

カーリング観戦ガイド（概略版・非公認）

(Ver.140202)

○メンバー

1チーム4人。ストーンを投げる順にリード、セカンド、サード、スキップ（フォース）。
1エンド（1回の攻防）で1人2個ずつストーン（石）を投げます。

	リード	セカンド	サード	スキップ
1・2投目	投げる	掃く	掃く	指示する
3・4投目	掃く	投げる	掃く	指示する
5・6投目	掃く	掃く	投げる	指示する
7・8投目	掃く	掃く	指示する	投げる

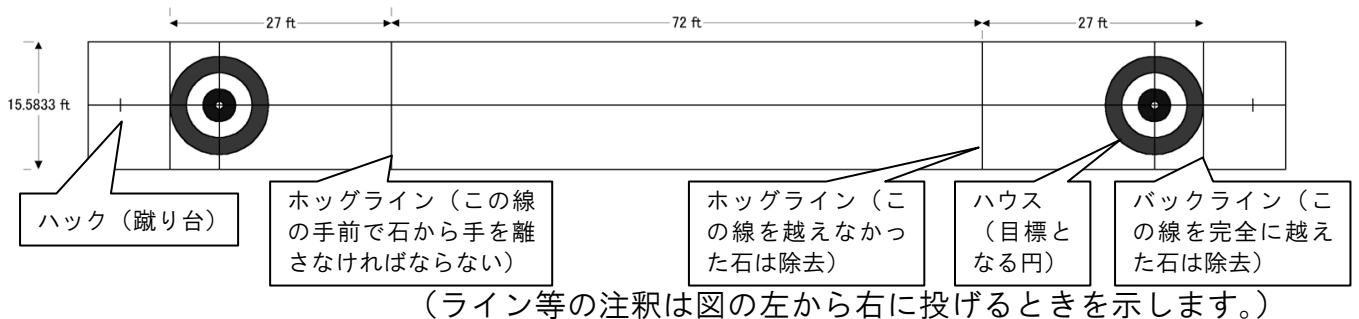
左表は基本的なチーム構成です。チームによって若干異なることがあります。

○ゲームの目的

各エンド（1回の攻防）では、両チームが全ての石を投げ終わった時点で、ハウス（目標となる円）の中で、相手チームの石よりも中心に近いところに自チームの石を置くこと。
ゲーム全体では、10エンドの合計で相手チームより多くの得点を取ること。

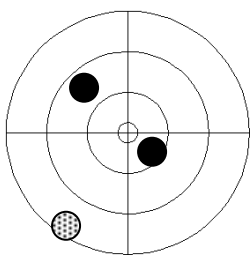
○シート（プレーするエリア）の広さ

下図をご覧ください。ハウス（目標となる円）の直径は12フィート（約3.6m）、ハック（蹴り台）からハウスの中心までの距離は126フィート（約38.4m）です。

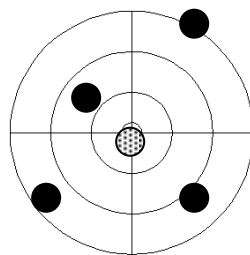


○得点の数え方

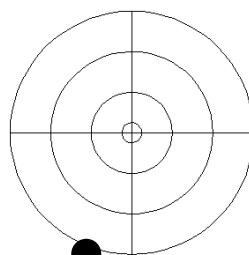
両チームが全ての石を投げ終わった時点でハウス内にある石（ハウスに少しでもかかっている石を含みます）のうち、最も中心に近い石を持つチームのみが得点でき、相手チームの最も中心に近い石よりも内側にある自チームの石の数が得点になります。中心に近いほど得点が高いというわけではありません。



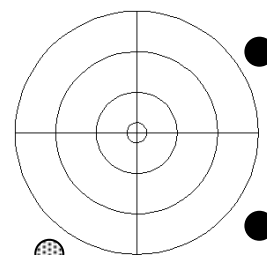
黒2-0灰



黒0-1灰



黒1-0灰

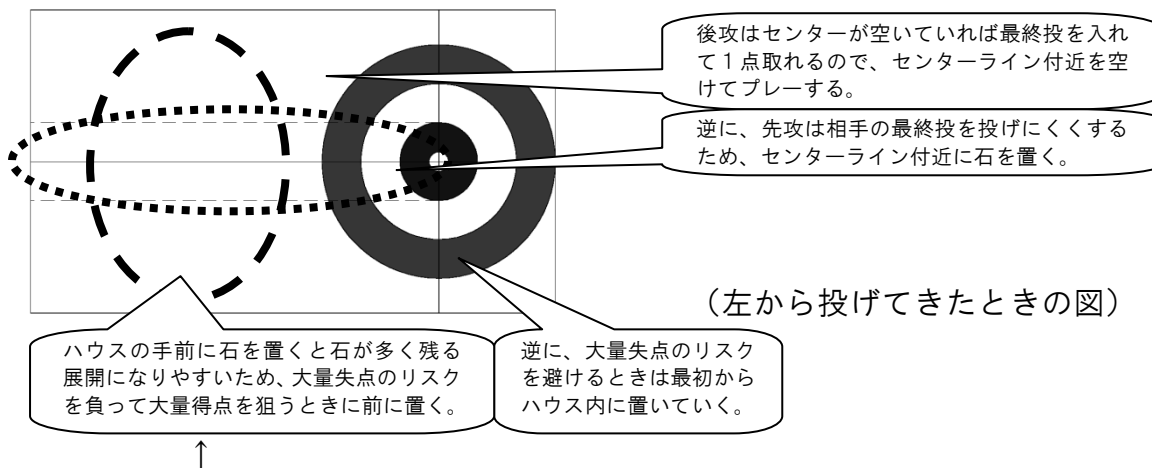


黒0-0灰（blank）

○先攻と後攻

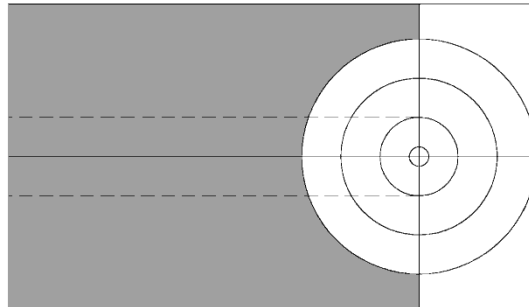
最後に投げられる後攻が一般的に有利です。ところが、得点を取ったチームは次のエンドで先攻にさせられます。このため、不利な先攻のエンドでは相手チームに1点だけ取らせ（ただし先攻でも得点できるときは狙います）、失点した次のエンドで後攻を生かして複数得点を狙うのが基本的な戦略です。また、後攻なのに1点しか取れなさそうな時には、あえて石を全部はじき出してブランク（両チーム0点）にする戦術もあります（この場合、次のエンドは引き続き後攻になるので、そこで複数得点を狙います）。

○基本的な戦術（各エンドの1～3投目くらい）



<フリーガードゾーンルール>

ティーラインより前、かつハウスの外のエリア（右図のグレーの範囲）にある石を、相手チームのリードは石を当てて外に出すことができません（プレーエリア内で動かすことはOK）。誤って出してしまった場合はファウルとなり、当てた石は除去、出た石は元に戻されます。このルールがあるため、序盤にハウスの前に石を置くと、石が多く残る展開になりやすいのです。



○ペブル

石が氷（アイス）に接する面積を小さくし、石が滑るときの摩擦を小さくするため、氷の表面には意図的に凹凸を付けてあります。この凹凸は、平らな氷の上に散水器で水を撒き、小さな突起（ペブル、英語で「小石」の意味）を作ることによってできます。

ペブルは毎試合作り直しますので、氷の表面の状況は一定ではありません。また、スweepでペブルが融かされるなど、試合中も氷の状況は変化していきます。このため、滑り具合や曲がり具合は常に変わります。この変化を早く把握することが、試合を有利に進める鍵になります。

○ターンとカール

石には時計回りか反時計回りのどちらかの回転を必ず付けて投げます。回転を付けずに石を投げると、ペブルの影響を受けて左右にぶれる可能性があり、進路が予測できないからです。時計回りで投げると、投げる人から見て右（指示する人から見て左）に曲がっていきます（反時計回りはその逆）。石の速度が落ちてくると大きく曲がってきます。

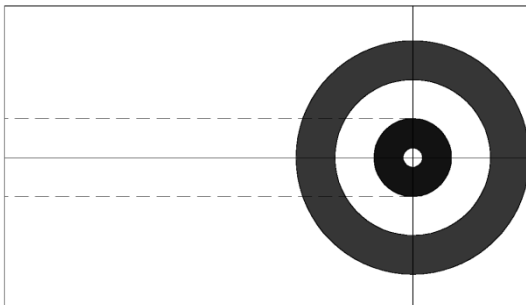
○スイープ（掃く）

掃くことで石と氷との間の摩擦を小さくして、石の速度が落ちて止まるのを遅らせます。また、石は速度が落ちるにつれて曲がってくるので、曲がるのを遅らせる効果もあります。スイープすべきかは石の速度、石が進む方向、氷の状況（曲がりやすいか）を総合的にスキップ（スキップが投げるときはサード）が判断してスイーパー（掃く人）に指示します。掃くときの主なかけ声：イエス、ヤップ、ヤー、ハリー（激しく掃く）
掃かないときの主なかけ声：ウォー、ノー、アップ
氷上のごみを取り除く程度に軽く掃くときの主なかけ声：クリーン

○石が進んでいるときに選手が話す数字

【テイクアウト（相手の石に当てて外に出す）の場合】ハック側のホッグラインとハウス側のホッグラインとの間を石が通過するのにかかる秒数。数字が小さいほど石の速度が速く、曲がりにくい。

【ドロー（ハウスやその周辺に止める）の場合】石がどこまで進んで止まるかという予測。それぞれの数字が示す位置は下図の通り。数字が大きいほど石の速度が速く、奥まで進む。



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

（左から投げてきたときの図）

○用語集

ドロー：ハウス（その周辺を含むことも）に止めるショット

ガード：ハウスの前や、ハウス内にある石の手前に止めるショット

フリーズ：ドローのうち、ハウス内の相手の石に密着させるショット

テイクアウト（ヒットとも）：相手の石に当てて外に出すショット

ヒット&ロール：テイクアウトのうち、当てた自分の石が横にずれて止まるショット

ピール：テイクアウトのうち、当てた自分の石も外に出すショット

レイズ：他の石に当てて、その石をハウス内に押し込むショット

ナンバーワン、ナンバーツー：ハウス内で中心に最も近い石、次に近い石

ウェイト：石の速度。速い石は「ウェイトがある（強い）」という。