

26 シャフルボード(拓桃ルールⅡ)

I 競技の特性

シャフルボード(拓桃ルール)では、本校に在籍する児童生徒の実情に合わせ、正式なルールを簡略化させることで、より幅広い人に楽しめるようにアレンジをした。シャフルボード(拓桃ルールⅡ)では、より競技性を高めるために、更なるアレンジを加えた。



図1 キュー(左)とディスク(右)

図2 シャフルボード専用マット

II 施設・用具

1.施設
室内が望ましい。

2.用具
(1)キュー・ディスク(図1)

専用の用具を使用する。ディスクとは円盤のことで、黄色と黒の2色で各色4個、計8個を使用する。合成樹脂製で、直径は15.2 cm。キューはグラスファイバー製の細長い棒で、先端は二股になっており、この部分をキューヘッドという。長さは190cm。

(2)シャフルボード専用マット(図2)

シャフルボード(拓桃ルール)では、専用マットを用いず床面で行っていたが、シャフルボード(拓桃ルールⅡ)では、ルールアレンジの変更上シャフルボード専用マットを用いるのが望ましい。

(3)得点板



III 競技の方法

1.人数（チームの編成等）

チームのディスクが4球ずつのため、各チーム1～4名が望ましい。団体戦、個人戦どちらでも行える。

2.競技の進め方

- (1) 1ゲーム2セットマッチで行い、合計得点で勝敗を決定する。
- (2) 各チームの代表がじゃんけんを行い、勝ったチームが先攻・後攻いずれかを選択する(2セット目はじゃんけんをせず、1セット目と先攻・後攻を逆にする)。
- (3) 各チームはゲーム開始前に、シュートする順番を決める。
- (4) 先攻チームの一人目がマット片側から真ん中のサークルめがけて一枚シュートする。続いて後攻チームの一人目が反対側から真ん中のサークルめがけて一枚シュートするというように交互にシュートし合う(図3)。
- (5) 全員のシュートが終わったところで1セットが終了となり、得点を集計する。

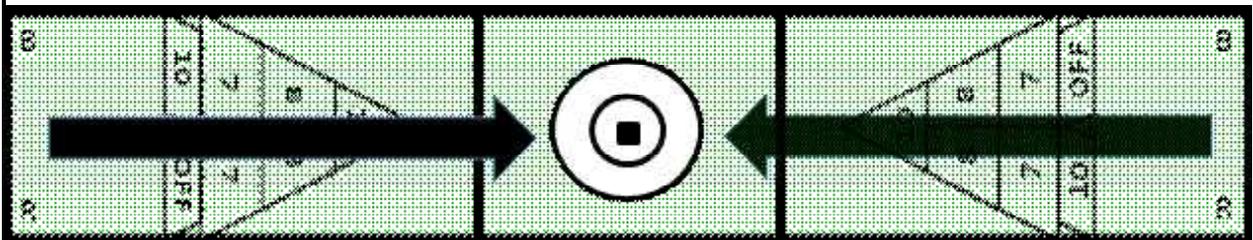


図3

3.シュートの方法

ディスクをダイアグラムの「-10」の部分あるいは「10 OFF」の部分に置き、そこからシュートを行う。また補助具などを使用する場合は、その用具の先端が上記の部分から越えないようにセッティングする。

4.得点(図4)

全員がシュートした時点で、審判がマット状の真ん中の得点サークル内にあるディスクの数を数える。その中にあるディスクの数がそれぞれのチームの得点となる。得点サークルのラインに触れているディスクも得点となる。

5.その他のルール

- (1) 対戦するチームの人数が同じでない場合には、人数の多いチームに合わせる。
- (2) その他、プレイヤーの実態により配慮が必要な場合は、チーム間で協議をして決定する。

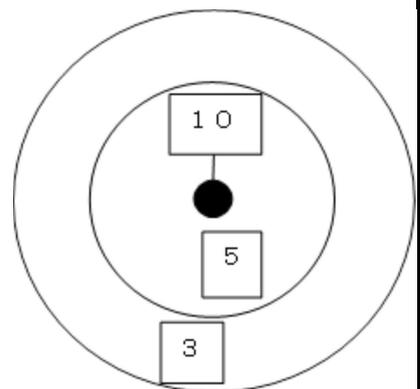


図4

IV その他

1.シャフルボードの正式ルール

日本シャフルボード協会 <http://shuffleboard.sunnyday.jp/>