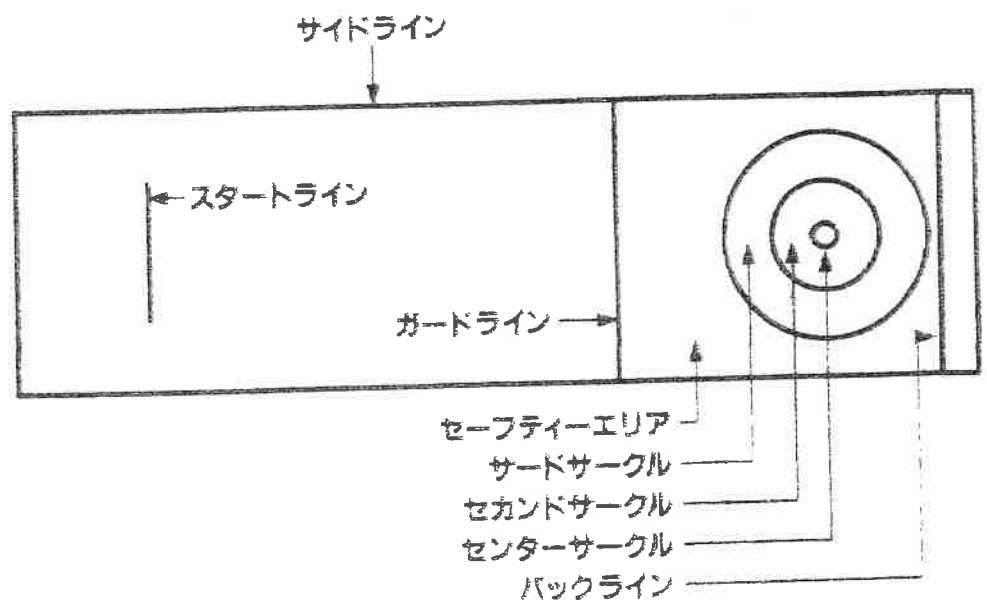


ユニカール

200年以上の歴史を持つカーリング 譲りのルールは、シンプルながらも奥が深く、チームワーク、作戦、そしてそれを実現するための技術という3つの要素がすべて要求されます。

ゲーム法

ユニカール



- ① 1チーム3人、2チーム6人で試合を行います。
- ② 先攻、後攻は初回のみコイントスなどで決め、2回目以後は前回に得点をあげたチームから始めます。前回は同点であった場合、先攻、後攻の順序は前回と変わりません。
- ③ 先攻チームプレイヤーから、スタートラインに立ちストーンを投げます。

無効となるプレイ

- ストーンを投げる際に足がスローイングエリアのラインを踏んだり、越えてしまった場合は失格となります。
- 投げたストーンが転がっている状態でガードラインを越えた場合、セーフティエリアにそのストーンが止っても失格となります。
- ガードラインを完全に越えていないストーンは失格となります。但し他のストーンにあたってガードライン上に止ったストーンは有効です。
- バックライン、サイドラインから完全に外れたストーンは失格となります。
- 有効エリア内にあり且つサークルに触れていない先攻の第一投目ストーンを後攻の第一投目ストーンがあてて有効エリア外にはじき出した場合、後攻の第一投目ストーンが失格となり直ちに取除かれ、先攻の第一投目ストーンは元の位置に戻されます。
- 他のストーンに乗り上げてしまったり、横転してしまったストーンは無条件で失格となり、直ちに取除かれます。

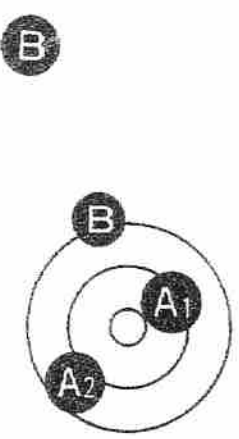
無効となったストーンの処置

- ストーンが無効となったときは、直ちに取除きます。無効となったストーンによって移動させられたストーンは、元の位置にもどします。
- ストーンの元の位置が明確にできないときは、アドバンテージルールを採用します。つまり、無効となったストーンによって移動させられたストーンのチームは、そのままの状態ゲームを続行するか、その回を無効にしてやり直すか、どちらかを選ぶことができます。

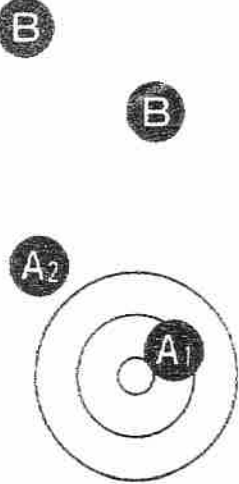
得点の計算法

- ① 試合の勝敗は6回の合計得点によって決められます。
- ② センターサークルに一番近いストーンに1ポイントが与えられます。また同チームのストーンがセンターサークルから1番、2番に位置したときは2ポイント、同じく1番、2番そして3番を占めたときは3ポイントが与えられます。従って1回における得点は通常1-0、2-0または3-0で終わります。
- ③ 両チームのセンターサークルに一番近いストーンがセンターサークルから等距離であった場合は引き分けとなり、その回は0-0となります。また両チームのいずれのストーンとも、サークルに触れていない場合も引き分けとなります。

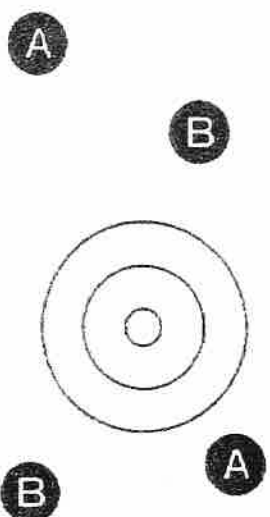
得点の計算例



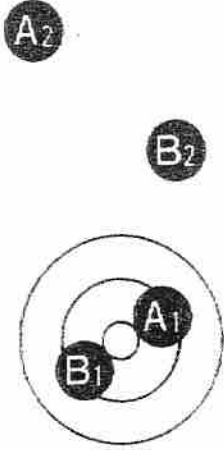
センターサークルに1番近いストーンはA1、2番目もA2、3番目はBなので、Aチームの2ポイント、Bチームの0ポイントとなります。



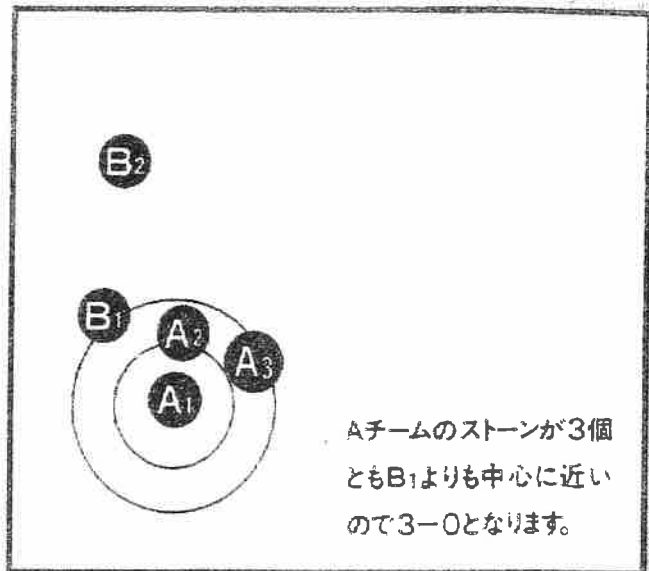
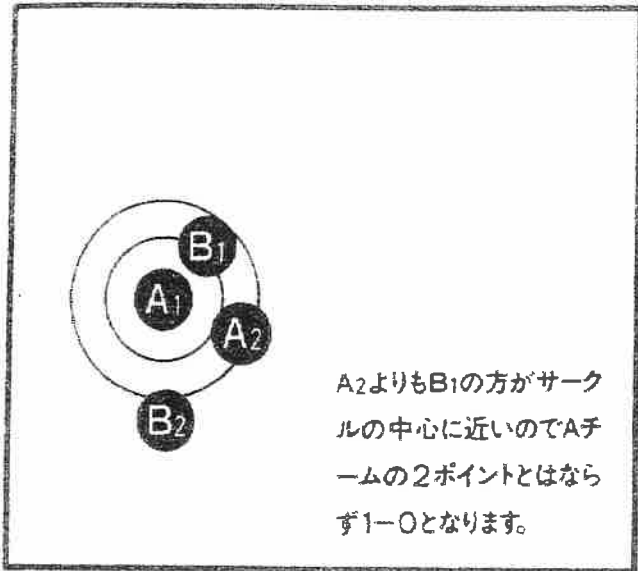
センターサークルに1番近いストーンはA1、2番目もA2、3番目はBですが、A2はサークルに触れていないので、A1のみがカウントされ、Aチームの1ポイント、Bチームの0ポイントとなります。



両チームのストーンともサークルに触れていないので、0-0となります。

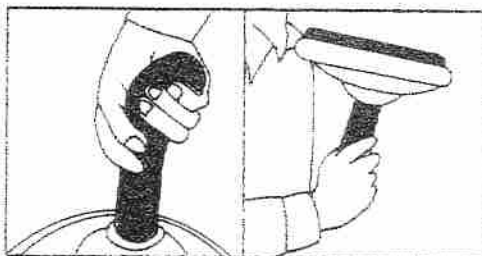


A1とB1がセンターサークルから等距離なので、0-0となります。

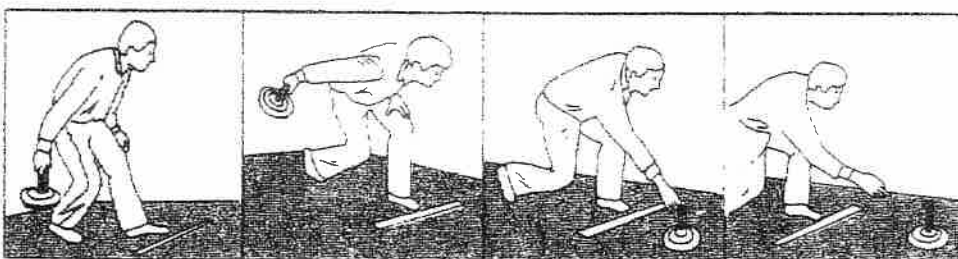


- ① まず右手(右利きの場合)で、胸のあたりまでストーンを持ち上げ、ねらいを定めることが重要です。右手でストーンのリッジを握って、ストーンの滑走面を上に向けます。
- ② このとき、左手でバランスをとるように軽く支えます。次に、遠心力を利用するために、大きくバックスイングをします。
- ③ ストーンの重さを利用するために、左足を1歩踏み出し、低い姿勢で、足元から滑らせるように投げます。
- このような投げ方をすれば、腕力に自信のない女性でも、プレーが楽しめます。

投球方法



ユニカールは力よりも技術と戦略が物を言うスポーツです。
ほうり投げずに、足元から滑べらすように投げて下さい。



基本技術

ユニカールのショットの種類は、他のストーンに自分のストーンをぶつけてはじき出す方法(テイク・アウト)とぶつけないで戦略的に有利な位置に止める方法(ドロウ)とに大別できます。

ドロウ

- ① **ドロウ** ————— サークル内に自分のストーンを止める。
[止める]

- ② **フリーズ** ————— サークル内の相手ストーンの手前に自分のストーンを止める。相手ストーンが自分のストーンの後盾となってくれる。
[壁]

- ③ **ガード** ————— ガードラインとサークルの間にストーンを止める—サークル内にある味方ストーンをガードする目的で使われる場合と反対に、相手ストーンのサークルへの侵入をじゃまする目的で使われる場合とがある。
[ガード]

テイク・アウト

- ① **ヒット・アンド・ステイ** —— 相手ストーンにぶつけてはじき出し自分のストーンはその場に止まる。
[ぶつけて、止まる]
- ② **ヒット・アンド・ロール** —— 相手ストーンにぶつけてはじき出し自分のストーンはそこから移動して止まる。
[ぶつけて、動く]
- ③ **ダブル** —— 投げたストーンで相手のストーン2個を同時にはじき出す。
[ダブル]
- ④ **ピール** —— 相手ストーンをはじき出し、自分のストーンもサークル内から出す — 例えば次回もラストストーンの権利を維持するため、その回を引分けて終らせたい時などに使われる。
[ぶつけて、去る]
- ⑤ **レイズ・テイク・アウト** —— 他のストーンにあて、それによって動いたストーンを利用して相手ストーンをはじき出す。
[助けをかりて、ぶつける]
- ⑥ **ドロウ・レイズ** —— 味方ストーンにあて、そのストーンを有利な位置に移動させる — 例えばサークルの外にある味方ストーンをサークル内に移動させたりする。
[助け]

シチュエーションを頭に入れて作戦をたてるといっても、ただ単にストーンの配置状態を考えるだけではなく次のようなことも充分配慮しなければなりません。

- ラストストーンはどちらが持っているのか？
- どちらのチームがリードしているのか？ その得点差は？
- ゲームの序盤戦か終盤戦か？
- 味方チームと相手の実力差、またその日の調子？
- プレーヤー個人の技術レベルと、それぞれの得意、不得意？

展開のパターン

ストーンの配置状態に応じた作戦については、200年以上の歴史を持つといわれている、本家の氷上カーリングによって培われてきた定石がユニカールにも多くの場合応用できますが、その数はあまりに多く、ここではいくつかの基本展開のパターンのみを紹介しておきます。

■ **オープン展開** ————— ラストストーンを持っているときは大量得点をねらう。この場合ラストストーンが投げやすいようにセンター部をオープンにしてサイド部でゲームを展開していく。

■ **クロスドゥ展開** ————— 先攻チームは大量得点を防ぐため、上記とは反対にセンター部におけるゲーム展開を試みる。

■ **ドロウ展開** ————— ドロウを多く用いたゲーム展開をする。サークル内に両チームのストーンがiriみだれた形の混戦にもち込み大量得点をねらう。
— 攻撃的作戦 —

■ **テイク・アウト展開** ————— テイク・アウトを多く用いたゲーム展開をする。大量得点に結びつく可能性が少いので、相手のミスを待って僅差で勝つ戦略のときに用いる場合と、前半に大量リードして防御にまわったときに用いる場合とがある。
— 防御的作戦 —