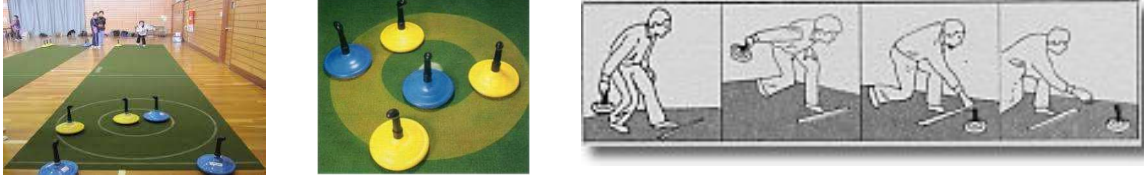
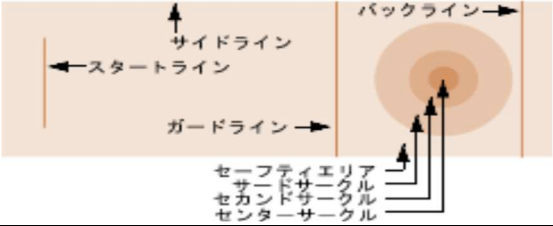
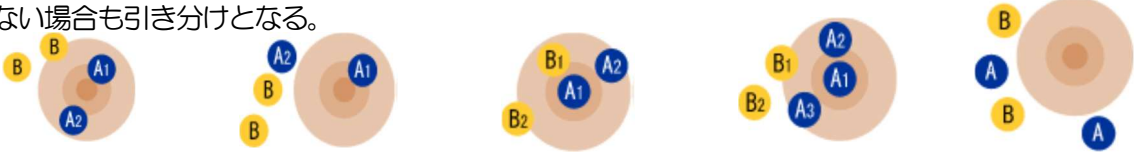


ユニカール	ストーンをポイントゾーンに向けて交互に投げ合い、得点を競い合う、陸上版カーリング。											
	写真											
起源	<ul style="list-style-type: none"> 200年以上の歴史を持つ「カーリング」をシーズンオフに楽しもうと、1979年、スウェーデンのヨーテボリ市で生まれ、考案された。「ユニバーサルカーリング」の略。 											
人数	<ul style="list-style-type: none"> 3人対3人。 											
場所	<ul style="list-style-type: none"> 体育館にスライドマットを敷いて行う。 											
進め方	<ul style="list-style-type: none"> 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る。前회가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、後攻の第一投目ストーンが失格となり直ちに取除かれ、先攻の第1投目ストーンは元の位置に戻される。 ストーンが無効となったときは、直ちに取除く。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	<ul style="list-style-type: none"> 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 border="0" data-bbox="229 1509 1410 1585"> <tr> <td>• Aチーム2点</td> <td>• Aチーム1点</td> <td>• Aチーム1点</td> <td>• Aチーム3点</td> <td>• Aチーム0点</td> </tr> <tr> <td>• Bチーム0点</td> <td>• Bチーム0点</td> <td>• Bチーム0点</td> <td>• Bチーム0点</td> <td>• Bチーム0点</td> </tr> </table>		• Aチーム2点	• Aチーム1点	• Aチーム1点	• Aチーム3点	• Aチーム0点	• Bチーム0点	• Bチーム0点	• Bチーム0点	• Bチーム0点	• Bチーム0点
• Aチーム2点	• Aチーム1点	• Aチーム1点	• Aチーム3点	• Aチーム0点								
• Bチーム0点	• Bチーム0点	• Bチーム0点	• Bチーム0点	• Bチーム0点								
その他	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 ガードラインを完全に越えていないストーンは失格。(但し他のストーンにあたってガードライン上に止ま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。 他のストーンに乗り上げたり、横転したストーンは無条件で失格となり、直ちに取除かれる。 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ของทีมは、そのままの状態ゲームを続けるか、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。 											