
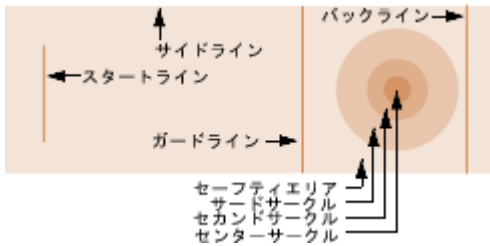
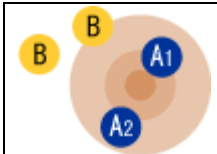
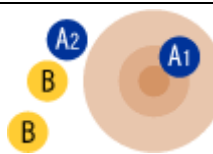
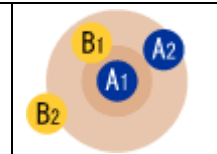
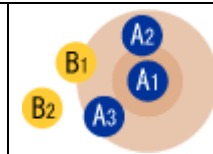
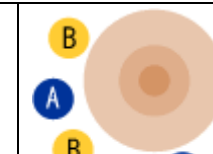
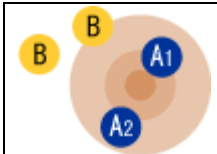
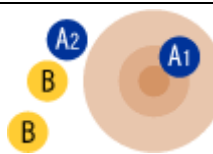
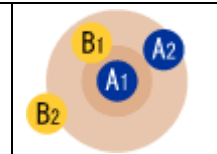
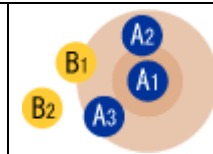
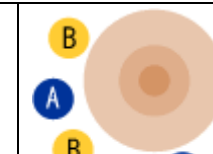
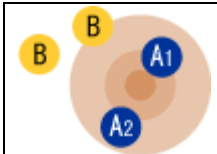
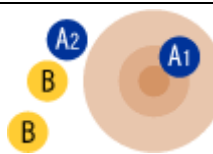
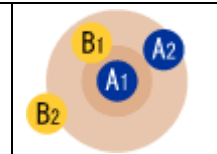
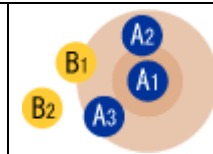
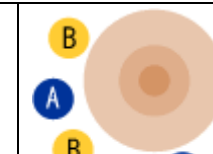


《ユニカール》		・ストーンをポイントゾーンに向けて交互にぶつけ合い、得点を競い合う、陸上版カーリングです。										
写真												
起源	・200 年以上の歴史を持つ「カーリング」をシーズンオフに楽しもうと、1979 年、スウェーデンのヨーテポリ市で生まれ、考案された。「ユニバーサルカーリング」の略。											
人数	・3 人対 3 人											
場所		・体育館にスライドマットを敷いて行う。										
進め方	・先攻、後攻は初回のみコイントスなどで決め、2 回目以後は前回に得点をあげたチームから始める。前回が同点であった場合、先攻、後攻の順序は前回と変わらない。 ・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後攻チームと交互に投げる。 ・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り除かれ、先攻の第一投目ストーンは元の位置に戻る。 ・ストーンが無効となったときは、直ちに取り除く。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、元の位置にもどす。											
勝敗の決め方	・試合の勝敗は 6 回の合計得点によって決められる。(6 ゲーム行い、その総得点を競う。) ・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る。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る。従って 1 回における得点は通常 1 - 0、2 - 0 または 3 - 0 となる。 ・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 となる。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る。											
	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>・A チーム 2 点 ・B チーム 0 点</td><td>・A チーム 1 点 ・B チーム 0 点</td><td>・A チーム 1 点 ・B チーム 0 点</td><td>・A チーム 3 点 ・B チーム 0 点</td><td>・両チーム 0 点</td></tr></table>							・A チーム 2 点 ・B チーム 0 点	・A チーム 1 点 ・B チーム 0 点	・A チーム 1 点 ・B チーム 0 点	・A チーム 3 点 ・B チーム 0 点	・両チーム 0 点
												
・A チーム 2 点 ・B チーム 0 点	・A チーム 1 点 ・B チーム 0 点	・A チーム 1 点 ・B チーム 0 点	・A チーム 3 点 ・B チーム 0 点	・両チーム 0 点								
その他の	・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る。 ・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る。 ・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る。(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。) ・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る。 ・他のストーンに乗り上げたり、横転してしまったストーンは無条件で失格となり、直ちに取り除かれる。 ・ストーンの元の位置が明確でないときは、アドバンテージルールを採用する。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る。											

