

## Ⅱ シャフルボード

先端が二股になって細い棒（キュー）で円盤を押し出すようにシュートし、得点を競うビリヤードのような知的な陣取りゲームです。

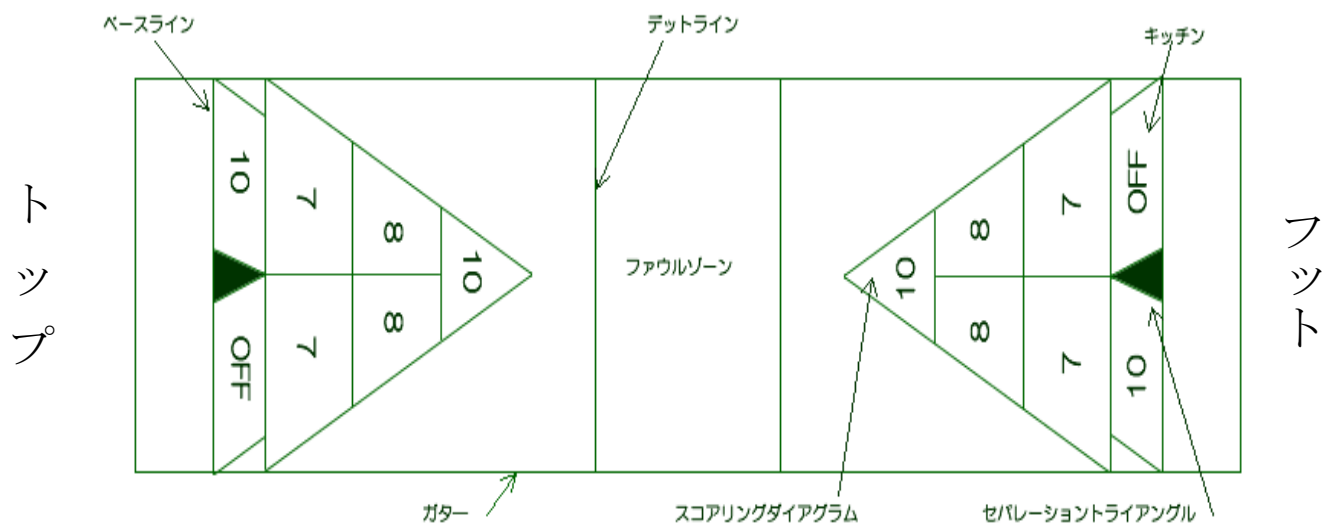


### 1 用具

#### ①コート

ダイアグラムの中の点数は前から10点、8点、7点そしてマイナス10点となります。

少しでも線に触れているディスクは、無得点となり、三角形のエリア内に完全に入っているディスクだけが得点になります。



注※上図では-10区域が上の図面では「10▲OFF」となっていますが、ろうれんピックのコートは「-10▲-10」となっています。

得点はどちらもマイナス10点となります。

#### 【コートの名称】

##### ・セパレーショントライアングル

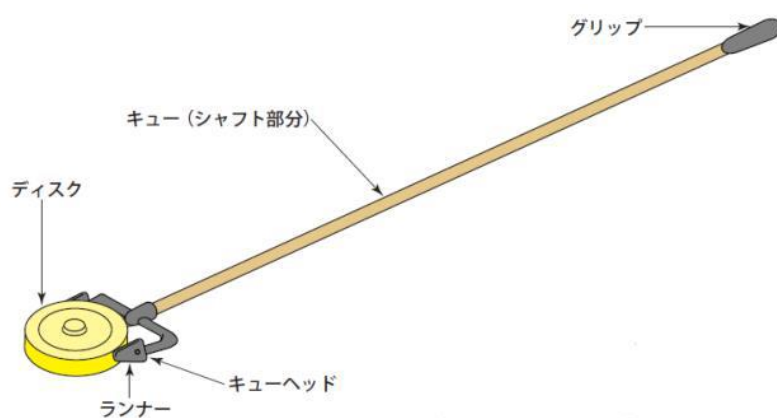
-10区域がシュートを開始する位置になります。その区域内の中央に細長い三角形のマークがあり、セパレーショントライアングルと呼ばれています。これは、シュートを制限するマークで、ラインではありません。

- ・デッドディスク デッドラインに到達しなかったディスクやベースラインをはみ出したディスクのことで、コート上から取り除きます。少しでもラインに触れているディスクは、デッドディスクではありません。

- 「キュー」と 「ディスク」

シュートする際は、キューヘッドとディスクがくっついた状態でシュートします。そうしないと、キューヘッドが破損してしまいます。

また、ディスクを並べるなど動かす時はキューヘッドに近いシャフト部分に手を持ち替え、グリップの先でディスクを動かします。



## 2 シュートの方法

**グリップ** 人差し指、中指、親指で軽く握ります。

**ステップ** ツーステップが基本だが、ワンステップでも構わない。  
図のようにフォロースルーの最後には、手首 を上げるようにします。

このテクニックによってキューがねじれるのを防ぎ、コントロールがよくなります。

## 3 ろうれんピック試合方法

**ダブルス (2 人対 2 人)**

予選、本選ともに 1 試合 2 フレームとします。

- 1 フレームとは (ダブルスの場合) ・ ・

(コート の 片側 を トップ、反対側 を フット と 言う。)

パートナー 2 人 が トップ 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し、1 ンをはみ出したディスクのことで、コート上から取り除きます。  
少しでもラインに触れているディスクは、デッドディスクではありません。

## 予選

### (リーグ戦)

- ①グループに分かれ、対戦表に従って指定のレーンで試合を行います。
- ②1 試合 2 フレーム。  
各グループの 1 位が本選に進みます。  
※参加チーム数によりグループ数が増えることがあります。

## 本選

### (トーナメント戦)

- ①予選グループ各組 1 位により 1 位、2 位を競います。
- ②準決勝で負けたチームは 3 位決定戦を行います。
- ③1 試合 2 フレームです。

## 4 競技方法 (ダブルス)

- ①黄色のディスクを－10の右エリアに、黒色のディスクを－10の左エリアに4枚ずつ並べます。
- ②同じチームの2人の選手はトップとフットに分かれて位置します。
- ③最初にトップコートから行うチームの代表者が、ジャンケンで先攻か後攻を決めます。先攻が黄色ディスク、後攻は黒色のディスクを使用します。
- ④黄色が先攻で、交互にそれぞれ4枚を10メートル先のダイアグラムに向け交互にシュートします。  
スタートエリア内ならシュートの度に、ディスクを目標に向けて最適な位置に動かすことができます。  
それぞれ4ディスクを打った時点で終了、得点計算を行います。
- ⑤次に、反対側のパートナー同士が、同じようにゲームを続けます。  
イエローチームが2回続けて先攻となります。再び8枚のディスクがシュートされると、ダブルスの1フレームが終了します。次に、ブラックチームが、2回続けて先攻になります。
- ⑥再びそれぞれ4枚のディスクを打った時点で終了、これで1フレームが完了。
- ⑦次に2フレーム目となり、先攻と後攻が交代します。  
※チームは試合が終了するまで1フレーム目と同じ色を使用する。  
黒色のディスクチームが先攻（右エリアにディスクを置く）となり、黄色のディスクチーム（左エリアにディスクを置く）は後攻となります。  
2フレーム終了で1ゲームが終了となります。

## 戦 略



どうしても得点エリアに入れることを考えてしまいますが、相手のディスクに押し出され、0点になったり、マイナス 10 点に追いやられてしまいますので、相手に邪魔されない防御のディスクを置くなどといった戦略が必要になります。

審判記録用得点表（参考例）

	1 フレーム		2 フレーム		得点計 (A)	勝ち点 (B)
いごっそう	5		2 5		3 0	3
	① 1 5	② - 1 0	① 1 8	② 7		
はちきん	1 8		8		2 6	0
	① 8	② 1 0	① 0	② 8		



A 勝ち点	
B 1 人目の 得点	C 2 人目の 得点

得点計がいごっそう 3 0 点、はちきん 2 6 点のため、いごっそうが勝ち。

審判記録用得点表の

(A) は 2 フレームで得た得点合計を記入する。

(B) は得点の計により、勝ち 3 点、引き分け相互に 1 点、負けは 0 点を記入する。

2 フレームが終了し、同点の場合は、トップコートから 4 名が交代に 1 ディスクずつ（計 4 枚）シュートしての得点で決める。（1 シュート 勝負）  
この場合、再び同点となった場合は、代表者が 1 シュート（計 2 枚）で決める。勝負がつくまで代表者の 1 シュート勝負を続ける。

1 シュート勝負の得点は全体の合計点に加算されない。  
各グループの審判は試合が終了したら、掲示用記録係に渡す。

予選リーグ用 掲示用得点表（参考例）

自分のチーム

グループA		相手のチーム				D	E	F	G	H		
	いごっそう	はちきん		元気チーム		チームハッスル		自点	相手点	得失点差	勝点合計	順位
いごっそう		3		3		0		93	113	-20	6	3
		30	26	47	19	16	68					
はちきん	0			0		0		103	126	-23	0	4
	26	30		35	47	42	49					
元気チーム	0	3				3		135	122	13	6	2
	19	47	47	35		69	40					
チームハッスル	3	3		0				157	127	30	6	1
	68	16	49	42	40	69						

上表の左側のタテ列が「自分のチーム」、右側のヨコ列が「相手のチーム」となる。

(D) 自点→全試合で自分のチームが取った得点

(E) 相手点→全試合で相手チームに取られた点

(F) → (D) 自点－ (E) 相手点＝得失点差

(G) →上段の勝ち点総合計

(H) →グループ内での順位

順位を決める優先順位は

①勝ち点      ②得失点差      ③直接対決の結果      の順となります。