

# シャフルボード競技規定

横浜シャフルボード協会  
NPO 法人横浜シャフルボード協会

制定 2004 年 8 月

改訂 2011 年 4 月 (競技規定名称変更、一部改訂)

## 内容

A	ゲーム (Game)
B	コート及び用具 (Equipment)
C	競技ルール (Playing Rules)
D	得点及びスコアボード記入方法 (Scoring)
E	コート役員 (Officials)
F	レフェリーに対する要求 (Appeals)
G	代理プレーヤー (Substitutes)
H	競技中降雨 (Wet Courts)
I	反則とペナルティ (Violations and Penalties) (まとめ)

## 制定

横浜シャフルボード協会 (略称 YSA) は 1988 年創立以来、1931 年創立の米国ナショナル・シャフルボード協会 (USA National Shuffleboard Association, Inc. 略称 NSA) の競技規定(Official Rules of the NSA)に従って競技を行なっている。

2004 年 8 月、NSA 会長ジム・クレイトン氏の許可を得て NSA 競技規定に準拠し、コート詳細図、ゲームの種類毎のスコアボード記入方法などを追加した本競技規定を制定した。

YSA 会員有志が 2007 年 2 月に設立した特定非営利活動法人(NPO 法人)横浜シャフルボード協会は、本競技規定を活用して、シャフルボード普及事業を行っている。

NSA 会長ジム・クレイトン氏が NSA 競技規定準拠を許可したレター

July 7, 2004

Shunzo Satsukawa

President, Yokohama Shuffleboard Association

You have my permission to use The USA National Shuffleboard Association, Inc. playing rules all or part as you please.

Jim Clayton,

President, USA National Shuffleboard Association, Inc.

## 注意

無断複製使用厳禁

本競技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。

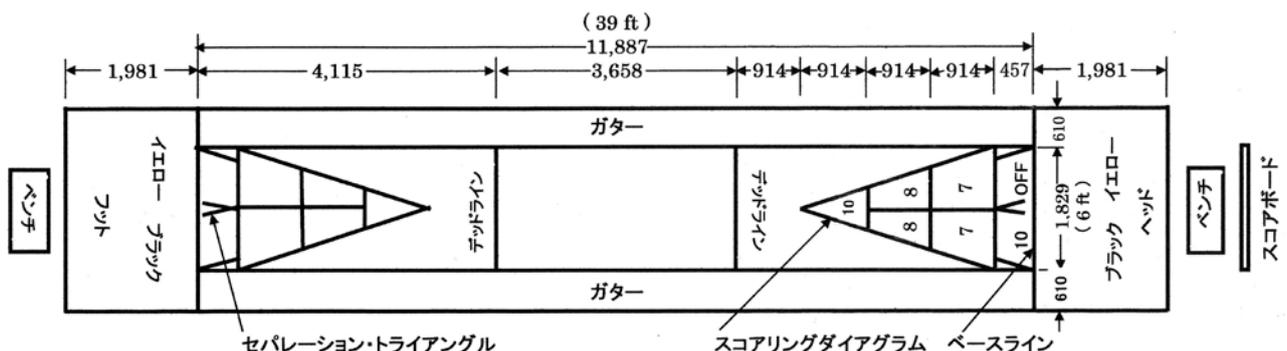
**A : ゲーム**

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、コートに向うサイド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、対戦者が得点するのを妨げるゲーム。
2	<u>シングルスゲームとダブルスゲーム</u> 2人で競技するシングルスゲームと4人で競技するダブルスゲームがある。ダブルスゲームは、コートのヘッドで2人の競技が完了すると、コートのフットでヘッドのパートナー2人が競技を始める。パートナー同士は、同じカラーのディスクをシュートし、ヘッドとフットの得点を加算する。（以後、コートのヘッドとフットを、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を往復して、ヘッドはイエロー先攻、フットはブラック先攻で競技。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。先攻のカラーはヘッドとフットが同じ。
4	<u>1フレームの定義</u> <u>(1) シングルスゲーム</u> コート的一方のエンド（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、得点をスコアボードに記入して、1フレームが完了する。 <u>(2) ダブルスゲーム</u> 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、累計得点をスコアボードの大枠内に記入して、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完了時に得点が多い方が勝者になるゲーム。1ゲームが1試合。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。フレーム数8、12あるいは16で行われる。
6	<u>フレームゲームの延長戦</u> 最終フレームの競技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フレーム単位の競技が完了した時に得点が多い方が勝者。
7	<u>ポイントゲーム (Point Game)</u> 1試合が3ゲーム2戦先勝制で、2ゲーム勝者が試合の勝者になるゲーム。第1ゲームをゲーム開始時に決めたカラーで行い、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の勝者が選ぶ。シングルスゲームはフレーム完了時に、ダブルスゲームはヘッド又はフットの競技完了時に、定められたゲームポイントに達したプレーヤー又は組がゲームの勝者。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。ゲームポイント50、75あるいは100点で行われる。
8	<u>ポイントゲームの延長戦</u> 双方が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、2フレーム単位の競技を継続する。2フレーム単位の競技が完了して得点に差が生じた時、ゲームポイント未満になっても、得点が多い方が勝者。

9	<p><u>ポイントゲームの第3ゲームのカラーを決める「ラグのプレー」</u></p> <p>対戦者2人（ダブルスゲームは任意に選ぶ）が第2ゲームと同じカラーで、ヘッドからイエロー先行で夫々の第1ディスクをラグライン（遠い方のデッドライン）に向けてシュートする。レフェリーがそのディスク2枚を取り除く。第2及び第3ディスクも同様に行う。第4ディスクはシュートした2枚をコートに残し、夫々のディスクの中心からラグライン中心への距離をレフェリーが測定する。ラグラインに近いプレーヤーがラグの勝者。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がラグの勝者になる。ラグの勝者がカラーを決める。</p>																		
10	<p><u>ラウンドロビンゲーム (Round Robin Game)</u></p> <p>3人で行うファンゲーム。ヘッドもフットもイエローのプレーヤーが先攻。先ず2人がヘッドで競技し、1人がフットで待機する。ヘッドで1フレーム完了後、イエローのプレーヤーがフットへ行き、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。ラウンドロビンゲームは、次の2種類のゲームを行うことができる。</p> <p>(1) 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> <p>(2) 3人の順位が決まるフレームゲーム。</p>																		
11	<p><u>競技会で行われるゲームの一覧</u></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; vertical-align: middle;">シングルス (2人が競技)</td> <td style="width: 15%; vertical-align: middle;">ウォーキング (2人がヘッドとフットで競技)</td> <td style="width: 15%; vertical-align: middle;">—</td> <td style="width: 15%; vertical-align: middle;">フレームゲーム (8, 12, 16 フレーム)</td> <td style="width: 15%; vertical-align: middle;">—</td> <td style="width: 15%; vertical-align: middle;">ポイントゲーム (50, 75, 100 点)</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="vertical-align: middle;">ノンウォーキング (ヘッドとフットで別の2人が競技)</td> <td style="vertical-align: middle;">—</td> <td style="vertical-align: middle;">フレームゲーム (8, 12, 16 フレーム)</td> <td style="vertical-align: middle;">—</td> <td style="vertical-align: middle;">ポイントゲーム (50, 75, 100 点)</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: middle;">ダブルス</td> <td></td> <td style="vertical-align: middle;">—</td> <td style="vertical-align: middle;">フレームゲーム (8, 12, 16 フレーム)</td> <td style="vertical-align: middle;">—</td> <td style="vertical-align: middle;">ポイントゲーム (50, 75, 100 点)</td> </tr> </table> <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>	シングルス (2人が競技)	ウォーキング (2人がヘッドとフットで競技)	—	フレームゲーム (8, 12, 16 フレーム)	—	ポイントゲーム (50, 75, 100 点)		ノンウォーキング (ヘッドとフットで別の2人が競技)	—	フレームゲーム (8, 12, 16 フレーム)	—	ポイントゲーム (50, 75, 100 点)	ダブルス		—	フレームゲーム (8, 12, 16 フレーム)	—	ポイントゲーム (50, 75, 100 点)
シングルス (2人が競技)	ウォーキング (2人がヘッドとフットで競技)	—	フレームゲーム (8, 12, 16 フレーム)	—	ポイントゲーム (50, 75, 100 点)														
	ノンウォーキング (ヘッドとフットで別の2人が競技)	—	フレームゲーム (8, 12, 16 フレーム)	—	ポイントゲーム (50, 75, 100 点)														
ダブルス		—	フレームゲーム (8, 12, 16 フレーム)	—	ポイントゲーム (50, 75, 100 点)														

**B: コート及び用具**

1	<p><u>コートの寸法と名称。(単位: mm)</u></p> <p>正規のコートはコンクリート製。ディスクが良く滑って本格的プレーができるプラスチック製組立式及びビニール製の可搬式コートもある。</p> <p>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	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 (326 g) 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。
3	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。
4	ヘッドに、スコアボードを設置する。
5	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。
6	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。ガラスビーズは粒径 0.5 ~ 0.7mm の球形とする。

### C: 競技ルール

1	競技会は、対戦者、競技コート及びゲーム開始時のプレーヤーのカラーを、競技会担当委員が準備する抽選及び組合せ表によって決める。但し、カラーについては、ゲーム開始時のプレーヤーのジャンケンで決める場合もある。
2	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一度、変更することができる。イエロー組が最初にコートエンドを決める。
3	プレーヤーは自分のディスク 4 枚を、コートのスタートエリア (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。
4	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（練習ショット）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、ポイントゲームの第 3 ゲームは、2 スピードチェックは許されない。
5	フレームゲームはゲーム開始前及びカラーチェンジ後のゲーム開始前に、ポイントゲームは第 1 及び第 2 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。ポイントゲームの第 3 ゲームは、プラクティスは許されない。 プラクティスを行う際、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者に、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の支援を依頼することができる。
6	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、過半数のプレーヤーの希望で、そのフレーム完了後に行うことができる。
7	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。
8	シュートする順序（カラーリード）の誤りをフレーム完了前に発見した時は、正しいシュート順序で、そのフレームの競技をやり直す。フレーム完了後に発見した時は、そ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に定められたシュートの順序で競技を継続する。

9	ディスクをスタート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。
10	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及びフック・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。ショットはキューとディスクを連続して前方に進める動作で、直線的でなければならない。ペナルティは 10 点減点。
11	プレーヤーがシュートする前に、ディスクがスムーズに進む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、ディスクをキューのグリップエンドで押さえて前後左右に動かすことは許される。この際、ディスクがスタートエリアのラインを横切っても反則でないが、この時を除き、スタートエリアから出たディスクは、競技されたと見なされる。
12	プレーヤーは競技中、身体のいかなる部分もコートに触れてはならない。ディスクを集めて並べる時とレフェリーがディスクを判定する時を除き、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。
13	プレーヤーはシュートの前や最中に、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、隣のコートに踏込むことは許されない。但し、ディスクを集めて並べる時を除く。反則のペナルティは 5 点減点。
14	プレーヤーは対戦者がプレー中、プレーを妨げてはならない。エプロンの自分側後部で、キューを垂直に立てて、立っていなければならない。反則のペナルティは 5 点減点。
15	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は、コートの対面エンドの競技が完了するまで、プレーヤーはベンチに座って待機しなければならない。
16	プレーヤーはどんな時でも、有効ディスク（ライブディスク）に触れてはならない。触れる（故意でなく）と、反則のペナルティは 10 点減点。そのフレームの競技をやり直す。
17	プレーヤー以外の者が有効ディスクに触れた時は、そのフレームの競技をやり直す。
18	プレーヤーはどんな時でも、対戦者のプレーに影響を与えるようなことを言うてはならない。
19	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。
20	対戦者のシュートディスクが止まる前にシュートするのは反則。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き、対戦者の動かされたディスクは全て保障される。対戦者の動かされた得点ディスクの得点及び反則者の動かされた 10-OFF ディスクの得点をカウントした後、動かされたディスクの全てを直ちにコートから取り除く。その後、そのフレームの競技を継続する。
21	プレーヤーの手から離れて滑ったキューが有効ディスクに触れると反則。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。但し、ポイントゲームで対戦者がゲームポイントに達していた時はゲーム終了。キューが有効ディスクに触れない時は、反則ではない。
22	スタート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無効ディスク（デッドディスク）で、直ちに取り除く。デッドラインに触れているディスクは有効ディスク。

23.	コートに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無効ディスク。
24	コートサイドから 50%以上突き出しているディスク及びガターに触れているディスクは無効ディスクで、直ちに取り除く。
25	コートに向う端のベースラインを越えて 8 インチ(約 20cm)以内に止った無効ディスクは、直ちに取り除く。
26	コートの競技エリア外の物に当たって跳ね返って、コートの競技エリアに戻ったディスクは無効ディスクで、直に取り除く。
27	跳ね返って戻った無効ディスクが、有効ディスクに触れた時及び別の無効ディスクを動かして有効ディスクに触れさせた時は、そのフレームの競技をやり直す。どのプレイヤー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、跳ね返る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有効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。どのプレイヤーの得点も保障されない。
29	フレームゲームの前半のプレー完了後、及びポイントゲームの各ゲーム完了後に、5 分間の休憩をとることができる。ゲーム中にプレイ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。許可なく離れると反側で、ペナルティは 10 点減点。
30	プレイヤーが故意の反則行為又は本規定に明確に定めていない不当行為を行った時は、トーナメント・ディレクターが事実を確認して、その反則行為又は不当行為で違反者が利益を得ないように 10 点以上の減点を課す。そのうえ、通常反則行為のペナルティ 10 点減点を課す。
31	プレイヤーが反則行為をした時は、レフェリーは、先ず警告する。プレイ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、本競技規定によるペナルティを課す。但し、規則 C-16、C-20、C-21 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 : 得点及びスコアボード記入方法

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) が 1 つある。
2	プレイヤー 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り、ラインに触れていないディスクが得点で、スコアボードに記入する。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得点で、マイナス 10 点。
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、本競技規定に従って、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	スコアボードに間違っ て記入された得点は、次のフレーム (ダブルスゲームは次のヘッド又はフットの競技) 完了前に発見された時は、直ちに訂正しなければならない。その後の間違い発見は、双方のプレイヤーが訂正に同意しない限り、スコアボード記入得点を有効とする。

6	スコアボードに記入された得点をレフェリーが確認するまで、コート上の有効ディスクを動かしてはならない。
7	<p><u>スコアボード記入方法</u></p> <p>ヘッド及びフット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。</p> <p>ゲームの種類毎の記入例を以下に示す。</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)	10	0	14	7	8	
		7	14	4	14	14	28	35	43	
	B	8	0	15	0	7	(3)	7	0	
		8	8	23	23	30	27	34	34	
後半	B	0	8	7	0	7	10	7	7	B の勝ち
		34	42	49	49	56	66	73	80	
	A	7	(10)	14	0	8	(2)	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に消す。

前半 (ヘッド)	A	0	8	7	8	(10)	17	0	7		
		0	8	15	23	13	30	30	37		
	B	7	(10)	8	(3)	10	0	8	8		
		7	(3)	5	2	12	12	20	28		
(フット)	C	8	7	(10)	14	7	8	7	8		
		8	15	5	19	26	34	41	49		
	D	8	0	8	0	7	7	7	(2)		
		8	8	16	16	23	30	37	35		
後半 (ヘッド)	B	28	0	8	0	7	7	8	0	8	B の勝ち
		28	36	36	43	50	58	58	66		
	A	37	10	(10)	7	0	8	0	8	0	
		47	37	44	44	52	52	60	60		
(フット)	D	35	0	7	0	8	0	7	7	8	
		35	42	42	50	50	57	64	72		
	C	49	0	0	(2)	7	8	(2)	15	0	
		49	49	47	54	62	60	75	75		

(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。

前半	A・B	0	0	8	7	8	0	14	8	0	0	(3)	8	0	0	8	8			
		0	15	23	45	45	50	50	66											
後半	C・D	7	8	0	7	15	(10)	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	(2)	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	(10)	7	0	8	0	7			
		81	88	98	98	113	110	118	125											

C・D組の勝ち

(4)ウォーキング・シングルス・75ポイントゲーム (AとBが競技)

得点記入方法は、ウォーキング・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、スコアボードの上2段、次に下2段に継続して得点を記入する。あるフレーム完了時にゲームポイントに達したプレイヤーが第1ゲームの勝者。

カラーチェンジし、プラクティスを行って第2ゲームを開始する。

A	7	7	(10)	10	0	14	7	8											
	7	14	4	14	14	28	35	43											
B	8	0	15	0	7	(3)	7	0											
	8	8	23	23	30	27	34	34											
A	0	8	7	0	7	10													
	43	51	58	58	65	75													
B	8	(10)	14	0	8	7													
	42	32	46	46	54	61													

Aの勝ち

(5)ノンウォーキング・シングルス・75ポイントゲーム (AとB、CとDが競技)

得点記入方法は、ノンウォーキング・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、AとBはスコアボードの上2段を繰り返して使い、CとDはスコアボードの下2段を繰り返して使う。下図は途中のフレームを省略している。AとBのゲームはAが第1ゲームの勝者。CとDは競技を継続し、AとBが第2ゲーム前のプラクティスを行う際は、フレーム終了時にゲームを中断する。その後、ヘッドとフットの競技を再開する。対面の競技が終了した際は、対面のコートエンドに、シュートしたディスクを戻す人(Pusher)を配置して競技を行う。

A	7	7	0				14	7											
	7	14	14				70	77											
B	8	0	14				(3)	8											
	8	8	22				64	72											
C	0	8	7				10	0	7										
	0	8	15				57	57	64										
D	8	7	14				7	8	0										
	8	15	29				60	66	66										

Aの勝ち

CとD試合継続

(6)ダブルス・75ポイントゲーム (A・B組とC・D組が競技)

(6A)日本のスコアボードを使う記入方法

得点記入方法は、ダブルス・フレームゲームと同じ。カラーチェンジを行わないで競技を続け、ヘッド又はフットで75点に達した組(下図の例は、ヘッドで79点のC・D組)が第1ゲームの勝者。第2ゲームはカラーチェンジし、プラクティスを行ってから開始する。

		ヘッドの得点		フットの得点													
A・B	0	0	8	7	8	0	14	8	0	0	③	8	0	0	8	8	
	0	15	23	45	45	50	50	66									
C・D	7	8	0	7	15	⑩	7	0	8	0	0	7	10	7	⑩	0	
	15	22	27	34	42	49	66	56									
A・B	⑩	0	7	0	0	0	0	7	0								
	56	63	63	70	70												
C・D	7	0	0	0	0	8	0	0	8								
	63	63	71	71	79												C・D組の勝ち

(6B) 米国のスコアボード記入方法

第1ゲーム

Y (イエロー) : A・B組

B (ブラック) : C・D組

(Y) (B)	(Y) (B)	(Y) (B)	(Y) (B)
0 7	0 7	0 7	(消す)
	0 8	0 8	
	0 15	0 15	
		8 15	
		8 15	8 15
			15 22
ヘッド (Y先攻)	フット (Y先攻)	ヘッド (B先攻)	フット (B先攻)
A : 0 C : 7	B : 0 D : 8	A : 8 C : 0	A : 7 C : 7
(Y) (B)	(Y) (B)	(Y) (B)	(Y) (B)
23 37	23 37	23 37	70 79
	0 ⑩		
	23 27		
8 15	(消す)		
15 22			
ヘッド (Y先攻)	フット (Y先攻)	ヘッド (Y先攻)	ヘッド (Y先攻)
A : 8 C : 15	B : 0 D : ⑩	A : 0 C : 8	B (C・D)組の勝ち

## (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	③	0	7	A対B
	0	7	14	24	24	21	21	28	
B	8	0	14	0	0	0	10	⑩	Aの勝ち
	8	8	22	22	22	22	32	22	
A	0	8	0	7	⑩	7	8	8	A対C
	0	8	8	15	5	12	20	28	
C	7	7	8	③	10	0	7	0	Cの勝ち
	7	14	22	19	29	29	36	36	
B	0	7	0	8	②	8	0	8	B対C
	0	7	7	15	13	21	21	29	
C	8	⑩	8	7	7	7	0	0	Bの勝ち
	8	②	6	13	20	27	27	27	

Y B Y B Y B 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  
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

## (8) ラウンドロビン (A,B,C 3 人の順位が決まるフレームゲーム)

A	0	0	7	14	0	7	8	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

**E: コート役員**

1	競技会は競技会担当委員が、対戦者、競技コート、ゲーム開始時のプレイヤーのカラーなどを決める抽選、組合せ表、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	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	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、その競技会における E-4 記載の役割を果たす。 レフェリーをブラックのプレイヤーが担当し、スコアラーをイエローのプレイヤーが担当する。
4	トーナメント・ディレクターの役割 (1) プレイヤーが反則をする恐れがある競技規定の項目について注意を喚起する (2) ゲーム開始宣言 (3) 以後のゲーム開始時刻の決定と周知 (4) ディスクの最終判定 (5) ペナルティに関するレフェリーとの協議 (6) 降雨・強風などゲーム進行困難時の中止と再開の決定 (7) 必要があればレフェリーとスコアラーの指名
5	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、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方向に回す。その後、全得点ディスクの数を指で明確に示す。 レフェリーは、デッドラインに到達しない無効ディスク及びガターに触れてコートに寄りかかって

	いる無効ディスクを取り除き、向う端のベースラインを越えて 20cm 以内に止った無効ディスクを取り除く。
6	レフェリーは、プレーヤー2人の全ショット終了後、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告げる。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(10-OFF)・ブラック」。双方無得点のときは「ノースコア」。 日本語読みで「7・イエロー、 8・ブラック」、「ノー・イエロー、 マイナス 10・ブラック」と告げてよい。ディスクのカラーを省略しない方が望ましいが、得点のみをイエロー、ブラックの順で告げることも許される。レフェリーはスコアボードに得点が正しく記入されていることを確認する。
7	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して、スコアラーにペナルティの減点を指示する。但し、規定 C-16、C-20、C-21 及び C-30 の反則は、直にトーナメント・ディレクターと協議してペナルティを課す。但し、レフェリーを担当するブラック・プレーヤーの反則行為については、イエローがレフェリーの役割を果たす。
8	スコアラーは、シングルスゲームは各フレーム終了後、ダブルスゲームは各ヘッド及びフットの競技終了後、レフェリーが告げた得点を復唱し、スコアボードに大きな字で明瞭に記入する。
9	競技会担当委員が特定した試合で、トーナメント・ディレクターがコート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で指揮棒を持って立ち、カラーリードとプレー開始を告げた後、レフェリーの任務を行う。
10	コート役員は、いかなる時も有効ディスクに触れてはならない。触れた時は、そのフレームの競技をやり直す。コート役員（但し、プレーヤーが担当するレフェリーとスコアラーを除く）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	プレーヤーは、得点か得点でないかのきわどいディスクをレフェリーが判定した後、自ら確認する許可をレフェリーに求めることができる。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。プレーヤーがレフェリーの判定に異議を申し立てた時は、トーナメント・ディレクターが最終判定を行う。
2	レフェリーが判定した後、プレーヤーが自ら確認する許可をレフェリーに求めるのは、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時は、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、チームの競技予定メンバー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時はプレーを中断する。フレーム終了までプレーする必要はない。ディスクを濡れない所に移し、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後、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、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、トーナメント・ディレクターが指定する日時に、中断した競技を中断時の状況で再開する。

**I: 反則とペナルティ (まとめ)**

反則とペナルティの減点のまとめ。詳細は本競技規定の該当規則を参照。

なお、減点「10+」は、「減点10、そのうえ追加の減点」のこと。

規則 No.	反則	減点
C-9	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。 (*)	10
C-10	二段動作又はディスクを曲げて進めるショットをした。 (*)	10
C-12	競技中に、身体の部分がコートの競技エリアに触れた。 ベースライン又はベースラインの延長線を踏んだ又は踏み越えた。但し、ディスクを集めて並べる時を除く。 (*)	10
C-13	隣のコートのエプロンに踏み込んだ。但し、ディスクを集めて並べる時を除く。 (*)	5
C-14	対戦者のプレー中、エプロンの自分側後方で、キューを立てて立っていない。	5
C-15	対面エンドで競技が行われている時に、ベンチに座っていない。	無し
C-16	プレーヤーが有効ディスクに触れた。	10
C-18	対戦者のプレーを狂わせるようなことを言った。	無し
C-19	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。	10
C-20	対戦者のディスクが止まる前に、シュートした。	10
C-21	プレーヤーの手から離れたキューが、有効ディスクに触れた。	10
C-29	競技中に、レフェリーの許可なくコートを離れた。	10
C-30	故意の反則行為又は本競技規定に明確に定めていない不当行為をした。	10+
C-31	<u>ペナルティを課す方法</u> レフェリーは、プレーヤーが反則をした時は先ず警告する。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、規則 C-16、C-20、C-21、及び C-30 の反則は、直にトーナメント・ディレクターと協議のうえ、ペナルティを課す。	

(\*) : 反則行為によってシュートされたディスクは、そのままとする。

以上