

Shuffleboard

Beim **Shuffleboard** [¹ʃʌfl, bɔːrd] handelt es sich um ein **Spiel** oder auch eine **Sportart** für gewöhnlich zwei Spieler. Dabei müssen mit Hilfe eines sogenannten Cues, einer Art „Schieber“, runde Scheiben (Disks) auf die gegenüberliegende Seite eines rechteckigen **Spielfeldes** beschleunigt werden, um dort auf markierten, möglichst hohen Punktfeldern liegenzubleiben.

Shuffleboard ist insbesondere in vielen **Hotelanlagen** in südlichen Urlaubsgebieten, sowie auf **Kreuzfahrtschiffen** als Freizeitaktivität beliebt und dadurch auch im deutschsprachigen Raum bekanntgeworden.



Das Spielfeld

Man kann sich das Spielfeld von der Form her wie einen langen Schlauch vorstellen, ähnlich wie auf künstlichen **Boccia**-Bahnen. Meist bestehen diese aus einem besonders glatten **Beton**, in Deutschland wird zumeist auf (demontablen) Kunststoff-Bahnen gespielt. Auf jeder Seite dieser Bahn ist dabei ein in sich unterteiltes Dreieck mit Farbe aufgezeichnet, in dem verschieden hohe Punktzahlen vermerkt sind. Dabei zeigt die Spitze des Dreiecks stets zu der Seite, von der aus die Spieler die Scheiben „schießen“. In dieser sehr schwierig zu treffenden Spitze ist auch die höchste Punktzahl „10“ vermerkt, je breiter vom Spieler aus nach hinten das Dreieck wird, desto geringer werden auch die zu erreichenden Punkte. Zu weit sollte jedoch beim Shuffleboard nicht katapultiert werden, da unmittelbar hinter den Pluspunkten noch ein weiterer Streifen aufgezeichnet ist, auf dem Punkte wieder abgezogen werden. Erreicht werden können zehn, acht, sieben und minus zehn Punkte.



Zubehör

Jeder Spieler benötigt jeweils ein Cue, sowie vier Disks.

Der Cue ist ein max. 1,905 m langer Stab, an dessen Ende, wie der Buchstabe U geformt, sich ein halbkreisähnliches Element befindet, das die zu beschleunigenden Disks perfekt aufnehmen kann. Die Disks sind mit max. 2,54 cm flach und haben einen Durchmesser von 15,24 cm. Die Masse beträgt zwischen 325 und 425 Gramm. Sie besitzen, um gut über das Spielfeld gleiten zu können, eine möglichst glatte Oberfläche.



Spielablauf

Der eigentliche Ablauf, besonders wenn in Ferienanlagen zum Vergnügen gespielt wird, ist recht simpel. Mit dem Cue versuchen die Spieler von der einen Seite des Spielfeldes, abwechselnd jeweils eine Disk auf das Dreieck der anderen Seite zu schießen. Sind von beiden Seiten sämtliche Disks gespielt worden, werden die jeweiligen Punkte addiert (oder abgezogen). Gespielt wird solange, bis eine vorher vereinbarte Punktzahl erreicht ist (meist 90), oder eine bestimmte Anzahl von sog. "Frames" (jeder Spieler hat einmal begonnen) abgeschlossen ist. In diesem Fall hat der Spieler mit dem höheren (addierten) Endergebnis das Match gewonnen.

Besonderheiten:

- Disks (auch des Gegners) dürfen, wie beim [Curling](#) oder [Eisstockschießen](#), mit einer eigenen Disk aus dem Dreieck herausgeschossen oder in andere Punktefelder verschoben werden.
- Erreicht eine Disk nicht die sog. Dead Line (zu kurz gespielt), wird sie unverzüglich entfernt.
- Es werden nur die Disks gewertet, die keine der die Punktefelder begrenzenden Linien berühren.

Shuffleboard-Lexikon

- A -

Abweichung (Drift) – wird die Abweichung genannt, die eine gespielte Scheibe auf ihrem Weg über die Spielbahn nach links oder rechts von der linearen Ideallinie abweicht.

Anzeigetafel (Scoreboard) – Tafel, auf der der jeweils aktuelle Spielstand verzeichnet wird (i.d.R. mit Kreide).

außerhalb (Out) – 1. werden alle Bereiche auf der Spielbahn genannt, die weniger als 30,48 cm außerhalb des Wertungsdreiecks liegen.
2. wird eine auf der Außenseite (bezogen auf die Mittellinie des Wertungsdreiecks) getroffene Scheibe genannt.

- B -

Block – 1. anderer Name für [Disc](#) [= Scheibe] Ein „set of blocks“ bezeichnet daher ein „set of *discs*“.
2. eine Scheibe so zu platzieren, dass dem Gegner ein direkter Schuss auf eine dahinter liegende (üblicherweise zu wertende) Scheibe verwehrt ist (auch als [Protect](#) bezeichnet).
3. eine Scheibe so zu platzieren, dass dem Gegner ein direkter Schuss auf das Wertungsdreieck erschwert ist, wird als „*Block the Board*“ bezeichnet (siehe auch [Pilot](#)).

- C -

Clearschuss (Clear) (a disk oder the board) – wird ein kräftiger Schuss genannt mit dem Ziel, die gegnerische Scheibe mit der eigenen Scheibe seitlich zu treffen um so beide Scheiben von der Spielbahn zu befördern. Diese defensive Strategie bewirkt, dass dem Gegner keine bzw. wenige Chancen zum Punkten ermöglicht werden. Wird gespielt, wenn man in Führung liegt und den vorhandenen Punktestand auf dem [Scoreboard](#) bewahren will.

Coaching – werden jegliche verbale Hinweise oder auch Zeichen genannt, die einem anderen Spieler bei seinem Spiel helfen sollen. Erlaubt ist nur die Frage und deren Beantwortung, wie weit eine Scheibe von einer vorderen oder hinteren Begrenzungslinie eines Wertungsfeldes entfernt liegt. *Coaching* des Partners ist bei internationalen Turnieren verboten (in Deutschland geduldet), nicht jedoch „Nachhilfe“ für den Gegner, falls dieser sich dadurch nicht gestört fühlt.

- D -

Dead (disk) – wird eine geschossene Scheibe genannt, die sich nicht auf der Spielbahn befindet oder nicht mindestens die hintere [Dead Line](#) berührt oder außerhalb der hinteren Grundlinie liegt.

Dead Line – werden die Linien genannt, die sich zwischen den beiden Wertungsdreiecken auf der Spielbahn befinden (auch [Foul Line](#) oder [Lag Line](#) genannt).

doppeln (Double) – wird ein Schuss genannt, der eine nicht zu wertende Scheibe so trifft, dass beide Scheiben anschließend innerhalb eines Wertungsfeldes liegen.

Doppelspiel (Doubles) (Play) – wird eine Spielform genannt, bei der zwei [Teams](#) aus je zwei Spielern gegeneinander antreten. Dabei spielt ein Spieler des [Teams](#) A gegen einen Spieler des [Teams](#) B vom Kopfende der Spielbahn, die beiden anderen Spieler vom Fußende. Beide Spieler eines [Teams](#) spielen mit Scheiben derselben Farbe, erzielte Punkte werden zusammengerechnet.

dran sein (Out) – bezeichnet die Pflicht des Spielers, den nächsten Schuss auszuführen.

Durchgangsspiel (Frame Game) – wird ein Spiel genannt, dass über eine vorher bestimmte Anzahl von Runden (meist 4, 8 oder 16) gespielt wird. Es gewinnt der Spieler, der am Ende den höheren Punktestand hat.

- E -

Einzelspiel (Singles) (Play) – wird die (überwiegende) Spielform genannt, bei der zwei Einzelspieler gegeneinander antreten. Einzelspiele werden als [Walking](#) oder [Non Walking](#) ausgetragen.

Entscheidung (Call) (a disk) – ist die Entscheidung, ob eine Scheibe gewertet wird oder nicht.

- F -

Fast (Close) (disk) – wird eine im Wertungsdreieck liegende Scheibe genannt, die so nah an einer Begrenzungslinie liegt, dass es einer sorgfältigen Überprüfung bedarf, ob sie diese Linie berührt oder nicht.

Fehlschuss (Miss) – bezeichnet einen Schuss, bei dem die ins Ziel genommene Scheibe verfehlt wird.

Foullinie (Foul Line) – werden die Linien genannt, die sich zwischen den beiden Wertungsdreiecken auf der Spielbahn befinden (auch [Dead Line](#) oder [Lag Line](#) genannt).

Freundschaftsspiel (Fun Game) – wird ein Spiel genannt, wenn es außerhalb eines Wettbewerbs nur zum Spaß oder zu Trainingszwecken gespielt wird (auch „friendly game“ genannt).

Fußende (Foot) (of the court) – wird das Ende der Spielbahn genannt, an dem das [Scoreboard](#) nicht steht.

- G -

Gasse (Alley) – ist der Bereich zwischen den Spielbahnen. Er ist mindestens 60,96 cm breit (ideal 121,92 m) und dient als Gang um vom Kopf zum Fuß der Spielbahn (z.B. beim [Walking Singles](#)) zu gelangen. Er darf auch betreten werden um von hier aus Scheiben zu spielen oder um die Scheiben einzusammeln. Vereinzelt als „gutter“ [= Gasse/Gosse] bezeichnet.

Gelbe Spielbahn (Yellow Court) – wird eine Spielbahn genannt, wenn die [Drift](#) auf der Spielbahn den Spieler mit den gelben Scheiben begünstigt (dies ist i.d.R. der Fall, wenn eine [Drift](#) in Richtung der Seite der schwarzen Scheiben vorhanden ist).

Geschwindigkeit (Speed) (of the court/disk) – ist abhängig vom Kraftaufwand, der erforderlich ist, um eine Scheibe von einem zum anderen Ende der Spielbahn zu schießen. Bei einem geringen Kraftaufwand wird der „speed of the court/disk“ als „schnell“ bezeichnet, bei einem hohen Kraftaufwand als „langsam“. Extrem schnelle oder langsame Spielbahnen verringern die Treffgenauigkeit der meisten Spieler, wobei schnelle Scheiben in der Regel einfacher zu spielen sind.

gut Good (disk) – wird eine Scheibe genannt, die sich in einem Wertungsfeld (7, 8, 10 oder 10-off) befindet, ohne eine der Begrenzungslinien zu berühren (siehe auch [Score](#)).

Grundlinie (Baseline) – ist die letzte Linie auf der Spielbahn – die hintere horizontale Begrenzungslinie des 10-off-Bereichs. Ihre gedachte Verlängerung in Richtung der angrenzenden [Alleys](#) wird folglich „baseline extension“ genannt.

- H -

Hammer (Hammer) – wird der letzte der 8 Schüsse einer Runde genannt, weil er demjenigen Spieler die Chance bietet, das Wertungsergebnis entscheidend zu verändern. Den Hammer und damit den Vorteil hat immer der Spieler, der nicht die Runde begonnen hat.

Hide – 1. ist ein Schuss einer Scheibe in einen geschützten Bereich, z.B. hinter einen [Pilot](#) bzw. [Block](#).
2. wird manchmal auch statt [Pilot](#) verwendet, z.B. „he set up a hide“.

hoch (High) – wird eine Scheibe genannt, wenn sie weniger als den Durchmesser einer Disk von 15,24 cm an (aber nicht auf) der näheren horizontalen Begrenzungslinie des Wertungsfeldes liegt. Eine „high 7“ z.B. liegt demnach so nah an der Linie zwischen der 7 und der 8, dass i.d.R. nicht genug Platz verbleibt, um eine weitere Scheibe zwischen dieser Scheibe und der Begrenzungslinie zu platzieren.

hohe 10 (High Ten) – wird eine Scheibe genannt, wenn sie im Wertungsbereich der 10 so nah an der Spitze liegt, dass nicht genug Platz verbleibt, um eine weitere Scheibe zwischen dieser Scheibe und der Begrenzungslinie zu platzieren. Eine hohe 10 wird gerne (vor allem am Ende der Runde) gespielt, um den Hammer des Gegners zu entschärfen („to [steal](#) the hammer“).

- I -

Im Minus (In the Hole) – ist man, wenn die Punktzahl auf dem [Scoreboard](#) im Minus ist (die Zahl wird dann auf dem dem [Scoreboard](#) eingekreist).

ISA – ist die Abkürzung für „International Shuffleboard Association“. Diese wurde 1979 gegründet und richtet seit 1981 regelmäßig Mannschaftsweltmeisterschaften aus, 2009 wird erstmals auch eine Einzelweltmeisterschaft stattfinden.

- K -

„Kittchen“ / Gefängnis (Kitchen) –

1. bezeichnet den [10-off](#)-Bereich am anderen Ende der Spielbahn. Jede dort nach allen 8 gespielten Scheiben liegende Scheibe zählt Minus 10 Punkte.
2. Eine gegnerische Scheibe ins [Kitchen](#) zu schießen wird demnach „kitchen a disk“ genannt.
3. hat den gleichen Wortlaut wie das deutsche „Kittchen“ (Gefängnis) und ist daher sinngleich.

Kittchenspieler (Kitchen Player) – wird ein Spieler genannt, der oft versucht, gegnerische Scheiben ins *Kitchen* zu befördern. Dies setzt einerseits ein hohes spielerisches Können voraus, andererseits besteht dabei aber die Gefahr, dass die „richtige“ Taktik vernachlässigt wird.

Kombischuss (Combination) (shot) – wird ein Schuss genannt, der eine zweite Scheibe trifft, die wiederum eine weitere Scheibe trifft. Eine Kombination mit mehr als drei Scheiben ist selten.

Kopfende (Head) (of the court) [= Kopfende] – wird das Ende des Spielfeldes genannt, an dem das [Scoreboard](#) steht. Alle Spiele beginnen am Kopfende, nur beim [non-walking singles](#) beginnt ein Spiel auch am Fußende der Spielbahn.

- L -

Lag Line – werden die Linien genannt, die sich zwischen den beiden Wertungsdreiecken auf der Spielbahn befinden (auch [Dead Line](#) oder [Foul Line](#) genannt).

langsam (Slow) – wird eine Spielbahn genannt, wenn ein relativ hoher Kraftaufwand erforderlich ist, um eine Scheibe von einem zum anderen Ende der Spielbahn zu schießen. Je mehr Kraftaufwand, desto langsamer die Spielbahn. Eine Scheibe wird demzufolge „langsam“ genannt, wenn sie langsam über die Spielbahn gleitet.

Live (disk) – wird eine im Spiel befindliche Scheibe genannt. Im Spiel ist eine Scheibe, wenn sie geschossen wurde, sich auf der Spielbahn befindet, mindestens die hintere [Dead Line](#) berührt und noch nicht vollständig die hintere Grundlinie überschritten hat.

- M -

Minus 10 (10-off) – bezeichnet den mit „10-off“ markierten Bereich am anderen Ende der Spielbahn. Jede dort nach allen 8 gespielten Scheiben liegende Scheibe zählt Minus 10 Punkte. Auch als „[Kitchen](#)“ bezeichnet. Das dort befindliche Dreieck zählt bei einem Schuss ins „[Kitchen](#)“ nicht als Begrenzungslinie.

Mittellinie (Centerline) – trennt die beiden 7er- und 8er-Wertungsbereiche jeweils in der Mitte. Wird scherzhaft auch „idiotline“ [= Idiotenlinie] genannt.

- N -

Nicht-spazierendes (Non-Walking) (Singles) – wird ein Einzelspiel ([Singles](#)) dann genannt, wenn das gesamte [Match](#) entweder vom Kopfende ([Head](#)) oder vom Fußende ([Foot](#)) der Spielbahn gespielt wird. Am jeweils anderen Ende der Spielbahn findet ein weiteres Einzelspiel statt (zwei Spiele je Spielbahn).

No Good – wird eine [Disk](#) genannt, die eine oder mehrere der Begrenzungslinien eines Wertungsfeldes (7, 8, 10 oder [10-off](#)) berührt und daher nicht gewertet wird.

- Nummer (Number)** – 1. bezeichnet eine im Wertungsfeld 7 oder 8 liegende Scheibe („score a number“).
2. Wenn man 7 oder 8 Punkte mehr als der Gegner hat, nachdem alle 8 Scheiben gespielt wurden und der Gegner den [Hammer](#) hatte, wird dies als „steal a number“ bezeichnet.

- O -

- Off** – 1. bezeichnet einen Fehlschuss, z.B. wenn die angepeilte Scheibe verfehlt wird oder die geschossene Scheibe nicht an der beabsichtigten Position zum Ruhen kommt (auch „miss“ genannt).
2. bezeichnet auch einen Spieler, der seine Schüsse nicht mit der üblichen Treffsicherheit ausführt.

- Open** – 1. wird eine Scheibe genannt, die nicht durch einen [Block](#) vor einem direkten Schuss geschützt ist.
2. Die ungeschützte Seite des Spielfeldes wird als „open side“ bezeichnet.
3. Wenn man eine oder mehrere Scheiben herausschießt, die einen direkten Schuss auf das Wertungsdreieck blockieren, wird dies als „open (up) the [board](#)“ bezeichnet.

- P -

Pilot – eine Scheibe so außerhalb des Wertungsdreieckes zu platzieren, dass dem Gegner ein direkter Schuss auf dieses erschwert wird. Es existieren zwei Arten des *Pilot* : [St.Pete](#) und [Tampa](#) . Wird im Rahmen einer defensiven Strategie gespielt, wenn man in Führung liegt und den vorhandenen Punktestand auf dem [Scoreboard](#) bewahren will.

Player's Side – bezeichnet die Seite der Spielbahn (getrennt durch die gedachte Verlängerung der Mittellinie), von der aus ein Spieler zu spielen hat.

Punktespiel (Points Match)– wird ein Spiel genannt, das bis zu einer vorher bestimmten Punktzahl (meist 75) gespielt wird. Es gewinnt der Spieler, der als Erster den Punktestand erreicht. Ein [Match](#) besteht normalerweise aus maximal drei Spielen, zwei siegreiche Spiele sind zum Gewinn des [Match](#)es erforderlich.

- S -

Scheibe (Disc) – im Spiel sind insgesamt 8 Scheiben, die einen Durchmesser von 15,24 cm, eine Höhe von max. 2,54 cm (mind. 1,43 cm) und ein Gewicht von mind. 326 g (neu möglichst 425 g) haben. Ein „Set“ aus je 4 Scheiben ist normalerweise gelb, das andere schwarz.

schnell (Fast) – wird eine Spielbahn genannt, wenn nur ein geringer Kraftaufwand erforderlich ist, um eine Scheibe von einem zum anderen Ende der Spielbahn zu schießen. Je weniger Kraftaufwand, desto schneller die Spielbahn. Eine Scheibe wird demzufolge „schnell“ genannt, wenn sie schnell über die Spielbahn gleitet.

Schuss / schießen (Shot / Shoot) – bezeichnet das Befördern einer Scheibe in Richtung des Wertungsdreiecks.

Schutz (Protect) – eine Scheibe so zu platzieren, dass dem Gegner ein direkter Schuss auf eine dahinter liegende (üblicherweise zu wertende) Scheibe verwehrt ist (auch als „to# [block](#)“, „to cover“ oder „to cover up a disk“ bezeichnet). Eine vollständig oder teilweise vor einem direkten Schuss geschützte Scheibe wird demzufolge „protected“ (oder "covered") genannt.

Schwarze Spielbahn (Black Court) – wird eine Spielbahn genannt, wenn die [Drift](#) auf der Spielbahn den Spieler mit den schwarzen Scheiben begünstigt (dies ist i.d.R. der Fall, wenn eine [Drift](#) in Richtung der Seite der gelben Scheiben vorhanden ist).

- Score** – 1. bezeichnet den Schuss einer Scheibe in ein Wertungsfeld, ohne dass eine der Begrenzungslinien berührt wird.
2. bezeichnet eine Scheibe, die in einem Wertungsfeld liegt, ohne eine der Begrenzungslinien zu berühren (siehe auch *Good*).

Selbstmordgasse (Suicide Alley) – wird der relativ schmale Bereich genannt, der zwischen einem gegnerischen als [Pilot](#) gespielten [St.Pete](#) (oder einer ähnlich liegenden Scheibe) und der äußeren Begrenzung der Spielbahn verbleibt. Eine Scheibe in diese Gasse erfolgreich zu spielen ist nicht nur wegen des relativ kleinen zu treffenden Bereichs des Wertungsfeldes schwierig, sondern auch weil die Ränder vieler Spielbahnen recht langsam sind. Meist muss daher mit einem erhöhten Kraftaufwand gespielt werden mit dem Risiko, dass man im [Kitchen](#) landet.

Spazierendes (Walking) (Singles) – wird ein Einzelspiel ([Singles](#)) dann genannt, wenn das [Match](#) am Kopfende beginnt und wechselweise am Fußende der Spielbahn fortgesetzt wird (ein Spiel je Spielbahn).

Spielbahn (Court) – bezeichnet das gesamte Rechteck (Länge ca. 15,85 m, Breite ca. 1,83 m) auf dem gespielt wird einschließlich der Flächen, auf denen die Spieler auf beiden Seiten stehen ([Standing Areas](#)). Das eigentliche Spielfeld ist daher nur ca. 11,89 m lang.

Spielbereich (Board) – bezeichnet den Bereich der Spielbahn zwischen der entfernteren [Dead Line](#) und der entfernteren Grundlinie (jeweils einschließlich), insbesondere aber das Wertungsdreieck.

Spielsituation Board Situation – bezeichnet die aktuelle Spielsituation unter Berücksichtigung aller bereits gespielter Scheiben.

Spielsituation (Score Situation) – ist der aktuelle Punktestand eines Spielers im Verhältnis zu dem des Gegners in Beziehung zum Spielende. Die jeweilige Spielsituation wird von einem Spieler vor jeder Runde (ggf. vor jedem Schuss) analysiert, um die passende Strategie (offensiv oder defensiv) für eine erfolgreiche Spielgestaltung zu wählen.

Spielstab (Cue) – ist das Sportgerät zum Anschieben der Scheiben. Die Länge darf maximal 1,905 m betragen, einschließlich der am Ende zur Aufnahme der Scheibe vorhandenen halbmondförmigen Öffnung. Diese hat an beiden Seiten Gleiter oder Rollen, die zur Schonung der Spielbahn nicht aus Metall sein darf.

St. Pete – eine von zwei Arten eines [Pilot](#). Hierzu wird die Scheibe diagonal über die Spielbahn gespielt, um in der Mitte zwischen dem äußeren Rand der Spielbahn und der Spitze des Wertungsdreieckes zum Ruhen zu kommen. Dadurch werden Teilbereiche der Wertungsfelder 7 und 8 geschützt mit dem Ziel, einen späteren Schuss in diesem geschützten Bereich zu platzieren.

Startbereich (Starting Area) – wird der [10-off](#) -Bereich genannt, aus dem die Spieler ihre Scheiben zu spielen haben, ohne eine der Begrenzungslinien zu berühren. Der jeweilige Startbereich eines Spielers liegt auf einer von beiden Seiten des in der Mitte befindlichen „ [Separation Triangle](#) „, wobei die gelben Scheiben von der einen Seite und die schwarzen Scheiben von der anderen Seite zu spielen sind.

Stehbereich (Standing Area) – wird der ca. 1,98 m lange Bereich an beiden Enden des [Courts](#) in Verlängerung des eigentlichen Spielfeldes genannt, von dem aus die Spieler ihre Scheiben zu spielen haben ohne die [Baseline](#) zu übertreten. Allerdings dürfen zum Spielen der Scheiben auch die benachbarten [Alleys](#) betreten werden (nicht jedoch benachbarte Startbereiche).

stehlen (Steal) – 1. Als “steal a number” wird eine zu wertende Scheibe bezeichnet, wenn sie gegen den [Hammer](#) erzielt wird.
2. Als “steal a hammer” wird die Spielsituation bezeichnet, wenn der Gegner mit seinem [Hammer](#) keine zusätzlichen Punkte erzielen mehr kann.
3. Als “steal the game” wird ein von einem Spieler gewonnenes Spiel bezeichnet, dass der Gegner aufgrund der zwischenzeitlichen Spielsituation eigentlich hätte gewinnen müssen.

Stick – 1. wird ein Schuss genannt, bei dem die gespielte Scheibe an der Stelle der frontal getroffenen Scheibe liegen bleibt.
2. andere Bezeichnung für einen Spielstab.

Strategie / Taktik (Strategy) – bezeichnet ein planvolles Spiel mit dem Ziel, ein [Match](#) erfolgreich zu gestalten. Setzt eine Analyse der jeweiligen Spielsituation (u.a. Spielstand, Fähigkeiten der Spieler) voraus, um darauf reagierend den bestmöglichen Schuss zu wählen. Je nach Spielsituation ist die Strategie offensiv (um einen Rückstand aufzuholen) oder defensiv (um einen Vorsprung zu bewahren) ausgerichtet.

- T -

Tampa – eine von zwei Arten eines [Pilot](#). Hierzu wird die Scheibe linear über die Spielbahn gespielt, um neben der Spitze des Wertungsdreieckes (auf der Seite des Spielers) zum Ruhen zu kommen. Dadurch werden Teilbereiche der Wertungsfelder 7 und 8 geschützt mit dem Ziel, einen späteren Schuss in diesem geschützten Bereich zu platzieren.

Team – 1. werden zwei als Partner spielende Spieler beim Doppelspiel ([Doubles](#)) genannt. Dabei spielt ein Spieler vom Kopfende der Spielbahn, der andere Spieler vom Fußende. Beide spielen mit Scheiben derselben Farbe, erzielte Punkte werden zusammengerechnet.
2. wird eine Mannschaft aus bis zu 12 Spielern genannt, die bei regionalen, nationalen oder internationalen Wettkämpfen gegeneinander antreten.

tief (Deep) – wird eine Scheibe genannt, wenn sie nah an (aber nicht auf) der entfernteren horizontalen Begrenzungslinie des Wertungsfeldes liegt. Eine „deep 8“ z.B. liegt demnach nah an der Linie zwischen der 7 und der 8.

Training (Practice) - 1. wird das regelmäßige Spielen zu Übungszwecken außerhalb eines Wettbewerbs genannt, um die Präzision der Schüsse (Richtung und Distanz) zu verbessern. Meist geschieht dies durch regelmäßiges Spielen von [Singles](#) oder [Doubles](#), einige wenige Spieler üben auch bestimmte Schüsse.
2. bezeichnet in einem Wettbewerb die vor dem eigentlichen Spielbeginn zulässigen Übungsschüsse.

Trennungsdreieck (Separation Triangle) – wird das schmale Dreieck genannt, das den [10-off](#)-Bereich in zwei gleich große [Starting Areas](#) trennt. Bei einem Schuss ins „ [Kitchen](#) “ zählt dieses Dreieck nicht als Begrenzungslinie.

Turkey Shoot – wird eine (seltene) Spielform genannt, bei der ein Spieler alle 8 Scheiben spielt mit dem Ziel, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Meist wird die erste Scheibe als Probeschuss gespielt und nicht gewertet, die [10-off](#) zählt Plus 10 statt Minus 10 Punkte. Mehrere Durchgänge verringern ein Zufallsergebnis. Der Name ist darauf zurückzuführen, dass für den Sieger des Wettkampfes ursprünglich ein Preis in Form eines Truthahns (Turkey) ausgesetzt wurde.

Turnier / Wettkampf (Tournament) – bezeichnet einen sportlichen Wettkampf, bei dem mehrere Einzelpersonen, Doppel oder Mannschaften gegeneinander antreten mit dem Ziel, einen Gewinner zu ermitteln. Wie in allen anderen Sportarten werden auch beim Shuffleboard die unterschiedlichsten Turnierformen praktiziert. Dabei wird auf dem amerikanischen Kontinent ein K.O.-System mit vorangehender „Trennungsrunde“ in Haupt- und Trostrunde (Main bzw. Consolation Event) bevorzugt, während in Deutschland meist ein Gruppensystem mit Platzausspielung zur Anwendung kommt. Dies hat den Vorteil, dass alle Teilnehmer eine gewisse Mindestanzahl an Spielen bestreiten.

- W -

Wertungsdreieck (Scoring Area) – wird das Dreieck genannt, in dem Punkte erzielt werden können (auch als *Diagram* bezeichnet).

Wettkampf (Match) – bezeichnet ein Spiel, bei dem es sich nicht um ein Freundschaftsspiel handelt. Ein *Match* wird i.d.R. als [Punktespiel](#) oder [Frame Game](#) ausgetragen, [Turkey Shoot](#) ist eine Sonderform.