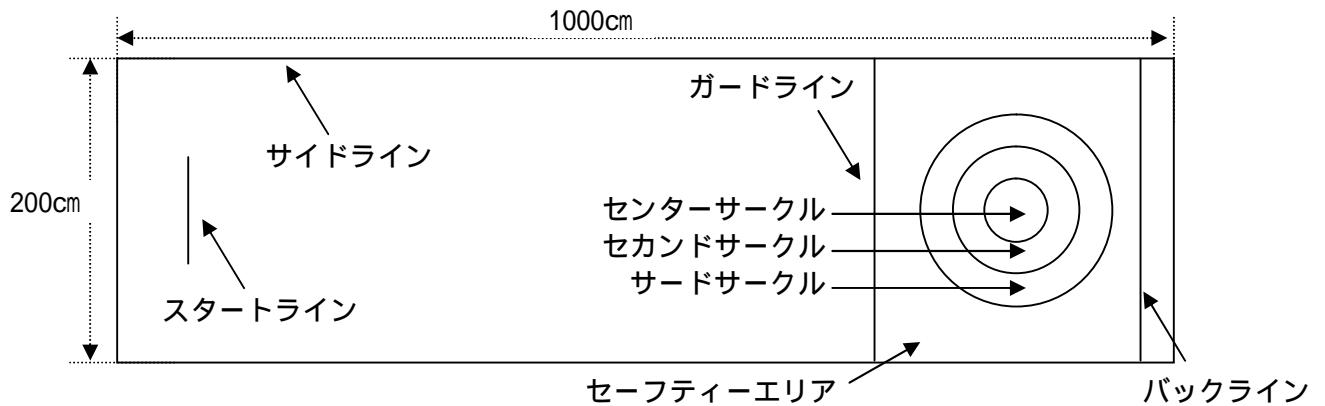


# ユニカール

## 1. コート (カーペット)



## 2. 用具

- ストーン = 硬質プラスチック製で直径 27 cm、重さ 3 kg (青・黄各 3 個)
- カーペット = 1000cm x 200cm の専用カーペット
- ワックス = ストーンの滑りを良くします。
- 得点板



ストーン

## 3. 人数

1 チーム 3 人、2 チーム 6 人で試合を行います。

## 4. 勝敗の決め方

1 ゲームに両チームそれぞれ 3 個ずつのストーンを投げ (滑らせ) センターサークルに近いストーンが相手チームよりいくつあるかで得点を競います。6 ゲームを行い、その合計得点で勝敗を決めます。

## 5. ゲームの進め方

ジャンケン等で、先攻・後攻を決めます。

同じチームの 3 名のプレーヤーがそれぞれ 1 個ずつのストーンを持ちます。チーム内の投げる順番は自由です。

先攻のチームからストーンを投げ、相手チームと交互に投げます。

投げる際は、ボウリングのように大きくバックスイングをとり、ストーンの重さを利用し、一歩踏み出しながら低姿勢で足元から滑らせます。この時、スタートラインの幅の範囲内で投げます。

全てのストーンを投げ終わった時に得点を計算します。

2 ゲーム目以降は、前のゲームで得点のあったチームが先攻となります。同点の場合は、先攻・後攻の順番は変わりません。

6 ゲームが終わった時点で得点を合計し、勝敗を決めます。同点の場合、延長戦を行います。

## 6. ルール

無効となるストーン (コートから取り除きます)

- ・スタートラインを踏んだり、越えたりして投げたストーン。
- ・転がったり、不安定に滑ったりしたストーン。

・ガードラインを完全に越えないストーン。ただし、他のストーンに当たって越えなかった時は有効となります。

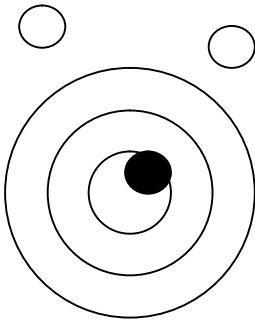
・バックライン、サイドラインを完全に外れたストーン。

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します。

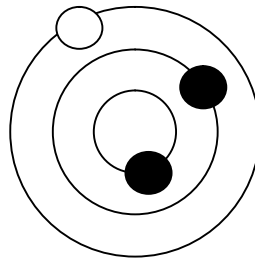
得点の計算の仕方

・相手チームの、センターサークルに一番近いストーンより、センターサークルに近いストーンがすべて得点になります。このため、一方のチームは必ず0点になります。

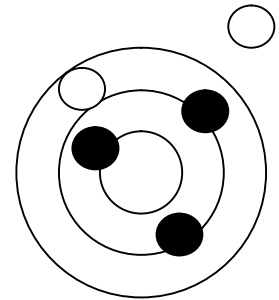
(1対0)



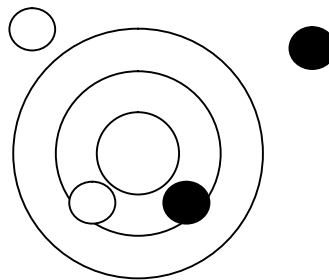
(2対0)



(3対0)



両チームの、センターサークルに一番近いストーンが等距離の場合は0対0の引き分けとなります。



両チームの、ストーンが1つもサークルに触れていない場合は0対0の引き分けとなります。

