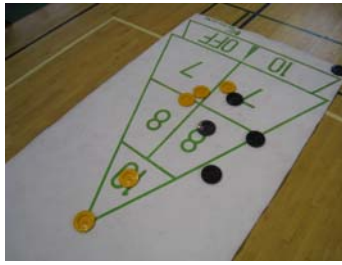


*part 09* 샵플보드



## 1. 소개

### 1) 셔플보드란

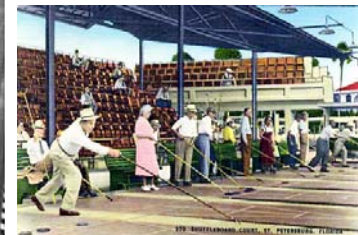
볼링의 레인과 같은 양면에 거터(고랑)가 있는 콘크리트제의 장방형의 코트 상에서 2명씩 점수를 겨루는 게임입니다.

주로 두뇌를 많이 사용하게 되며, 적당한 운동량을 지닌 뉴스포츠이다. 주로 어린이나 고령자에게 적합한 운동이라고 할 수 있다. 남녀노소의 구분 없이 게임을 즐길 수 있어서 전 연령이 함께 즐길 수 있는 가족형 스포츠라고 할 수 있다.

### 2) 셔플보드의 역사

#### (1) 역사의 개요

셔플보드는 가늘고 긴 막대(큐)로 원반(디스크)을 코트위에서 밀어서 코트에 그려진 스



코어링다이아그램(득점구역)에 디스크를 넣어서 그 점수를 겨루는 스포츠이다. 코트는 볼링경기의 레인과 같이 양쪽에 거터가 있는 정식콘크리트제가 있고, 평평한 장소에 비닐 시트 혹은 전용카펫을 깔아놓고 즐기는 등의 여러 가지 방식이 있다.

경기스타일은 큐를 사용한 컬링이라고 표현할 수 있을 것이다. 운동량도 적당하며 두뇌플레이가 승부를 좌우한다고 할 수 있어 남녀차가 없이 세대를 초월하여 즐길 수 있는 뉴 스포츠이다.

셔플보드는 19세기경 대서양을 횡단하는 호화선박의 갑판에서 선객들이 즐겼던 것이 원형이라고 한다. 1913년에 선박여행을 마치고 돌아온 미국인 부부가 플로리다주 데이터나 비치에서 이를 전하게 되어 현재의 형태로 남아 있게 되었다. 1931년에는 전미셔플보드협회가 창립되어 스포츠로서 정착하게 되었다. 이후 캐나다, 호주, 브라질 등으로 확산되었다.

일본에 소개되었던 시기는 1970년대에 들어와서 부터이다. 1979년에는 일본, 미국 및 캐나다의 3개국에 의한 인터네셔널 · 셔플보드협회가 설립되었다. 1981년부터 년1회 국제대회를 개최하고 일본에서도 매년 선수가 출전하고 있다. 또한 88년과 99년에는 일본이 국제대회의 개최지가 되었다. 일본에서는 일본셔플보드협회주최로, 남녀선수권(남자 : 호킨스배, 여자 엘시배)를 포함, 년5회 대회를 개최하고 있다.

셔플보드의 기원은 13세기 영국이라고 전해지고 있다.

## (2) 역사

1870년에 영국과 호주 간의 정기선의 갑판에서 즐겼다는 설이 있다. 그리하여 지금도 전 세계 대형선박의 갑판에서 레크리에이션스포츠로 즐기게 되었다고 한다.

1913년에 미국 플로리다주에서부터 육상스포츠로 변신하였다. 이어 미국 각주에 보급되어 1931년 전미셔플보드협회가 설립되었다. 현재 미국의 경기인수는 천만 명이라고 할 정도로, 전미선수권을 비롯한 수많은 토너먼트가 활발하게 이루어지고 있다.

1979년에 국제셔플보드협회가 설립되고 1981년부터 일본 · 미국 · 캐나다 3개국 대항의 국제대회가 매년 개최되고 있다.

일본의 경우에는 요코하마에서 1988년 제8회 국제대회, 1999년 10월에는 제19회 국제대회가 개최되어 대성황을 이루었다.

## 2. 용구

### 1) 코트



일반적으로 미국제의 코트는 콘크리트제, 비닐제, 카펫트제의 3가지가 있다. 미국제는 주로 콘크리트제와 비닐제를 사용하는데 길이 약 11.89m, 폭은 약 1.83m이다. 일본레크리에이션협회가 판매하는 카펫트제 코트는 폭 1.8m, 길이 12m와 폭 1.8m, 길이 9m의 2종류가 있다.

### 2) 용구



#### (1) 큐

큐는 길이가 약 1.9m로 샤프트의 재질은 알루미늄, 글라스파이버, 그래파이트 3종류가 있다.

#### (2) 디스크

디스크는 노란색과 검정색으로 나누어지는데, 직경 15cm, 두께 약 2.5cm로 각각 4장씩 합계 8장으로 구성되어 있다.

### 3. 경기방법

스코어보드에 가까운 쪽이 먼저 노란 디스크(직경 15cm의 원반)를 그 다음에는 검정 디스크를 큐를 이용하여 부드럽게 밀어서(이를 슷이라고 함) 코트의 반대편에 있는 득점에어리어에 넣게 된다.

서로 각각 4장의 디스크를 슷하게 되는데, 자신의 득점과 동시에 상대방이 득점하기 어렵게 공략하게 된다. 이때 당구와 같이 서로의 디스크를 이용하여 쿠션을 치는 재미와 상대방의 디스크를 밀쳐내는 통쾌함도 있다.

각각의 4장의 디스크를 모두 슷한 후에는 각각의 득점을 스코어보드에 기입하고, 이번에는 디스크가 있는 쪽의 보드에서 점수가 높은 선수가 선공을 하게 된다. 이를 반복하여 왕복 8회를 마치게 되면 최종누계의 득점이 높은 선수가 이기게 된다.



스코어링 다이어그램



스코어보드

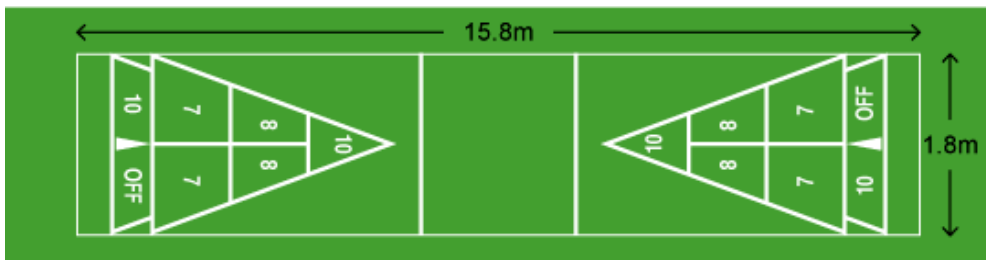


전용경기장

#### 1) 경기방법과 주요 룰

일반적으로는 1대1로 득점을 겨루게 된다.

코트의 한쪽에서 선공·후공을 결정하여 모든 디스크(각 4개)를 스탠딩에리어(10-OFF의 위치)에 서서, 서로 길이 약190cm의 큐를 사용하여 디스크를 슷한다. 각 선수가 4개의 디스크를 전부 투구한 시점에서 1프레임이 종료되고, 코트상의 다이어그램 내에 정지된 디



스크를 득점화 하여 스코어보드에 기록한다.

다이어그램에는 10점, 8점, 7점이 있으며 다이어그램 끝부분에 10-OFF(마이너스 10점)이 있어 이 곳이 승부를 좌우하게 된다. 자기편 혹은 상대방의 디스크를 밀어주거나 밀어내어 상대디스크를 에리어 바깥으로 밀어내거나 마이너서 10점 안으로 밀어 넣어 경쟁을 하는 것이 이 경기의 묘미라 할 수 있다. 디스크가 조금이라도 라인에 물려있을 경우에는 점수화되지 않기 때문에 (디스크 전체가 완전히 라인 안에 있을 경우에만 유효하다), 미묘한 접촉으로 노 카운터가 될 수 있다. 이러한 의미에서는 최초의 디스크위치잡기 등, 주도면밀한 작전이 요구되는 것도 이 경기를 더욱 재미있게 할 수 있을 것이다.

각 프레임마다 코트체인지(디스크가 정지된 곳으로 선수가 이동한다)하여 선공·후공을 교대한다. 승부를 가리는 방법은 사전에 프레임수를 정해놓고 (8·12·16프레임 중에서) 합계 득점을 겨루는 방법으로, 매치포인트(50·75·100점)을 정해놓고 선취한 선수의 승리를 정하는 방법이 있다. 동점일 경우에는 2프레임씩 서든데스로 승부가 날 때까지 경기를 속행한다.

\* 슛에 관한 기본 룰은 다음의 3가지가 있다.

- ① 큐 헤드를 반드시 디스크에 붙여서 그 위치에 서서 슛한다.
- ② 슛은 기본적으로 2보로 한다. 그러나 1보라도, 노스텝이라도 가능하다. 단, 슛 도중에 큐 헤드가 디스크에서 떨어져 재 접촉하는 경우에는 그 투구는 무효가 된다.
- ③ 데드라인에 도달하지 못한 디스크, 혹은 코트 밖으로 나갔다가 다시 코트 안으로 들어온 디스크는 무효로 간주하고 그 디스크는 바로 코트 상에서 치운다.