

ゲームの方法(すすめ方)

チーム員は1チーム3名で、2チーム対抗戦で競技します。1投ずつ交互に一人2度投げ、8エンドまで競技し、各エンドの得点を合計して勝敗を決めます。

■コイントス、じゃんけんで先攻・後攻を決めます

勝ったチームが後攻(先攻)を選び、負けはストーン色を決めます。

■リード(一人目)・セカンド(二人目)・スキップ(三人目)という名称でよばれます

- ① 3人の投球は、ホッグラインに届かないショットやプレーゾーンからストーンが出ている場合は無効(アウト)です。
- ② 『リード』のプレーゾーンはフリーガードゾーン(FZ)とハウスです。
- ③ 『セカンド』・『スキップ』のプレーゾーンはホッグラインとバックラインの間です。

■リードのフリーガードゾーン(FZ)ルール

- ① リードの2投ずつは、FZ内やFZに触れている相手ストーンをプレーゾーンの外にヒットアウトすることはできません。ヒットアウトしたストーンをアウトとし、他のストーンは元に戻します。
自ストーンをヒットアウトした時は、そのまま続行します。
- ② 完全にハウス内にあるストーンはヒットアウト可能です。

■FZゾーンルールの例

- ① まず先攻赤リードはFZに置きました。
- ② 後攻黄リードはエプロンを使い赤の中に入れました。
- ③ 赤リードの2投が黄ストーンに当たりアウトにしました。黄を戻し赤はアウトです(FZ適用)
- ④ 黄リードは赤に当てましたが赤はハウス内なのでそのまま続行します。



セカンドからはFZルールがなくなります。
3人目スキップ交互に2投ずつ合計12投します。



ストーンボックス

※ストーンボックスは必ずフロアの傍にセットし、プレーしていないストーンを置いてください。プレー者以外はストーンを持たないでください

エンドごとの勝敗とすすめ方

ハウス内にあるストーンのうち、ティーに近いチームのストーンが、相手ストーンより何個近くにあるかが得点になります。

例:黄チームに2点(右上図)

- ・負けたチームは必ず0点です
- ・エンドを勝ったチームが次エンドでは先攻になります。



互いに0点(ドロ)の場合(右下図)

- ・エンドの先・後攻は代らずにすすめます。
- ・判定は両チームスキップの話し合いで決めます。判断ができない時は、競技委員が計測情報提供します。



■ゲームの勝敗の決め方

エンド毎の得点を合計し、合計得点の多いチームが勝利します。同点の場合は延長します。

例:黄チームが6対5で勝利

	1	2	3	4	5	6	7	8	計
黄	2	0	1	0	1	1	1	0	6
赤	0	0	0	3	0	0	0	2	5

プレーエリア外のストーンは全てアウトで取り除きます。公式戦は1ゲーム8エンドですが、エンド数は競技の環境に応じて決めてください。対戦人数も同じです。フェアプレー精神で、裁定はお互いのチームでします。審判はいません。大いに楽しんでプレーしてください。

■ストーン

- ① ストーンが途中で転がる、あるいは横転・反転した状態で静止した場合は、ただちに外します。そのプレー中に当たり動いたストーンは元に戻します。
- ② いかなるストーンも、そのエンドのラストストーンが静止するまで、目視のみで測定します。ただしストーン的位置が目視で判断付かない時はこの限りではありません。