

ユニカールの用具

①ユニカール・コンペティション

- Ⓐストーン6個（青色3、黄色3） …………… 直径/27cm 重量/4.2kg
Ⓑスライドカーペット …………… 1枚 14m×2.8m

②ユニカール・スタンダード

- Ⓐストーン6個（青色3、黄色3） …………… 直径/27cm 重量/3.0kg
Ⓑスライドカーペット …………… 1枚 10m×2.0m

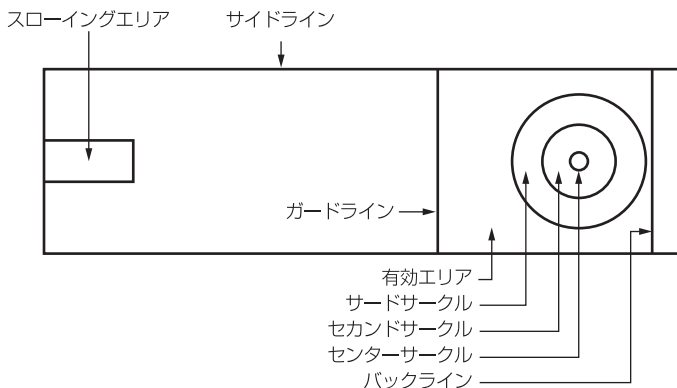
③ユニカール・ジュニア

- Ⓐストーン6個（青色3、黄色3） …………… 直径/23cm 重量/2.0kg
Ⓑスライドカーペット …………… 1枚 8m×1.2m

用具の手入れ

- Ⓐ カーペットは湿気やホコリが付くと滑りがわるくなりますので、なるべく湿気の少ないところに保管し、時々掃除機をかけて下さい。
- Ⓑ ストーンの滑走面は一試合ごとに専用ワックスのしみ込んだ布でから拭きして下さい。
専用ワックス御入用の際は販売店にお問い合わせ下さい。あるいは、クレボリメイトなど市販のシリコン系ワックスでも代用出来ます。
- Ⓒ ストーンの滑走面に傷が多くなり、滑りがわるくなってきた時は、紙ヤスリ（粗目から細目へ）で研磨して下さい。

ゲーム方法



1. ゲームの進め方

- 1-1 1チーム3人、2チーム6人で試合を行います。
 - 1-2 先攻、後攻は初回のみコイントスなどで決め、2回目以降は前回に得点をあげたチームから始めます。前回が同点であった場合、先攻、後攻の順序は前回と変わりません。
 - 1-3 両チームのプレイヤーは交互にストーンを投げ、相手チームのストーンをはじき飛ばしたり、味方チームのストーンを援護したりして最終的に味方チームのストーンを相手チームのストーンよりもセンターサークルに近づけることを競います。このような方法で6人全員が投げ終わった後、得点を計算します。これを6回くり返し各回の得点を合計して勝敗を決めます。
 - 1-4 チームメイト同士はお互いに相談しながら試合を進めることができます。必要に応じてサークル周辺での相談も可。但し相談できるのはその試合に参加している3名のみとします。
- *注釈1 旧ルールでは投げ終わったプレイヤーのみが有効エリアに行き、チームメイトにアドバイスが出来るとありますがこのルールを廃止します。但し全てのプレイヤーは常にスムーズなゲーム進行に努めなければなりません。
- 1-5 チーム内での投げる順序は、毎回自由に変えることができます。
 - 1-6 6回を終了して両チームの総合得点が同点であった場合、ターゲットユニカ方式で勝敗を決めます。

2. ターゲットユニカ方式

- 2-1 先攻、後攻を新たにコイントスなどで決めます。
- 2-2 先攻チームが3投連続して投げ、その得点を計算します。得点が確定したら即ストーンを取り除きます。
- 2-3 同じく後攻チームが3投連続して投げ、その得点を計算します。
- 2-4 合計得点の多いチームの勝ちとなります。
- 2-5 得点の計算方法は、センターサークルに触れているストーンに3ポイント、セカンドサークルに触れているストーンに2ポイント、サードサークルに触れているストーンに1ポイント与えられます。

3. 無効となるプレイ

- 3-1 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フットフォルトとして失格となります。後方についてはスローイングエリアの延長の範囲内であれば許可されます。

＜大会時フットフォルト判定の手順＞

- 3-1 a 明らかなフットフォルトが認められた場合チームキャプテンがレーン審判に監視要請をします。
- 3-1 b レーン審判も明らかなフットフォルトを認めた場合、大会審判長に監視要請をします。
- 3-1 c 大会審判長あるいは審判長から判定を委任された者もフットフォルトを認めた場合、その投てきは失格となります。
- 3-2 投げたストーンが外周で回転している状態でガードラインを越えた場合、有効エリアにそのストーンが正常な状態で止っても無効となります。
- 3-3 ガードラインを完全に越えていないストーンは無効となります。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。
- 3-4 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無効となります。
- 3-5 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無効となり、直ちに取り除かれます。
- 3-6 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1投目ストーンを後攻の第1投目ストーンが当てて有効エリア外にはじき出した場合、後攻の第1投目ストーンが失格となり直ちに取り除かれ、先攻の第1投目ストーンは元の位置に戻されます。

*注釈1 アドバンテージルールは適用されません。

4. 無効となったストーンの処置

4-1 ストーンが無効になったときは直ちに取り除きます。無効となったストーンによって他のストーンが動かされた場合はアドバンテージルールを適用します。つまりストーンが動かされた後の状態を相手チームが判断し、そのままの状態で行くか初めからその回をやり直すか決めることが出来ます。

*注釈1 旧ルールでは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戻すとありますがこのルールを廃止します。

*注釈2 無効となったストーンによって他のストーンが動かされなかった場合はアドバンテージルールは適用されません。

5. その他のルール

5-1 後攻チームのプレイヤーが誤ってその回の第1投目ストーンを投げた場合はそのまま後攻、先攻が入れ替わった状態で最後までゲームを進め、その回の得点を決めてください。次の回の先攻、後攻は同点の場合も今回入れ替った後の順序をもとに決めてください。

5-2 同じチームのプレイヤーが連続してストーンを投げてしまった場合、2投目のストーンを無効とし即座に取り除きます。無効となったストーンによって他のストーンが動かされた場合はアドバンテージルールを適用します。

6. レーン審判は通常、相互に行うものとし次の役割を果たします。

6-1 レーン審判は試合の進行および判定を行います。

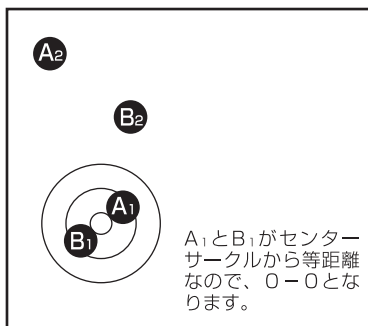
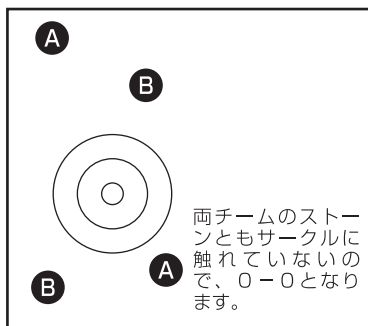
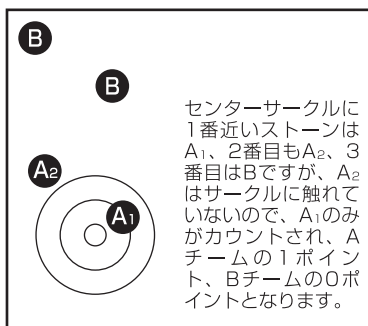
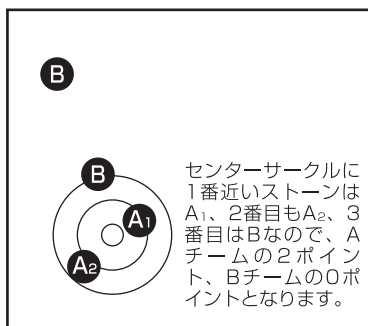
6-2 判定にあたっては両チームの合意を得た上で行います。

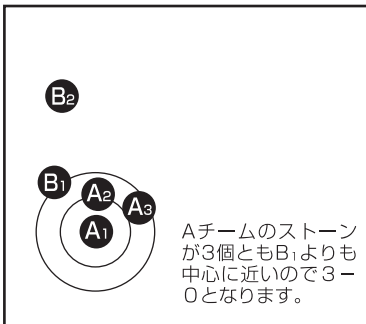
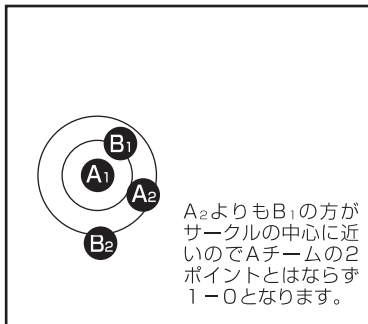
6-3 大会時において判定が困難な場合には審判長あるいは審判長から判定を委任された者の判定に委ねます。

7. 得点の計算法

- 7-1 試合の勝敗は6回の合計得点によって決められます。
- 7-2 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。
- 7-3 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。

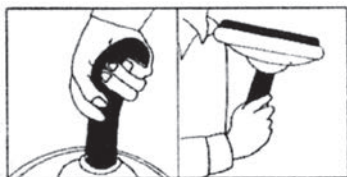
得点の計算例





投球方法

- 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。右手でストーンのカップを握って、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。



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、足元から滑らすように投げて下さい。

