

## ユニカール

### ゲーム

- ・先攻、後攻は初回のみコイントスなどで決め、2回目以後は前回に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。
- ・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投げます。
- ・6ゲーム行い、その総得点を競います。

### 無効となるプレイ

- ・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となります。
- ・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となります。
- ・ガードラインを完全に越えていないストーンは失格となります。但し他のストーンにあたってガードライン上に止ったストーンは有効です。
- ・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となります。
- ・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一投目ストーンを後攻の第一投目ストーンがあ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り除かれ、先攻の第一投目ストーンは元の位置に戻されます。
- ・他のストーンに乗り上げてしまったり、横転してしまったストーンは無条件で失格となり、直ちに取り除かれます。

### 無効となったストーンの処罰

- ・ストーンが無効となったときは、直ちに取り除きます。無効となったストーンによって移動させられたストーンは、元の位置にもどします。
- ・ストーンの元の位置が明確にできないときは、アドバンテージルールを採用します。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のチームは、そのままの状態ゲームを続行するか、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ます。

### 得点の計算法

- ・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。
- ・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、サークルに触れていない場合も引き分けとなります。