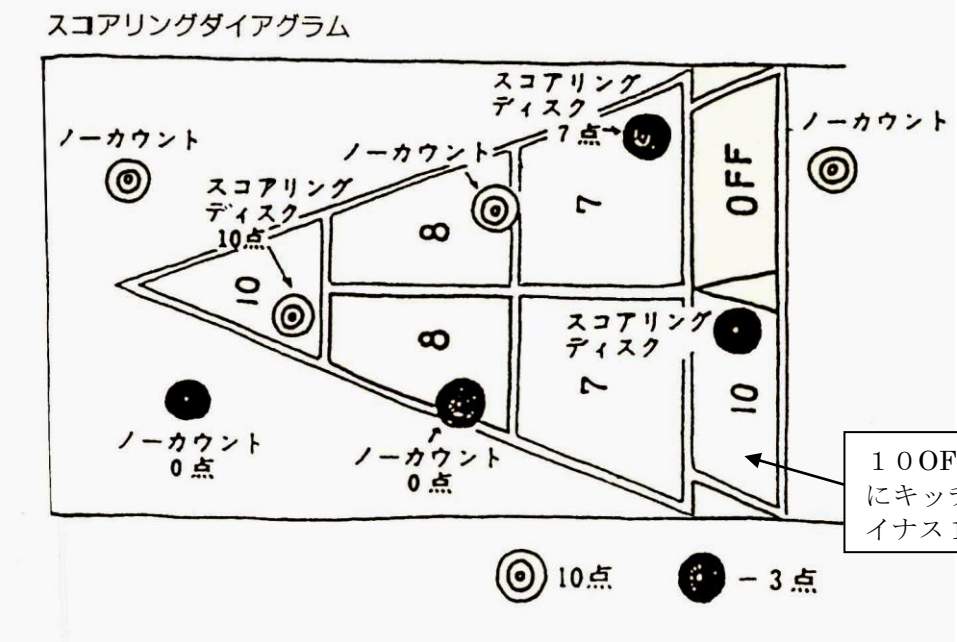
ファールゾーンの中で止まったディスクは、コートの外に出す。

（2）得　点

１フレーム終了後に、得点を計算する。

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される。この場合少しでも線に触れているディスクは、得点されない。

また、１０OFF の位置（キッチン）に入っているディスクは、マイナス１０点になってしまう。



（3）勝　敗

フレーム制とポイント制の２つの方法がある。

フレーム制が、８、１２、１６回のいずれかのフレーム数を定めて、それぞれの終了時の得点を競う。

ポイント制は、５０、７５、１００点のいずれかの点数を定めて、先取した方が勝ちとなる。

（4）戦　略

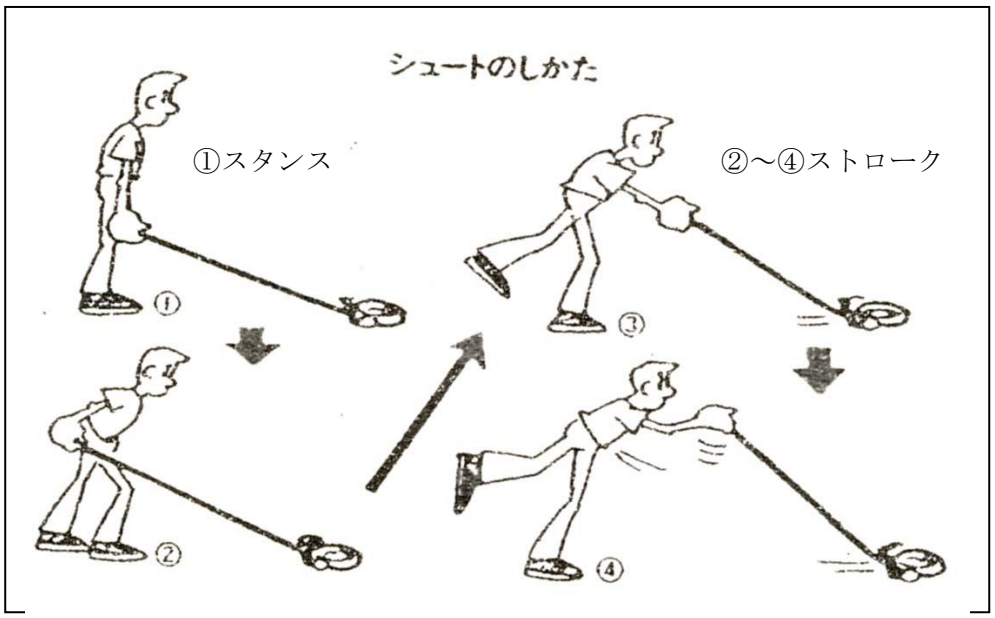
ビギナーはどうしても、三角形の得点エリアに入れるだけを考えてしまう。

しかし、単に得点しただけなら、相手はその得点ディスクを簡単に押し出してしまうだろう。それだけでなく、マイナス１０点にされてしまう可能性がある。しかも､相手はそれと同時に､自分のディスクを得点エリアに残すこともできる。

ゲーム戦略としては、まず、最初のシュートで防御する位置にディスクを置くことである。このディスクをガードディスクと呼ぶ。ガードディスクを置くことによって、得点したディスクが押し出されないばかりか、相手が誤ってガードディスクを押し、逆に得点させてしまう可能性もある。

つまり、囲碁のように、先手を考えてシューすることが大切なのである。

【シュートの仕方】



シャフルボードスコアカード

チーム名	（A）		（B）	
フレーム	スコア	計	スコア	計
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
合計				

シャフルボードスコアカード

チーム名	（A）		（B）	
フレーム	スコア	計	スコア	計
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
合計				