

☆☆☆カーリング☆☆☆

◎どんなスポーツ？





ストーンを氷上を滑らせるように投げ、どちらのチームのストーンが円(ハウス)の中心に一番近いかを競います。

1チーム4人で構成され、一人2個ずつ計16個のストーンを交互に投げ終わると『1エンド』終了です。正式には1試合10エンドで行われます。(大会のレベルや日程の都合によっては、10エンド以下になる場合もあります)

カーリングは、『氷上のチェス』や『氷上のビリヤード』とも呼ばれ、1投、1投で展開が変わり、わずか数センチ(時には数ミリ)の差が勝敗を分ける事も珍しくはありません。

氷の状態を読み状況を見極めて作戦をたて、一つのストーンを4人で力を合わせて運びます。

老若男女、誰でも気軽にできる、とても楽しいスポーツです！！

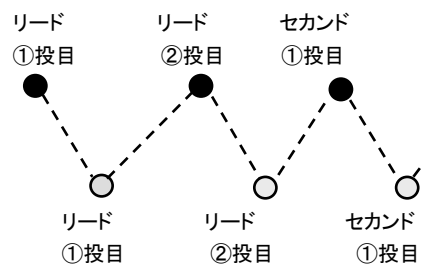
	《リード》 ● ●	チーム4人中、各エンドの最初の2個のストーンを投じる。
	《セカンド》 ● ●	チーム4人中、各エンド2番目に2個のストーンを投じる。
	《サード》 ● ●	チーム4人中、各エンド3番目に2個のストーンを投じる。一般的に代理スキップ(バイス・スキップ)を兼任する。
	《スキップ》 ● ●	作戦を組み立て、他の3人に指示をだす。一般的にスキップは各エンドの最後の2個のストーンを投じる。

【ゲームの流れ】

先攻 ● ● ● ●

後攻 ○ ○ ○ ○

一人2投ずつ両チーム交互に投じる...



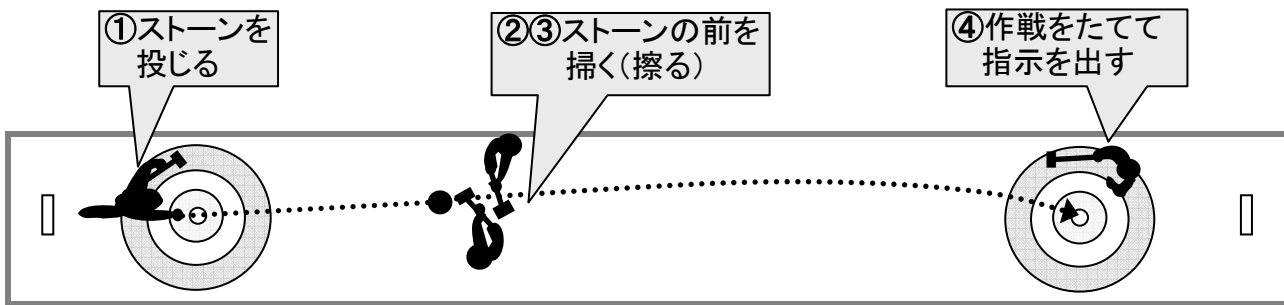
両チームが8個のストーンを投げ終えたら...

第1エンド終了

第2エンドへ

◎4人の役割りは？

リード、セカンド、サード、スキップは、それぞれ次の役割りを交代で行います。



エンドの一般的なローテーション * スウィープ=ストーンの前を掃く(擦る)こと

	ストーン ①と②	ストーン ③と④	ストーン ⑤と⑥	ストーン ⑦と⑧	1 エンド 終了
《1》リード	投石	スウィープ	スウィープ	スウィープ	
《2》セカンド	スウィープ	投石	スウィープ	スウィープ	
《3》サード	スウィープ	スウィープ	投石	指示	
《4》スキップ	指示	指示	指示	投石	

ストーン①～⑥までをリード、セカンド、サードが「投石」と「スウィープ」を交代で行います。

スキップは他の3人に指示を出した後、最後の⑦⑧を投じます。

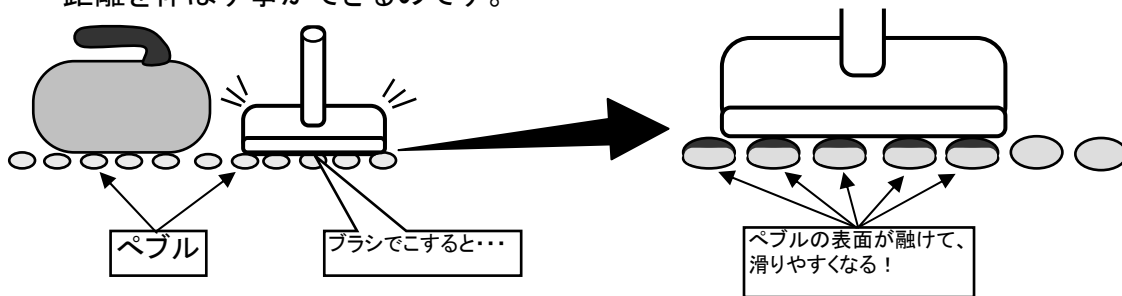
スキップが投石者の時、代わりに支持を出す人を「バイス・スキップ」又は「代理スキップ」と呼び、一般的にはサードが務めます。

◎ どうしてブラシで掃くの？

ブラシで掃く(擦る)ことを『スウィープ』と言い、スウィープする人を『スウィーパー』と呼びます。

スウィープする理由は……

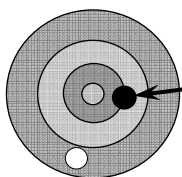
- ①、ストーンの前のごみ等を取り除く為
- ②、カーリング用に整備された氷には、表面に『ペブル』と呼ばれる小さな氷の粒々があり、ペブルの上をストーンが滑ります。この『ペブル』をブラシでこすって融かす事によって、薄い水の膜ができて、ストーンの滑りがよくなります。スウィープすることによって、ストーンの方角を少し変えたり、2～3メートルぐらい距離を伸ばす事ができるのです。



◎ 1 エンドの勝敗は？

ハウスと呼ばれる円の中で、『どちらのチームのストーンが最も中心に近いか？』でそのエンドの勝敗が決まります。

中心に近い方が勝ち！です。



黒のストーンのほうが中心に近いので黒の勝ち！

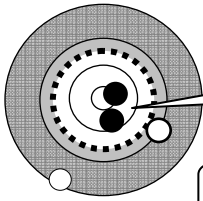
◎ 得点方法は？

◇ エンドごとの得点は

『勝ちチームのストーンが、負けチームの最も中心に近いストーンより内側に何個あるか？』

で得点が決まります。ハウス内のどこに入っても、ストーン1個につき1点です。
負けチームは必ず0点になります。

- = 勝ち
- = 負け



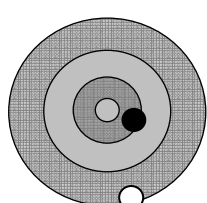
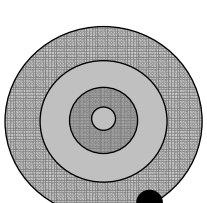
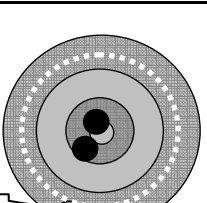
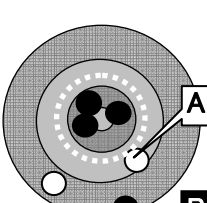
負けチーム『白』の最も中心に近いストーンの内に勝ちチーム『黒』のストーンが2個。
この場合は、2-0で黒の勝ちになります。

考え方…両チームで、中心に最も近いストーン(No1)は黒 = 黒1点目
2番目に近いストーン(No2)も黒 = 黒2点目
3番目に近いストーン(No3)は白(負けチーム)
よって、2-0で黒の勝ち!

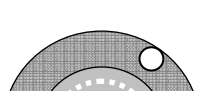
◇そして、全てのエンドを終了した時点で総得点が多いほうが勝ちになります。

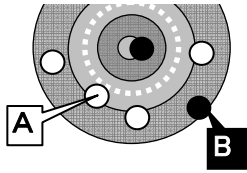
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	計
Aチーム(黒)	2	0	1	1	0	2	0	3	1	0	10
Bチーム(白)	0	1	0	0	2	0	1	0	0	2	6

<< 得点の例 >>

①	 <p>ハウスの中心に一番近いのは黒なので黒の勝ち！ ハウス内には黒が1つだけなので、スコアは1-0。</p>	No1 = 黒 ⇒ 黒①点
②	 <p>黒は中心からかなり遠いのですが、それでも中心に一番近いのは黒なので、黒の勝ち！スコアは、ハウス内に黒が1つなので1-0。 ストーンは、ハウスに完全に入っていないくても、ハウスに触れていれば得点になります。</p>	No1 = 黒 ⇒ 黒①点
③	 <p>黒が中心に近いので、黒の勝ち！スコアは負けチーム白の中心に一番近いストーン白Aより内側(白色の点線内)に黒が2つあるので、2-0。</p>	No1 = 黒 ⇒ 黒①点目 No2 = 黒 ⇒ 黒②点目 No3 = 白 ⇒ 負けチームで中心に一番近いストーン
④	 <p>黒のほうが中心に近いので黒の勝ち。スコアは、負けチーム白の中心に一番近いストーン白Aより内側(白色の点線内)に黒が3つあるので黒の3点。 白Aより外側の黒Bは得点にはカウントされません！ よってスコアは3-0。</p>	No1 = 黒 ⇒ 黒①点目 No2 = 黒 ⇒ 黒②点目 No3 = 黒 ⇒ 黒③点目 No4 = 白 ⇒ 負けチームで中心に一番近いストーン No5 = 黒 ⇒ 得点にはならない。

<< 得点の例 (続き) >>

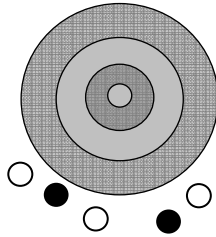
⑤	 <p>ハウス内には黒が2つに対し白は5つもあります。が…中心に一番近いのは黒なので、黒の勝</p>	No1 = 黒 ⇒ 黒①点
---	---	---------------



ち！負けチーム白の中心に一番近いストーン 白Aより内側(白色の点線内)に黒が1つなので、スコアは1-0。
④同様 黒Bは得点になりません

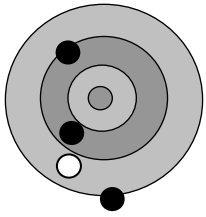
No2 = 白 ⇒ 負けチームで中心に一番近いストーン
No7 = 黒 ⇒ 得点にはならない。

⑥



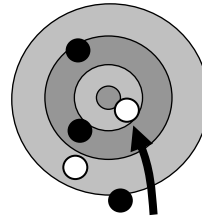
ハウス内には、両チーム共ストーンが一つも入っていないので、このエンドは 0-0 で引き分けになります。

《例えば・・・》

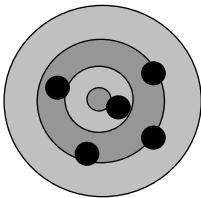


この時点では、黒が 2-0 でリードしています。

しかし

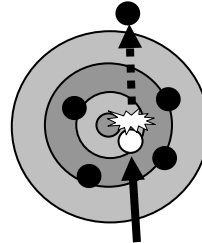


白の最後の1投... 中心に一番近かった黒よりも内側に止まったので、1-0で白の逆転！

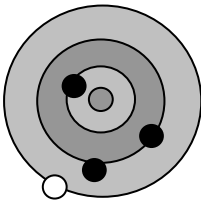


この時点では、黒が 5-0 で大量リード...

しかし

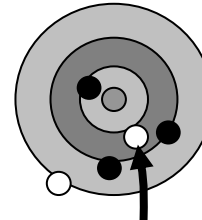


白の最後の1投... 一番中心に近い黒をはじき出して、1-0で白の大逆転！



この時点では、黒が 3-0 でリードしています。

しかし



白の最後の1投... 途中で止まってしまったので、逆転はなりませんでしたが！それでも、0-3から0-1に失点を減らす事ができました！

このように、カーリングは 'たった1投' で展開が大きく変わってきます。

勝敗の行方は、最後の1投まで分かりません。

初心者の方でも、数時間の練習でゲームを楽しむことができます。

また、『初心者が経験者に勝つ』ことや『子供が大人に勝つ』、『女性が男性に勝つ』などという事も十分あり得るスポーツなのです。