

unicurl

ユニカールのゲーム方法



東京都ユニカール協会

ユニカールは氷上スポーツ、カーリングを参考に 1979 年スウェーデンで考案されました。

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。



目 次

ユニカールの用具	①
用具の手入れ	①
ゲーム方法	②
得点の計算法	⑤
投球方法	⑥
基本技術	⑦
作戦	⑧

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

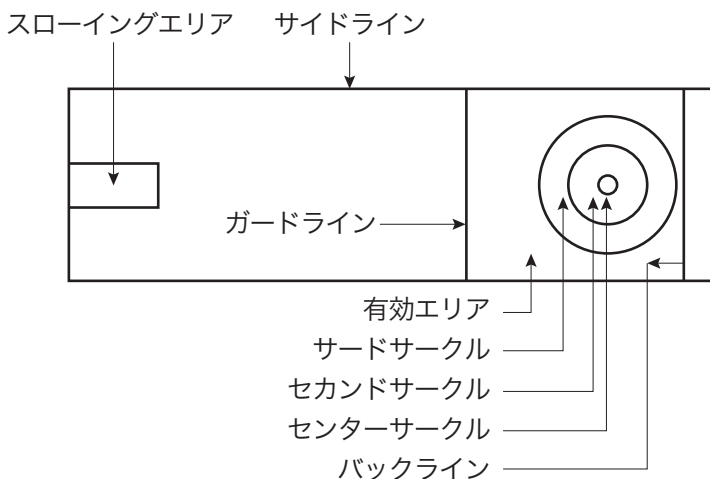
Ⓐ カーペットは湿気やホコリが付くと滑りが悪くなりますので、なるべく湿気の少ないところに保管し、時々掃除機をかけてください。

Ⓑ 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ください。

専用ワックス御入用の際はお問い合わせください。あるいは、クレポリメイトなど市販のシリコン系ワックスでも代用できます。

Ⓒ ストーンの滑走面に傷が多くなり、滑りが悪くなってきた時は、紙ヤスリ（粗目から細目へ）で研磨してください。

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。
- 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ー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でき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。

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できます。

※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わ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。

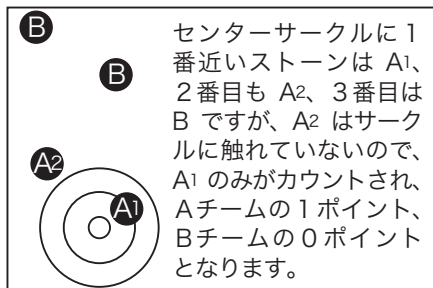
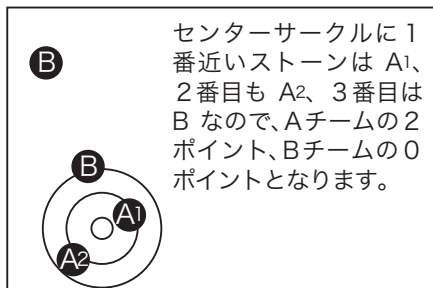
6. レーン審判は通常、相互に行うものとし次の役割を果たします

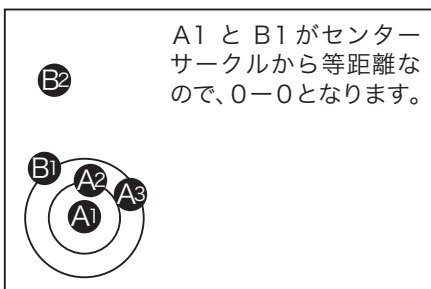
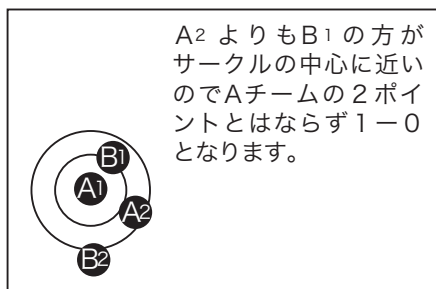
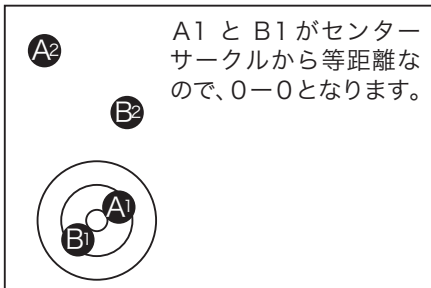
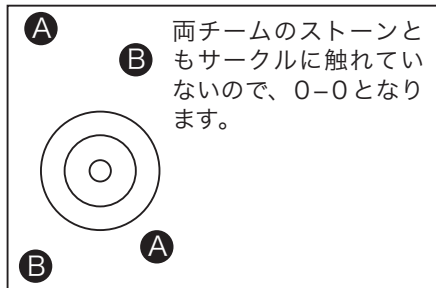
- 6-1 レーン審判は試合の進行および判定を行います。
- 6-2 判定にあたっては両チームの合意を得た上で行います。
- 6-3 大会時において判定が困難な場合には審判長あるいは審判長から判定を委任された者の判定に委ねます。

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、サークルに離れていない場合も引き分けとなります。

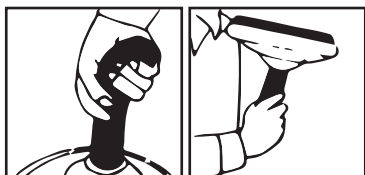
得点の計算例





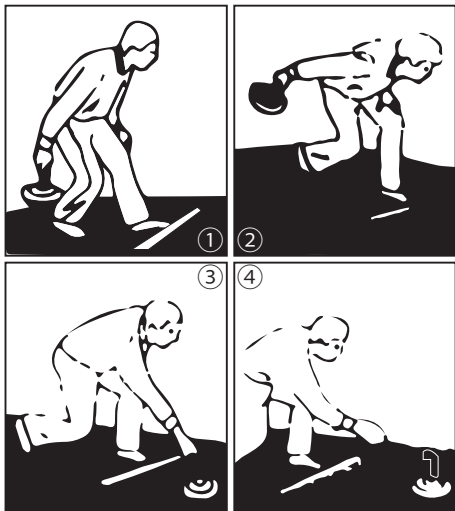
投球方法

- 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。右手でストーンのグリップを握って、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いうスポーツです。

ほうり投げずに、足元から滑らすように投げてください。



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（テイク・アウト）とぶつせずに戦略的に有利な位置に止める方法（ドロー）とに大別できます。

ドロー

① ドロー（止める）

サークル内に自分のストーンを止める。

② フリーズ（壁）

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になってくれる。

③ ガード（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。一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。



テイク・アウト

④ ヒット・アンド・ステイ〔ぶつけて止まる〕

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。

⑤ ヒット・アンド・ロール〔ぶつけて、動く〕

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。

⑥ ダブル〔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。

⑦ ピール〔ぶつけて、去る〕

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、その回を引き分けで終わらせたい時などに使われる。

⑧ レイズ・テイク・アウト〔助けをかりて、ぶつける〕

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。

⑨ ドロー・レイズ〔助け〕

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。

作戦

作戦をたてる際には、ストーンの配置状態を考えるだけでなく次のようなことも十分配慮しなければなりません。

- ラストストーンのコ利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？
- プレイヤー個人の技術レベルと、それぞれの得意、不得意？

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。

5. その他のルール

■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

先攻チームは大量失点を防ぐため、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。

■ドロー展開

ドロー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入り乱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ないので、相手のミスを待って僅差で勝つ戦略の時に用いる場合と、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。

一防御的作戦一



ユニカールのゲーム方法

日本ユニカール協会発行

平成 25 年 9 月 1 日改訂版より

編集 東京都ユニカール協会

無断複製転載厳禁

Toute reproduction interdite.