

# 横浜シャフルボード協会競技規定

(略称：YSA 競技規定)

2004年8月 制定

2009年4月 改訂(C-3、D-7、J-3項改訂)

## 内容

A	ゲーム
B	コート及び用具
C	プレー
D	得点
E	コート役員
F	レフェリーに対する要求
G	代理プレーヤー
H	競技中降雨
I	反則とペナルティ(まとめ)
J	YSA 競技会

## 目的

1.	<p>本規定は、横浜シャフルボード協会(略称 YSA)の、正式のシャフルボード競技規定である。横浜シャフルボード協会は、1988年創立以来、アメリカのナショナル・シャフルボード協会(The National Shuffleboard Association, Inc. 略称 NSA)競技規定に準じて競技を行ってきた。NSA 会長から NSA 競技規定を使用する許可を得て、NSA 競技規定に準拠し、必要事項を追加した横浜シャフルボード協会競技規定(YSA 競技規定)を、2004年8月に制定した。</p> <div data-bbox="245 1458 1406 1749" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"><p>NSA 会長ジム・クレイトン氏の許可文書。</p><p style="text-align: right;">July 7, 2004</p><p>You have my permission to use The USA National Shuffleboard Association, Inc. playing rules all or part as you please.</p><p style="text-align: center;">Jim Clayton, President, USA National Shuffleboard Association, Inc.</p></div>
2.	<p>横浜シャフルボード協会会員は、本競技規定を完全に理解して、常に本競技規定に従って競技しなければならない。</p>

## 注意

<p>無断複製使用厳禁。本規定の全文又は一部の複製使用は、横浜シャフルボード協会会長の文書による同意が必要である。</p>
---

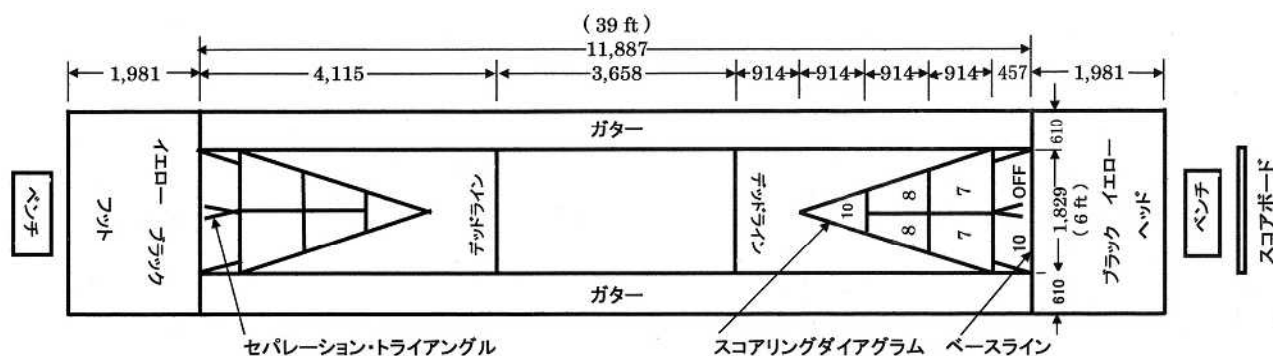
**A : ゲーム**

1.	シャフルボードは、キューを使ってディスクをシュートして、コートに向う端にあるスコアリングダイアグラム(得点エリア)の中に得点し、対戦相手が得点するのを妨げるゲームである。
2.	<u>シングルスゲームとダブルスゲーム</u> シャフルボードのゲームは、2人(シングルスゲーム)又は4人(ダブルスゲーム)で行う。ダブルスゲームは、コートヘッドで2人が競技し、次にコートのフットで、ヘッドの夫々のパートナー2人が競技する。パートナー同士は、同じカラーのディスクをシュートして競技し、得点を加算する。(以後、コートヘッドとフットを、夫々ヘッド、フットと言う。)
3.	<u>ウォーキング・シングルスゲームとノンウォーキング・シングルスゲーム</u> ウォーキング・シングルスゲームは、2人がヘッドとフットの間を往復して、ヘッドとフットで競技する。ノンウォーキング・シングルスゲームは、ヘッドで2人が競技し、同じコートのフットで別の2人が別の競技を行う。
4.	<u>1フレームの定義</u> コート一方のエンド(ヘッド又はフット)で、2人のプレーヤーが、夫々4枚のディスクをシュートして、得点をスコアボードに記入した時に、1フレームが完了する。 但し、ダブルス・フレームゲームは、ヘッドで2人のプレーヤーが、夫々4枚のディスクをシュートして、得点をスコアボードの左小枠内に記入し、次にフットで2人のプレーヤーが、夫々4枚のディスクをシュートして、得点をスコアボードの右小枠内に、そして累計得点をスコアボードの大枠内に記入した時に、1フレームが完了する。
5.	<u>フレームゲーム (Frame Game)</u> 定められたフレーム数の競技を完了した時に、得点が多い方が勝者になるゲーム。 定められたフレーム数の1/2の競技を完了後、プレーヤー2人はコートサイドを交替(カラーチェンジ)して、競技を続ける。8、12あるいは16フレームで、ゲームを行うことができる。
6.	<u>ポイントゲーム (Point Game)</u> あるフレーム完了時に、得点が定められたゲームポイントに達したプレーヤーが、勝者になるゲーム。1ゲームを、同じカラーで行なう。双方が共にゲームポイント以上に達した場合は、得点が多い方が勝者である。50、75あるいは100ポイントで、ゲームを行うことができる。
7.	<u>1試合の定義</u> ポイントゲームの1試合は3ゲームで、2ゲーム勝つと試合の勝者になる。第2ゲームをカラーチェンジして行う。ゲームが1対1の際は、第3ゲームのカラーをラグのプレー(規定C-2参照)の勝者が選ぶ。 フレームゲームは、通常、1試合を1ゲームで行う。1試合を3ゲームで行う場合は、ポイントゲームと同様に、第2ゲームをカラーチェンジして行ない、ゲームが1対1の際は、第3ゲームのカラーをラグのプレーの勝者が選ぶ。
8.	<u>ラウンドロビン (Round Robin)</u> 3人で行うファンゲーム(遊びのゲーム)。ヘッドもフットも、イエローのプレーヤーが先にシュートする。先ず2人がヘッドで競技し、1人がフットで待機する。イエローのプレーヤーが、ヘッドで1フレーム完了後フットへ行き、再びイエローで、待機していたプレーヤーと競技する。フットで1フレーム完了後、ブラックのプレーヤーがヘッドに行き、再びブラックで、待

	<p>機していたプレーヤーと競技する。定められたフレーム数の競技を、プレーヤー3人が反時計回りに位置を変えながら行う。8、12あるいは16フレームで、ゲームを行うことができる。ラウンドロビンは、得点記入方法によって、次の2種類のゲームを行うことができる。</p> <p>(1) 3人が、順位を争うフレームゲーム。</p> <p>(2) 3人が、2人ずつ対戦する、3つの組合せのフレームゲーム。</p>
9.	<p>シャフルボード競技会で行われるゲームのまとめ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>シングルス (2人が競技)             <ul style="list-style-type: none"> <li>ウォーキング (2人がヘッドとフットで競技)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>フレームゲーム (8、12、16 フレーム)</li> <li>ポイントゲーム (50、75、100 点)</li> </ul> </li> <li>ノンウォーキング (ヘッドとフットで別の2人が競技)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>フレームゲーム (8、12、16 フレーム)</li> <li>ポイントゲーム (50、75、100 点)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>ダブルス             <ul style="list-style-type: none"> <li>フレームゲーム (8、12、16 フレーム)</li> <li>ポイントゲーム (50、75、100 点)</li> </ul> <p>(ヘッドで2人が競技し、フットで夫々のパートナー2人が競技。パートナー同士の得点を加算する)</p> </li> </ul>

## B: コート及び用具

1.	<p>コートの寸法と名称。(単位: mm)</p> <p>正規のコートはコンクリート製である。ビニール製などの移動型コートを使うこともできる。ベースライン、デッドライン及びスコアリングダイアグラムのラインの幅は19mm。</p>
----	--



2.	<p>ディスクは、厚さが9/16インチ(14.3mm)以上1インチ(25.4mm)以下、直径が6インチ(152.4mm)、重さが11 1/2オンス(326g)以上の、合成樹脂製とする。新しいディスクの重さは15オンス(425g)とする。イエローディスク4枚とブラックディスク4枚が1セットで、1セットのディスクは全て、重さと厚さを同一とする。</p>
3.	<p>キューは、全長が6フィート3インチ(190.5mm)以下で、キューの金属部分がコートの表面に触れないものとする。</p>
4.	<p>ヘッドに、スコアボードを設置する。</p>
5.	<p>ヘッドとフットに、プレーヤーが待機する時に座るベンチを設置する。</p>
6.	<p>競技会を開始する前に、コート上に、ガラスビーズを薄く均一に撒布する。ガラスビーズは、ポッターズ・パロティーニ(株)製、品名J-30と同等品で、粒径0.5-0.7mmとする。</p>

**C: プレー**

1.	YSA の競技会は、対戦相手、コート及びゲームを開始するカラーを、競技会担当委員が準備する抽選と、組合せ表又はトーナメントチャートによって決める。但し、トーナメントは、ゲームを開始するカラーを、競技会担当委員が指示する方法で決めることがある。
2.	1 試合が 3 ゲームの場合の第 3 ゲームのカラーを、対戦プレーヤー 2 人がラグをプレーして決める。2 人は、第 2 ゲームと同じカラーの第 1 ディスクを、イエロー、ブラックの順に、ラグライン（遠い方のデッドライン）に向けてシュートする。レフェリーが、ディスクの中心からラグラインの中心への距離を比較して、どちらのディスクがラグラインに近いかを判定した後、ディスク 2 枚を取り除く。第 2 及び第 3 ディスクも同様に行う。以上は練習である。第 4 ディスクがラグラインに近いプレーヤーが、ラグの勝者で、カラーを決める権利を持つ。ブラックの第 4 ディスクがイエローディスクに触れると、イエローのプレーヤーがラグの勝者になる。
3.	ダブルスゲームは、各組が、プレーヤーのコートエンド（ヘッド又はフット）を、最初のプラクティス開始前に変更することができる。イエローの組が、最初にエンドを決める。
4.	プレーヤーは、自分のディスク 4 枚を、コートのスターティングエリア（10-OFF エリア）内の自分側に、ラインとセパレーション・トライアングルに触れないように並べる。常にイエローディスクを、ヘッドではコートの右側に、フットではコートの左側に並べる。
5.	競技会担当委員が特定した競技会は、プレーヤーは所定のプラクティスを行う前に、ディスク 2 枚をシュートして、コートのスピードをチェックすることができる（2 スピードチェック）。但し、1 試合が 3 ゲームの場合の第 3 ゲームは、2 スピードチェックを実施できない。
6.	ゲーム開始前及びフレームゲームのカラーチェンジ後のゲーム開始前に、自分のディスク 4 枚によるプラクティスを行うことができる。ウォーキング・シングルスゲームの場合は、ヘッドとフットで、夫々ディスク 4 枚によるプラクティスを行うことができる。プラクティスの際、対面エンドのプレーヤー又はウォーキング・シングルスゲームの対戦相手に、キューを立てる、シュート済みの自分のディスクを置くなどを、依頼することができる。但し、1 試合が 3 ゲームの場合の第 3 ゲームは、プラクティスを実施できない。
7.	2 スピードチェック後、又は 2 スピードチェックを行わない競技会ではプラクティス後、過半数のプレーヤーの希望で、ビーズの追加撒布を行うことができる。競技中のビーズ追加撒布は、通常は許されない。但し、突風でビーズの大部分が吹き飛んだ際は、過半数のプレーヤーの希望で、そのフレーム終了後に、ビーズの追加撒布を行うことができる。
8.	ゲームは、ヘッドで、最初にイエローディスクがシュートされて始まる。イエローディスクの次にブラックディスクと交互に、全てのディスクがシュートされる。
9.	ウォーキング・シングルスゲームは、ヘッドで、全てのディスクがシュートされて 1 フレームが完了すると、プレーヤー 2 人はフットに行き、カラーリード（フレームの最初にシュートされるディスクのカラー）をブラックに変えて、競技を開始する。 ノンウォーキング・シングルスゲームは、ヘッドで、全てのディスクがシュートされて 1 フレームが完了すると、フットで、別の 2 人がヘッドと同じカラーリードで、競技を開始する。 ダブルスゲームは、ヘッドで、全てのディスクがシュートされた後、フットで、ヘッドのパートナー 2 人がヘッドと同じカラーリードで、競技を開始する。
10.	カラーリードの誤りを、フレームが完了する前に発見した場合は、正しいカラーリードで、そ

	のフレームの競技をやり直す。フレームが完了してから発見した場合は、それまでのフレームの得点を確定し、次のフレームは、ゲーム開始時のカラーリードの順序で、競技を継続する。
11.	ディスクを、スターティングエリアの自分側の中で移動して、どこから、シュートしてもよい。しかし、ラインやセパレーション・トライアングルに触れているディスクをシュートすると反則で、ペナルティは10点減点。
12.	プレーヤーは、ディスクがスムーズにシュートされるのを妨げる異物や大きな摩擦がないことを確認するため、これからシュートするディスクを、キューのグリップエンドで押さえて前後に動かすことができる。この時、ディスクがスターティングエリアから出ても反則ではないが、この時を除き、ディスクがスターティングエリアから出ると、競技されたと見なされる。
13.	プレーヤーは競技中、身体の一部がコートの競技エリアに触れること、ベースラインやベースラインの延長線を踏むことや踏み越えることは許されない。反則のペナルティは10点減点。
14.	プレーヤーは、シュートする前やシュート中、ガターの中のベースライン延長線の後ろに立つことができるが、隣のコートのエプロン(プレーヤーが立つエリア)に立つことは許されない。ディスクを集めて並べる時を除き、隣のコートのエプロンに踏み込むとペナルティは5点減点。
15.	ヘジテーション・ショットと呼ばれる二段動作のショットは、反則である。ショットは連続的動作で、加速的でなければならない。ペナルティは10点減点。
16.	フック・ショットと呼ばれるディスクを曲げて進めるショットは、反則である。ショットは連続的動作で、直線的でなければならない。ペナルティは10点減点。
17.	プレーヤーは、対戦相手がプレー中、プレーを妨げないように、エプロンの自分側後部で、キューを垂直に立てて、立っていないといけない。反則のペナルティは5点減点。
18.	ノンウォーキング・シングルスゲーム及びダブルスゲームで、コートの対面エンドで競技が行われている時は、待機しているプレーヤーは、ベンチに座っていないといけない。
19.	プレーヤーは、どんな時も、ライブディスク(有効ディスク)に触れてはならない。反則のペナルティは10点減点。そして、そのフレームの競技をやり直す。
20.	ライブディスクに、プレーヤー以外の者が触れた時は、そのフレームの競技をやり直す。
21.	プレーヤーは、対戦相手のプレーを狂わせるようなことを言ってはならない。
22.	スターティングエリアと遠い方のデッドラインとの間に止ったディスクは、デッドディスク(無効ディスク)で、直に取り除く。デッドラインに触れているディスクはライブディスクである。
23.	コートの向う端のベースラインを越えてコートから出たディスク及びコートサイドから出たディスクは、デッドディスクである。
24.	コートサイドから50%以上突き出ているディスク及びコートの縁に寄りかかってガターに触れているディスクはデッドディスクで、直に取り除く。
25.	コートの向う端のベースラインを越えて8インチ(約20cm)以内に止ったディスクは、直に取り除く。
26.	コートの競技エリア外の物に当たって跳ね返り、コートの競技エリアに戻ったディスクはデッドディスクで、直に取り除く。
27.	跳ね返って戻ったデッドディスクが、ライブディスクに触れた場合及び別のデッドディスクを動かしてライブディスクに触れさせた場合は、そのフレームの競技をやり直す。どのプレーヤ

	一の得点も保障されない。但し、フレームの最後のディスク(第8ディスク)のプレーでこれが起こった場合は、競技をやり直さず、跳ね返り直前のコート上の得点をカウントする。
28.	別のコートから来たディスクがライブディスクを動かした場合は、そのフレームの競技をやり直す。得点は保障されない。
29.	対戦者のディスクが止まる前にシュートするのは反則で、ペナルティは10点減点。反則ショットのディスクを取り除く。対戦者の動かされた得点ディスクは保障される。対戦者の動かされた得点ディスクをカウントした後、動かされたディスクの全てを、コートから取り除く。反則者の動かされた10-OFFディスクは取り除き、反則者の得点から差し引く。これらを実施後、競技を継続する。
30.	プレーヤーの手から離れて滑ったキューが、ライブディスクに触れると反則で、ペナルティは10点減点。キューが触れた対戦者の得点ディスクは保障される。キューが触れた対戦者の得点ディスクをカウントした後、このフレームの競技を最初からやり直す。キューがライブディスクに触れない時は、反則ではない。反則でない時は、プレーヤーは直にキューを拾いに行くことができる。
31.	ダブルスゲームのパートナーを、言葉や動作で、コーチしてはならない。反則のペナルティは10点減点。
32.	カラーチェンジの際、及び1試合が3ゲームの場合のゲームとゲームの間に、5分間の休憩をとることができる。ゲーム中にプレーヤーが正当な理由でコートを離れる時は、レフェリーの許可を得なければならない。許可なく離れると、ペナルティは10点減点。
33.	プレーヤーが、本規定が定めていない不当行為をした時は、トーナメント・ディレクターは事実を確認し、その行為で反則者に利益を与えないように、ペナルティを課す。そのうえ、ペナルティ10点減点を課す。
34.	プレーヤーが反則行為をした時は、レフェリーは、先ず警告する。プレーヤーがその反則を繰り返した時は、レフェリーは、トーナメント・ディレクターと協議のうえ、本規定によるペナルティを課す。但し、規定C-19、C-29及びC-30の反則は、トーナメント・ディレクターと協議のうえ、直に、ペナルティを課す。

## D: 得点

1.	スコアリングダイアグラムに、10点エリアが1つ、8点エリアが2つ、7点エリアが2つ、10-OFFエリア(マイナス10点、キッチンと呼ばれる)が1つある。
2.	プレーヤー2人が、夫々のディスク4枚をシュートし終わった時に、スコアリングダイアグラムの内側に残って、ラインに触れていないディスクが得点である。10-OFFエリア内は、ディスクがセパレーション・トライアングルに触れていても、マイナス10点である。
3.	強くシュートした時に、ディスクが他のディスクの上に乗って止ることがある。夫々のディスクを、本規定に従って、別々に判定する。
4.	ライン近くのディスクを判定する時は、レフェリーはディスクの後方から、ディスクの端を垂直に見下ろす。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。
5.	フレームゲームは、最終フレームが完了して同点の時は、プレーヤー全員が最後のショット(ハンマー)を持つように、2フレーム単位の競技を、最終フレームのカラーで継続する。2フレームが完了した時に得点が多いほうが勝者である。

6.	ポイントゲームは、フレームの途中でゲームポイントに達しても、そのフレームが完了するまで、競技を続ける。
7.	ポイントゲームは、あるフレーム終了時に、ゲームポイント又はそれ以上で同点の時は、得点に差が生じる迄、プレーヤー全員が同数のハンマーを持つように、シングルスは 2 フレーム、ダブルスは 4 フレーム単位の競技を継続する。得点に差が生じた時にゲームポイント未満になっても、得点が多い方が勝者である。
8.	スコアボードに間違えた得点が記入され、それが次のフレームが完了する前に発見された時は、直ちに訂正しなければならない。次のフレーム完了後に間違いが発見された時は、双方のプレーヤーが訂正に同意しない限り、スコアボードに記入された得点を有効としなければならない。
9.	<p><u>スコアボード記入方法</u></p> <p>1 フレームの競技が終了する度に、得点をスコアボードの小枠内に、そして累計得点を大枠内に大きく明瞭な数字で記入する。マイナス得点は、数字を円で囲う。記入例を以下に示す。但し、ダブルスゲームの記入方法は、下記の記入例を参照する。</p>

## (1) ウォーキング・シングルス・16 フレームゲーム (A と B が競技)

ゲーム前半の得点をスコアボードの上側 2 段に、カラーチェンジ後のゲーム後半の得点を下側 2 段に記入する。

前半	A	7	7		10	0	14	7	0	8
		7	14	4	14	14	28	35	43	
後半	B	8	0	15	0	7		7	0	
		8	8	23	23	30	27	34	34	
後半	B	0	8	7	0	7	10	7	7	
		34	42	49	49	56	66	73	80	B の勝ち
後半	A	7		14	0	8		15	0	
		50	40	54	54	62	60	75	75	

## (2) ノンウォーキング・シングルス・16 フレームゲーム (A と B、C と D が競技)

スコアボードの上側 2 段にヘッドの 2 人の得点を、下側 2 段にフットの 2 人の得点を記入する。カラーチェンジ後の後半は、ヘッドもフットも、名前を上下入れ替える。その際、名前欄右に、第 8 フレームの累計得点を小さな字で記入してから、スコアボードの得点を、第 8 フレーム欄のみ残して消す。消し残した得点は、ゲーム後半の第 9 フレームの得点を記入後、消す。

前半 (ヘッド)	A	0	8	7	8		17	0	7	
		0	8	15	23	13	30	30	37	
	B	7		8		10	0	8	8	
		7		5	2	12	12	20	28	
(フット)	C	8	7		14	7	8	7	8	
		8	15	5	19	26	34	41	49	
	D	8	0	8	0	7	7	7		
		8	8	16	16	23	30	37	35	
後半 (ヘッド)	B <sup>28</sup>	0	8	0	7	7	8	0	0	8
		28	36	36	43	50	58	58	66	B の勝ち
	A <sup>37</sup>	10		7	0	8	0	8	0	
		47	37	44	44	52	52	60	60	
(フット)	D <sup>35</sup>	0	7	0	8	0	7	7	8	
		35	42	42	50	50	57	64	72	
	C <sup>49</sup>	0	0		7	8		15	0	
		49	49	47	54	62	60	75	75	C の勝ち

**(3) ダブルス・16 フレームゲーム (A・B組とC・D組が競技)**

第1フレームは、ヘッドAの得点を1段目左小枠内に、ヘッドCの得点を2段目左小枠内に記入する。フットBの得点を1段目右小枠内に、フットDの得点を2段目右小枠内に記入し、累計得点を大枠内に大きな明瞭な数字で記入する。以下同様に記入する。

		ヘッドの得点		フットの得点															
前半	A・B	0	0	8	7	8	0	14	8	0	0	8	0	0	8	8			
		0		15		23		45		45		50		50		66			
後半	C・D	7	8	0	7	15		7	0	8	0	0	7	10	7	7	0		
		15		22		27		34		42		49		66		73			
後半	C・D	0	0	10	0	7	0	7	7	0		8	7	0	0	8	7		
		73		83		90		104		102		117		117		132			
後半	A・B	7	8	0	7	10	0	0	0	8	7	7	0	8	0	7			
		81		88		98		98		113		110		118		125			

C・D組の勝ち

**(4) シングルス・ポイントゲーム (AとBが競技)**

得点記入方法は、シングルス・フレームゲームと同じ。カラーチェンジを行わず、プレーヤーの1人がゲームポイントに達するまで、競技を継続する。

**(5) ダブルス・75ポイントゲーム (Y:イエロー組とB:ブラック組が競技)**

(第1フレーム)	(第2フレーム)	(第3フレーム)	(第4フレーム)
0 7	0 7 8 15	0 7 8 15 16 22	(消す)
ヘッド (Y先攻) Y:0 B:7	フット (Y先攻) Y:8 B:15	ヘッド (B先攻) Y:8 B:0	フット (B先攻) Y:8 B:0
(第5フレーム)	(第6フレーム)	(第Xフレーム)	
31 30 16 22 24 22	31 30 28 30 (消す)	69 65 76 73	
ヘッド (Y先攻) Y:7 B:8	フット (Y先攻) Y: B:0	フット (Y先攻) Y:7 B:8	

Y (イエロー)組の勝ち

**(6) ラウンドロビン (A,B,Cの3人が、順位を争うフレームゲーム)**

A	0	0	7	14	0	7	8	0	7	2位
	0	0	7	21	21	28	36	43		
B	7	0	0	8	8	0	0	15	3位	
	7	7	7	15	23	23	23	38		
C	8	7	7	7	10	8	0	7	1位	
	8	15	22	29	39	47	47	54		

Y B Y B Y B Y B Y B Y B Y B Y B  
 H: A:0, B:7 H: B:0, C:7 F: B:0, A:7 F: C:7, B:8 H: A:0, B:8 H: B:0, C:8 F: B:0, A:8 F: C:7, B:15  
 F: A:0, C:8 H: C:7, A:14 F: A:7, C:10 H: C:0, A:7



## (7) ラウンドロビン (A,B,C の 3 人が、2 人ずつ対戦する、3 つの組合せのフレームゲーム)

A	0	7	7	10	0		0	0	7		A対B
	0	7	14	24	24	21	21	28			
B	8	0	14	0	0	0	10				Aの勝ち
	8	8	22	22	22	22	32	22			
A	0	8	0	7		7	8	8			A対C
	0	8	8	15	5	12	20	28			
C	7	7	8		10	0	7	0			Cの勝ち
	7	14	22	19	29	29	36	36			
B	0	7	0	8		8	0	8			B対C
	0	7	7	15	13	21	21	29			
C	8		8	7	7	7	0	0			Bの勝ち
	8		6	13	20	27	27	27			
	Y	B	Y	B	Y	B	Y	B	Y	B	
	H: A - B	F: B - A	H: A - B	F: B - A	H: A - B	F: B - A	H: A - B	F: B - A	H: A - B	F: B - A	
	F: A - C	H: C - A	F: A - C	H: C - A	F: A - C	H: C - A	F: A - C	H: C - A	F: A - C	H: C - A	
	H: B - C	F: C - B	H: B - C	F: C - B	H: B - C	F: C - B	H: B - C	F: C - B	H: B - C	F: C - B	

## E: コート役員

1.	YSA 競技会は、競技会担当委員が、抽選、組合せ表、トーナメントチャート、コートの割り当て、競技開始時刻の設定など、競技会に必要な全てを準備する。
2.	競技会のコート役員は、トーナメント・ディレクター、レフェリー及びスコアラーとする。
3.	YSA 競技会は、競技会担当委員がトーナメント・ディレクターを指名する。 トーナメント・ディレクターは、競技会運営の全てに責任を持つ。 レフェリーをブラックのプレーヤーが担当し、スコアラーをイエローのプレーヤーが担当する。
4.	レフェリーは、ディスクがシュートされる度に、コート上の全てのディスクを判定する。そのショットで得点になったディスクを 1 つずつ、指差してから指を立てる。得点にならなかったディスクを 1 つずつ、指差してから手の平を下に向けて左右に振る。10-OFF (キッチン) に入ったディスクを 1 つずつ、指差してから指を反時計回りに回す。その後、全得点ディスクの数を、指で明確に示すと共に、「3 イエロー、2 ブラック」などと、カラー毎の得点ディスクの数を大声で言う。 レフェリーは、デッドラインに到達しないデッドディスク及びコートに寄りかかっているデッドディスクを取り除き、向う端のベースラインを越えて、20cm 以内に止ったデッドディスクを取り除く。
5.	レフェリーは、1 フレームの全ショットが終了後、イエローとブラックの得点を、イエローを先に、プレーヤーとスコアラーに聞こえるように大声で言う。得点の言い方の例: 「セブン(7)・イエロー、 エイト(8)・ブラック」、「ノー(0)・イエロー、 テン(10)・ブラック」、「エイト(8)・イエロー、 テンオフ(マイナス 10)・ブラック」。双方無得点のときは「ノースコア」。 スコアラーは、得点を復唱してから、スコアボードに大きく明瞭な数字を記入する。レフェリーは、得点が正しく記入されていることを確認する。
6.	レフェリーは、反則行為を発見した時は、先ず反則者に警告し、その行為が繰り返された時はトーナメント・ディレクターと協議のうえ、スコアラーにペナルティの減点を指示する。但し、規定 C-19、C-29 及び C-30 の反則は、トーナメント・ディレクターと協議のうえ、直にペナルティを課す。
7.	競技会担当委員が特定した競技会は、トーナメント・ディレクターが、コート毎に専属の、レフェリーとスコアラー を指名することがある。

	専属レフェリーは、プレーヤーから遠い方のデッドライン付近に指揮棒を持って立ち、カラーリードとプレー開始を告げ、ディスクが得点か否かを判定し、デッドディスクを取り除き、1フレーム終了毎、得点を知らせ、得点がスコアボードに正しく記入されていることを確認する。
8.	コート役員は、いかなる時も、ライブディスクに触れてはならない。触れた場合は、そのフレームの競技をやり直す。コート役員は、プレーヤーのために、ディスクを集めてはならない。

**F：レフェリーに対する要求**

1.	得点か否か、きわどいディスクを、レフェリーが判定(第1判定)した後、プレーヤーが、自ら確認(第2判定)する許可をレフェリーに求めることができる。2つの判定が一致しない場合は、トーナメント・ディレクターが最終判定を行う。ダブルスゲームは、その確認をパートナーにさせることを、レフェリーに求めることができる。
2.	得点か否か、きわどいディスクを、レフェリーが判定した後、プレーヤー自身が確認する許可を求めるのは、次のディスクがシュートされる前でなければならない。
3.	プレーヤーは、レフェリーに、ディスクの位置を質問することができる。レフェリーは言葉で答える。プレーヤー自身がディスクの位置を確認することは許されない。

**G：代理プレーヤー**

1.	競技会開始後、プレーヤーの変更は許されない。競技会は、抽選が終わった時に始まる。
2.	チーム対抗戦で、プレーヤーが指定された試合に出場出来なくなった場合は、プレーヤーの所属チームのキャプテンが、トーナメント・ディレクターに状況報告のうえ、チームの競技予定に入っていないプレーヤーを代理として選ぶ。

**H：競技中降雨**

1.	競技中に雨が降り始めた際は、そのフレーム終了までプレーをする必要はない。ディスクを濡れない所に移す。スコアラーは、得点、カラーリード、コートエンドなど、プレー中断時の状況を記録する。雨が止み、トーナメント・ディレクターが競技継続を決めた場合は、プレー中断時の状況で競技を再開する。フレームの途中で中断した際は、中断したフレームの最初から再開する。競技再開前に、コートを整備し、ガラスビーズを撒布し、規定のプラクティスを行う。
2.	トーナメント・ディレクターが、競技延期を決めた場合は、中断した競技を、中断時の状況で、トーナメント・ディレクターが指示する日と時刻に再開する。

**I：反則とペナルティ(まとめ)**

反則とペナルティの減点を、以下にまとめる。詳細は各規定を参照する。

なお、減点「10+」は、「減点10、そのうえ追加の減点」を意味する。

規定	反則	減点
C-11	スターティングエリアで、ラインやセパレーション・トライアングルに触れているディスクを、シュートした時。	10
C-13	競技中に、身体の部分がコートの競技エリアに触れた時、及びベースライン又はベースラインの延長線を踏んだ時や踏み越えた時。	10

C-14	ディスクを集めて並べる時を除き、隣のコートのエプロンに踏み込んだ時。	5
C-15	二段動作のショット(ヘジテーションショット)を行った時。	10
C-16	ディスクを曲げて進めるショット(フックショット)を行った時。	10
C-17	対戦相手がプレー中、エプロンの自分側後部で、キューを垂直に立てて、立っていない時。	5
C-18	対面エンドで競技が行われている時は、ベンチに座っていなければならない。	無し
C-19	プレーヤーが、ライブディスクに触れた時。	10
C-21	プレーヤーは、対戦相手のプレーを狂わせるようなことを言ってはならない。	無し
C-29	対戦相手のディスクが動いている間に、シュートした時。	10+
C-30	プレーヤーの手から離れたキューが、ライブディスクに触れた時。	10+
C-31	ダブルスゲームのパートナーを、言葉や動作で、コーチした時。	10
C-32	競技中に、レフェリーの許可なくコートを離れた時。	10
C-33	本規定が定めていない不当行為をした時は、反則者が利益を得ないようにペナルティを課し、そのうえ、10点減点を課す。	10+

ペナルティを課す方法(規定 C-34)

レフェリーは、プレーヤーが反則をした時は先ず警告し、その反則が繰り返された時は、トーナメント・ディレクターと協議のうえ、本規定によるペナルティを課す。但し、規定 C-19、C-29、C-30 の反則は、トーナメント・ディレクターと協議のうえ、直にペナルティを課す。

**J: YSA 競技会**

1.	月例競技会を、毎月、第 1 及び第 3 日曜日に行う。特別競技会を、原則として、月例競技会予定日に行う。午前 9:30 集合、コート清掃、会長挨拶、協会活動の協議、競技会担当委員の説明、トーナメント・ディレクター選定、抽選、9:50 頃競技開始。
2.	<u>月例競技会</u> 組合せ表によって、4 試合を行う。
3.	<u>特別競技会</u> (1) <u>YSA 杯</u> 組合せ表によって予選 4 試合を行い、2 勝以上のプレーヤーが決勝トーナメントに進む。 (2) <u>団体戦</u> 参加者を 4 チームに分け、チーム対抗戦を行う。 (3) <u>創立記念大会</u> 競技会の内容は、その年の企画による。 (4) <u>一日トーナメント</u> 1 日で終了するシングルスゲーム又はダブルスゲームのトーナメント。 参加者全員が最後まで競技を行い、メインとコンソレーション(敗者復活)の順位を決める。 (5) <u>忘年ファンゲーム</u> 12 月開催。シャフルボードの各種プレーによるファンゲーム。取得点数により順位を決める。

以上