

25 シャフルボード(拓桃ルールⅠ)

I 競技の特性

ターゲット型の球技に属するニュースポーツである。シャフルボードは、キューと呼ばれる細長い棒でディスク(円盤)を押し出し、得点盤上に到達させてその得点を競うニュースポーツである。ビリヤードやカーリングなどと同様、様々な作戦を考えながら行う知的なスポーツの一つと言える。運動量は少ないものの、障害の程度や性別、年齢の違いにあまり影響されないため、みんなでプレイできるスポーツの一つである。

シャフルボードには以下の特性が挙げられ、障害のある児童生徒の体育授業にも適していると思われる。

- ・上肢の動作のみでゲームができる。
- ・キューでディスクを押し出すという一つの技術で構成されているため、技術を習得する練習の焦点化がしやすい。
- ・チーム対抗で試合をすることができ、集団で練習をしたり、作戦を話し合ったりする場面を設定しやすい。

しかし、正式なルールでは、

- ・初心者はなかなか得点が入りにくく、
- ・コートが長いため、筋力の弱い者は得点盤まで届かない

などの実情があり、ルールを簡略化することで、より幅広い人に楽しめるようアレンジをした。

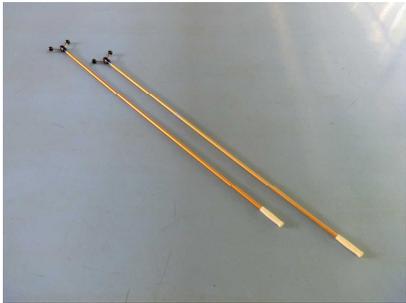


図1 キュー(左)とディスク(右)

図2 得点の計測

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)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) ゲームの開始を告げる。
- (5) 先攻チームの一人目が一枚シュートする。続いて後攻チームの一人目が一枚シュートするというように交互に投げ合う。
- (6) 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、得点を計測する。

#### 3.シュートの方法(図3)

シュートラインからシュートをする。車椅子使用者は車椅子の前輪がラインに触れていなければならない。また補助具などを使用する場合は、その用具の先端がラインを越えないようにセッティングする。

ディスクはシュートラインより前方に置いて構わない。

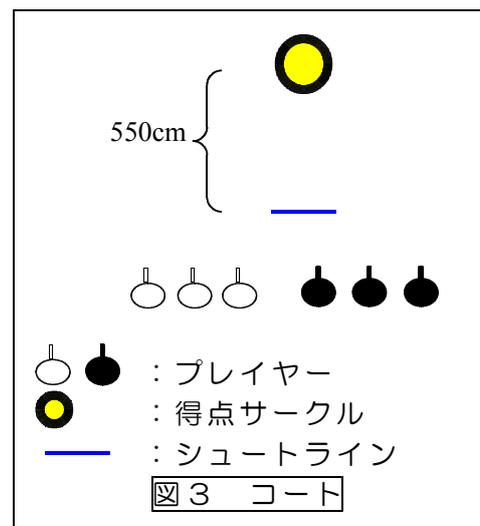
#### 4.得点(図2)

全員がシュートした時点で、審判が得点サークル内の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。



### 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/>