



# *Sportsgame*

Commentary book



**CJA**

カーレット解説書



**Curlet**   
**Japan Association**

カーレット精神

1、カーレット競技を通じて、シニア、子供たちが一緒になってゲームを楽しみながらコミュニケーションを深めていくことを目的としています。

2、カーレットは、カーリングのゲーム性・楽しさを損なわずに、手軽に場所を選ばずどこでも行えるよう考案されました。カーリングは技術と伝統のゲームです。又ゲームの神髄に通ずると言われています。その神髄を手軽にどこでも行えるのがカーレットゲームです。

3、プレーを行う人をカーラーと呼びます。カーラーはゲームに勝つためにプレーしますが相手の気持ちを思いやる心、感謝の気持ち、尊敬すべき行為、が必要です。又カーラーでない参加者も同様です。

4、カーラーは不注意にもゲームの規則を違反、社会性に欠けた行為等に気付いた時は、真っ先に申し出ます。不注意による自身の過失を素直に認める勇気を持ちます。参加者も同様です。

## ○カーリングゲーム

カーリングは囲碁やチェスのようなマインドスポーツの要素が高くストーンを正確にコントロールする技術力、チーム内でのプレーの連携、そしてスコアを競い合う先読みを繰り返す戦略性や戦術といったゲーム性など(Wikipedia参照)を備えたスポーツです。又他との大きな違いは高年齢の方も同じように競技ができることにあります。ただ難点は氷上スポーツが故、北国でしかできません。それ以外で行うには設備費が大きくかかります。

カーレットゲーム

カーレットはカーリングゲームを、手軽にどこでもできるように考案されたゲームです。カーリングゲームの大きな要素には石のはじけ方、はじけ音、質感、等は非常に癒しになります。それをそのまま残し、さらに加え、昔から日本に伝わる「おはじき」の面白さ、「ビリヤード」のクッションの楽しさ、知的ゲーム、コミュニケーションと人間の五感を養うことを多く含んだゲームです。

カーレットの効果

1、グループゲームなのでシニアから小さい子供までゲームを通じて一緒に会話しながら楽しめます。障害者の方も健常者とノーハンディで行えます。知らない人も直ぐ親しくなります。お友達を広げられます。

2、3m60cm幅60cm(約2間)の空間が非常にコミュニケーションの取りやすい大きさです。プレイヤー全員が結果等、瞬時に同時に共有できることが大きな共鳴を呼びます。

3、子供は、ハウスに入れる、ストーンを当てる等のプレーが集中力を高めます。

4、認知症予防、引きこもりの防止等の効果事例が多くあります。

5、良い投球するために、良い呼吸法が必要です。その呼吸法が自然と身に付き、健康に役立ちます。

## ○カーリングの歴史

15世紀にスコットランドで発祥したとされ、当時は底の平らな川石を氷の上に滑らせていたものとされています。「カーリング」という名称がいつ頃になって出来たのかははっきりとしませんが、髪の毛が「カール」している様子に例えて、投げられた石がゆっくり回転(カール)することから名付けられたといわれていて、1630年のスコットランドの印刷物ではすでにこの名称が使われています。スコットランドでは16世紀から19世紀にかけて戸外でのカーリングが盛んに行われていましたが、現在のルールは主にカナダで確立したもので、1807年に王立カーリングクラブが設立されています。1832年にはアメリカ合衆国にカーリングクラブが誕生し、19世紀の終わりまでにはスイスとスウェーデンへと広まりました。1998年の長野オリンピックで初めて冬季オリンピックの正式種目として採用されました。現在ではヨーロッパ全域をはじめ、日本、オーストラリア、ニュージーランド、中国、韓国などで行われています。(Wikipedia参照)



**カーレット用語**

カーレットはカーリングを手軽に行えるために考案されたゲームです。それ故に多少の用語の違いがありますがほとんど同じ用語を使用します。後述のルールも同じです。**カーレット独自の用語はグリーン、共通用語はオレンジ色**で表しています。

**カーレット用具**

**1ストーン**

直径6.5cm、厚さ3.5cm、重さ300g前後の自然石です。自然石ですので質感、触感等、弾き感  
はゲームをやりながら五感を癒してくれます。  
又お子さんは動物のシール等オリジナルのシールを頭に貼ったり、希望者にはカラフルなストーン  
を作成することができ、マイストーンとして楽しめます。但しゲームでの使用ストーンは重量、大きさ  
の範囲が決まっていますのでご注意ください。

**2フロアマット**

ストーンを滑らせる台です。長さ360cm、幅60cmです。フロアとも言います

**3シート**

ストーンの滑りを良くするための布です。シートの両端は直径1cmの棒を入れる袋状になってい  
ます。

**4ウインディングスティック**

シートを巻きつける棒です。かたづけ時に使用します。巻き付けましたら付属の筒に入れてください。

**5ワックス**

ストーンの底に擦りつけ、滑りを良くします。市販のロウソク使用。

**6ストーンボックス**

投球する傍に投球者以外のストーンを置いておきます。特にお子さんがプレーする時は投球してい  
ないストーンは必ずここに置いてください。けがの原因になります。

**7作戦ボード  
(オプション)**

磁石式で、ハウスの図があります。チーム内で作戦会議の補助用具です。

**8メジャー  
(適宜対応)**

ストーンが微妙な位置関係の時に測定するのために使用します。ハウス内ではティーからストーン  
の内側までの距離。フリーガードゾーンではストーンがこのゾーンに接触しているかを測定します。

**9スティック**

伸縮式の長さ50cm前後の2本の棒をいいます。1本はスキップ、バイスキップが持ちプレーヤに  
指示します。もう1本はプレーヤが狙う個所の誘導棒として使用します。

**フロア用語**

**1フロア**

プレーする場所を作る基本台です。長さ360cm、幅60cm、厚さ2cmです。

**2シート**

ストーンの滑りを良くするための布です。(上記カーレット用具**3シート**と同様です)

**3ハウス**

ストーンを滑り入れる円。白(直径6.5cm)赤、白、青(直径34cm)の4色です。

**4エプロン**

左右エッジについているクッション棒です。クッションを利用し攻撃する際に使用します。カーレット  
は距離が短いのでストーンを曲げられません。カーリング石の曲がりはこのクッションを利用  
して行います。

**5スカート**

投球したストーンが飛び出さないための防御棒です。

**6セーフディッチ**

投球したストーンが飛び出さないための溝です

**7センターライン**

中心線です。

**8フロントライン**

カーレットロゴマークの下のライン。投球する際、この線以内で投球します。線を出て投球するとそ  
の投球は無効になります。2018年度より変更

**8-2アプローチライン**

2018年度より変更従来のフロントライン。アプローチする際にこのラインから手が出ると無効。その  
ストーンは投球できません。投げてしまい、プレゾーンのストーンにあたった場合は基に戻します。

**9バックライン**

ハウスの頭端にひかれるライン。フロアの先端までは(23.5cm)。このラインから出るとそのス  
トーンはアウトとなります。





- 10 **ホッグライン** ハウス手前端から(62cm)にあるライン。このラインよりもハウス寄りに達しなかったストーンはアウトになります。
- 11 **フリーガードゾーン** ホッグラインからティーラインのハウスを除いた部分を指します。(赤い線内)後述カーレットルールのフリーガードゾーンルールに記載します。
- 12 **ティーライン** フロア頭端から(41cm)離れた位置にセンターラインと垂直に引かれた線です。
- 13 **ティー** センターラインとティーラインの交点です。
- 14 **ボタン** ハウスの中心となる直径(6.5cm)の白い円です。
- 15 **フリーガードライン** フリーガードを表す赤いラインです
- 16 **スパット** ストーンの投げる方向の目印です。

### ポジション用語

- 1 **リード** 1番目に投げる人。チームの1、2投目を担当します。
- 2 **セカンド** 2番目に投げる人。チームの3、4投目を担当します。スキップが投球する際、代わりに指示を出します。スキップの補佐役をします。
- 3 **スキップ** チームのキャプテンです。チームの最後5、6投目を担当します。試合中の指示権限を持つ司令塔です。自分の投球時以外はホッグラインから先で指令を出します。
- 4 **バイススキップ** スキップが投球する時にスキップに代わって、ホッグラインから先で指示を出す人です。主にセカンドが務めます。
- 5 **サード** スキップ以外で最後に投げる人のことをいいます。スキップが必ず最後に投げると決まっている訳ではありません。
- 6 **リザーブ** 補欠選手です。補欠選手は1名のみです。しかしカーレットゲームの場合は補欠の人がいなくてもゲームは可能です。ですから3人対4人の対戦もあります

### プレー用語

- 1 **デリバリー** ストーンを投げる動作をいいます。
- 2 **ウェイト** 投球の力。ストーンの滑るスピードをいいます。
- 3 **ヘビー** 必要以上のウェイトで投げられたストーンの状態をいいます。
- 4 **ライト** 必要以下のウェイトで投げられたストーンの状態をいいます。
- 5 **エンド** 各チーム6投ずつで1セット。野球でいう1回(イニング)のことです。公式1試合8エンド行います。両チームが無得点だったエンドのことをいいます。
- 6 **ブランクエンド** 両チームが無得点だったエンドのことをいいます。
- 7 **エキストラエンド** 延長戦のことです。
- 8 **ビックエンド** 1エンドに3点以上得点することをいいます。
- 9 **スチール** 複数のエンドを連続して得点すること、先攻で得点することをいいます。
- 10 **ドロウ** 他のストーンに当てることなくハウスの中にストーンを止めることをいいます。
- 11 **フリードロウ** 相手チームのストーンがハウス内にはない状態の時に入れるドロウのことです。



- 12ガード 味方のストーンを守るためにフリーガードゾーンに置くストーンをいいます。
- 13.バックガード あるストーンの後方にあることでそのストーンを打ち出すことを妨げているストーン。
- 14テイクアウト 敵のストーンにぶつけて、ハウスの外にはじき出すことです。ヒットともいいます。
- 15ナロー スキップの指示よりも内側(センターラインより)に投げられたストーンのことです。
- 16ワイド スキップの指示よりも外側(サイドラインより)に投げられたストーンのことです。
- 17ショットロック ハウスの中心(ティー)に一番近いストーンのことをいいます。
- 18カムアラウンド ガードストーンの後ろへ、エプロンを利用したクッションショットで回りこんで止める、ドローショットのことです。
- 19フリーズ ハウス内にあるストーンの前にぴったりとくっつけるように投げるドローショットです。
- 20レイズ 他のストーンに当てて、動かすことをいいます。
- 21ドローレイズ フリーガードゾーンにあるストーンに当てて、当てたストーンをハウス内に入れるドローショットです。
- 22ロール 既にあるストーンに当てて、投げたストーンを目的の場所に持って行くことです。
- 23チップ ストーンにほんの少し当てることをいいます。
- 24チップアンドロール 投げたストーンが敵チームのストーンにチップしてハウス内に動いて行くことです。
- 25ウィック フリーガードゾーンにあるストーンに当てて、アウトにならないように動かすことをいいます。
- 26ダブルロールイン フリーガードゾーンにあるストーンに当てて、投げたストーンと当てたストーンの両方ともハウスの中へ入れるショットをいいます。
- 27ビール 既にあるストーンに当てて、投げたストーンと当てたストーンの両方ともアウトさせるショットです。
- 28ヒットアンドステイ ストーンに当てて、投げたストーンだけが当てた場所にとどまるショットです。
- 29ヒットアンドロール ストーンに当てて、投げたストーンも動かして目的の場所に止めるショットです。
- 30ダブルテイクアウト 敵のストーンを2つ同時にアウトさせるショットをいいます。
- 31トリプルテイクアウト 敵のストーンを3つ同時にアウトさせるショットをいいます
- 32レイズテイクアウト ストーンに当てて、当てたストーンをさらに後ろにあるストーンに当てて、アウトにさせるショットをいいます。
- 33アングルテイク 角度のあるレイズテイクアウトを決めることをいいます。
- 34プロモーションテイクアウト ガードストーンに当てて、動いたストーンで他のストーンをはじき出します。
- 35ジャム ハウスの外に出そうとしたストーンが他のストーンに当たって出なくなってしまうこと。「ジャムする」「ジャムる」という動詞としても用いられる。
- 36コーンシード 相手のチームの技術、戦略を認めて降参することいいます。終盤、大差がついて残りのストーンを投げても逆転が困難な場合、負けているチームが勝っているチームへ握手を求めます。これを表明した時点で最終エンドまで達していなくても試合終了となります。
- 37アウト 無効になったストーンをいい、フロアから外すことをいいます。



◆クッション カーレット独特のプレーです。ビリヤードと同じくエプロンを利用してクッションさせフリーガードゾーンにある敵のストーンをよけ回り込ませるショット等に使用します。カーリングではストーンに回転をつけたり、スウィーピングでストーンを曲げますが、カーレットは距離が短いのでそれできません。その代用になります。ビリヤード感覚で楽しめます。

◆ライトターン 左のエプロンを利用し左から右にいかせるショットです。  
◆レフトターン 右のエプロンを利用し右から左にいかせるショットです。

投球姿勢

◆持ち方 持ち方は自由ですが手は真っすぐ前に押し出します。手首を使わないことがコントロールを良くします。手を横にして手首を使って投げるのはファールです。但し、非力な方の場合、相手チームの承諾を得て投げる時はこの限りではありません。

◆アドレス スポーツの基本、背骨は真っすぐ、肘を下に向け体の横、目線は目的の場所とストーンを結び、スパットの位置を決め、そのスパットを見てウエイトを決める。目的の所を見て投げるのはヘッドアップになる。クッションを使う場合はエプロンに充てる方向に必ず体を向け、投球フォームは常に一定にする。

◆呼吸法 おへそからこぶし1個下の箇所を意識しながら、鼻から少し息を吸った後、口を少し開け、静かにゆっくりお腹から、お腹がへこむように息を吐き切ります。息を吐き切ると自然に息は吸います。息は大きく吸わずに軽く吸います。口は閉じ鼻からです。リズムはスーッ ハー———— スーッ ハー———— スッ

◆イメージ作り 呼吸をしながら投球イメージを作りながらストーンの底面にワックスを塗ります。イメージ作る際は絶対否定的なイメージはしてはいけません。全て肯定です。この方法は集中性を増すとともに、健康促進にもなります。

カーレットルール

◆フェアプレー カーレットはスポーツマンシップを重んじる競技であるため、例えば相手チームの失策を喜んだり、あるいはそのような態度を示すことは慎むべき行為として忌避されます。途中のエンドの終了時に自チームに勝ち目がないと判断したとき、潔く自ら負けを認め、それを相手に握手を求める形で示すという習慣もフェアプレーの表れのひとつです。自分がファウル(ルール違反)をした時、それを自己申告するプレイ態度が必要です。

◆セルフジャッジ また、ゴルフと同様に、カーリングは元来基本的には審判員が存在しないセルフジャッジ(試合中のその場の両チームの競技者自身が判定する)の競技であることから、無用のトラブルを避けるためにも、フェアプレーはカーレットには欠かせない要素です。

1チーム構成 公式試合は1チーム3人ないし4人で構成します。しかし公式試合以外では環境(時間、人数、場所等)によって1対1、2対2、5対7、6対7等でも全くルールは同じに行えます。

2ゲームのエンド数 公式試合では8エンド行います。公式戦以外は環境によって4エンド、6エンドでもかまいません。

3先攻・後攻 各エンドでは「先攻」と「後攻」があり、ゲームスタート時は、各チームのセカンドがジャンケンまたは公式な試合などではコイントスで勝った方が、第1エンドの攻撃を選ぶ権利又はストーンの色を選ぶ権利を得ることができます。通常は攻撃の「後攻」を選び、試合を有利に進めます。第2エンド以降は前のエンドで得点を取ったほうが先攻となります。ブランクエンド(両チーム得点なし)だった場合は、前のエンドと同じになります。

4ショット 各エンドではリード・セカンド・スキップの順に、1人2投ずつ各チームが交互に1ショットし、ハウスメがけてストーンをフロア上を滑らせます。

片方の腕で、腕をまっすぐ伸ばす。特に横投げは、安全を配慮する観点から基本的に禁止します。尚、年齢的観点等から横投げを使用する場合は事前に相手チームの了解を得なければなりません。

5ショット位置 アプローチライン迄、62cmの場所でモーションを行いショットします。その際、フロントラインからストーンに手が付いたまま出た時はそのショットはアウトになりますが、判断は両チームフェアプレーの精神で行います。



- 6ゲーム指示 ストーンが狙う位置の指示は、スキップまたはバイスキップが行います。支持する場所はホッグライン以上で行います。その場所に入れるのはスキップとスキップが投げるときのセカンドのみです。
- 7プレーエリア バックラインからホッグラインの間(94cm)です。但しリードの1投目、2投目のプレーエリアは、ハウスを入れたティーラインからホッグライン(77cm)の間になります。この点十分ご注意ください
- 8アウトストーン プレイエリアにストーンを止めなければそのストーンはアウトになり、フロアから取り除きます。ホッグラインに達しない時、バックラインを越えた時、アウトです。他に下記のフリーガードゾーンルールでアウトがあります。
- 9ストーン
- ①それぞれのチームはハンドル色が同じで、1セット6個のストーンを用います。ストーンが破損したりプレーに使用できなくなった場合、代替りのストーンを用います。代替えストーンがない場合は、そのエンドに投げ終わったストーンをもう一度使用できます。
  - ②ストーンがプレー中に割れた場合、代替えのストーンは一番大きい岩辺が制した場所に置きます。
  - ③投げたストーン、もしくは当てられた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、投げたストーンがアウトになります。他のストーンは、全て元の位置に戻します。元に戻す場合は相手チームの承諾が必要です。複数あって元の位置が確認できない場合は、両チームの話し合いでこれを決めます。
  - ④ストーンのハンドルが途中ではずれた場合、投球者はプレーをそのままにしておくか、動いたストーンを全て元の位置に戻して投球をやり直すかを選ぶことができます。
  - ⑤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。ただしストーンの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。
  - ⑥チームは、試合で用いるストーンに変更(ワックスは除く)を加えたり、その上にいかなるものを置いたりしてはいけません。
- 10フリーガードゾーンルール (FZ) リードのプレーゾーンは、フリーガードゾーン(赤い線内、FZ)とハウスです。リードは2投ずつ投げ終わるまでは、FZにある相手ストーンを、あててずらすことは可能ですが(ウィックショット)、相手ストーンをFZから出した時、自ストーンはアウトです。相手ストーンは元の場所に戻されます。しかしハウスにあるストーンはこの限りでなく、あてて出すことができます。ストーンがFZに少しでも接している時はFZのルールが適用されます。
- 11得点の数え方 エンド終了時にハウス内にあるストーンの中で、相手チームの全てのストーンよりも内側にある(ティーに近い)ストーンの数とそのチームの得点となります。つまり、ティーに最も近いストーンのチームにのみ得点があることとなります。そのため、当該エンドの負けチームの得点は常に0点です。エンドの最大得点差は6点、最小得点差は0点です。1エンドに満点の6点を獲得したチームは6-enderと呼ばれます。通常は両チームが確認し(セルフジャッジ)勝ち負けを決定します。
- 12メジャー測定 しかしどちらのストーンがより中心に近いかが判断しがたい場合は、エンドの終了後にメジャーが行われ、エンドの途中に行うことはできません。メジャーは、任意の用具を使って中心からストーンの内側までの距離を測定します。
- メジャーを使っても判断できない時、どのチームがティーに近いかを判断できない場合はブランクエンド(引き分け、0対0)になります。



13 プレー時間

公式試合では各チームが攻撃するための持ち時間はハーフタイム、タイムアウト含めて20分です。試合が終了するまでに持ち時間がなくなると、そのチームの負けとなります。

◆プレー時間がカウントされる時は

- ①相手ストーンがプレーゾーンに静止し、他の全てのストーンが静止した時から
- ②相手ストーンがアウトになりピックアップされた時から

◆プレー時間としてカウントされない時間は

- ①審判が介入する時。審判の再開の合図で時間はカウント開始します
- ②ルールの解釈、怪我やその他の酌量すべき事情でチームはタイムアウトをとることができます。このコール理由が妥当と審判が判断した場合のインターバル時間

14 ハーフタイム

第4エンドが終了すると4分間のハーフタイムとなり、選手たちは自分たちが試合しているフロアの近くで作戦ボードを使いながら後半の作戦を練ったり、食べ物や飲み物を摂取してもかまいません。

15 タイムアウト

試合中1度、1分間のタイムアウトが認められています。タイムアウトはチームの時計が動いているときのみチームのプレーヤー誰でもかけられます。

16 審判

- ①CJAはCJA公式大会で審判を指名します。審判は各支部で承認されます。
- ②競技規則に書いてあるないに関わらず両チーム間での問題事項に対し両チーム間で解決しますが、どうしても解決できない時は審判が裁決します。
- ③競技中いつでも介入でき、競技者の行為、規則の順守等、競技全体に関する全てに指示を与えることができます。
- ④競技規則に関する事柄は全て審判が判断し、審判の裁定が最終決済になります。

17 コーチ

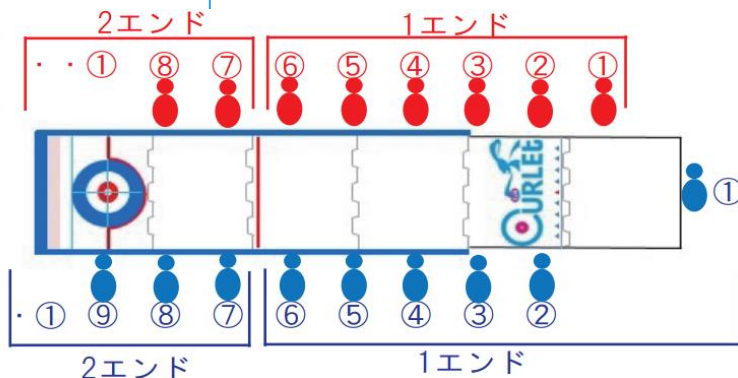
試合中でコーチ1名との話し合いが認められるのはタイムアウトとハーフタイム時間のみです。

18 選手交代

選手交代は、相手チームのスキップの承諾の基、自由にできます。但し1エンド1回です。

カーレットの応用

体験会、お祭り等各種イベント、放課後授業・老人ホーム等でのプレー等、カーレットは持ち運びができ、狭いエリアでもプレー可能なので、多くの関係から依頼があります。競技なので、子供からお年寄りまで歓声が上がります。しかし時間、場所、参加人数、カーレット用品の台数で、プレーの仕方を変え、参加者全員が公平に楽しめる工夫が必要です。公式競技は、3人対3人ですが、上述の環境に応じて対応します。



例1: 時間1時間、参加者17人、用具1台

- 1. 9人対8人に組み分け
- 2. じゃんけんで負けたチームから投球  
投球は各自1投づつ
- 3. 最初、負けた青①投球する、投球後青⑨の後ろに着く
- 4. 次は赤①が投球、投球後赤⑧の後ろにつく
- 5. 繰り返して行い、青、赤6投投げ終わって点数を数える
- 6. 2エンド目は勝った赤⑦から投球する。
- 7. 次は勝った青⑦が投球する  
これを、決めたエンド数で勝敗を決める

例2: お祭り等、自由参加で並んで待っている場合

- 1. 来た人数を2チームに分ける(例: 3人、1人対2人)
- 2. じゃんけんをさせ、負けたチームから投げる(子どもはジャンケンも喜ぶ)
- 3. 投げ方だけを教える。得点の仕方はハウス中心に近い方の色が勝ちだけを教える  
(人数が多く待っている場合は教える事を簡単にし、すぐ競技させる)
- 4. 1エンドのみのプレー。又やりたい人は並んでいる後ろに並ぶ  
(ストーンを6個フルに使用するのではなく、4個or3個にする)
- 5. 子供は夢中になる子が多く、何回も並んでやるうちに自然にゲームの内容を覚える

例3: その他

老人ホーム、障害者等どうしてもプレーがうまくできない時は、フロアマットを短くしたり、道具を利用したりする。又ボーリング、エアホッケー等、色々な競技が考えられるので、カーレットにこだわらず楽しんでください

1スコアボード

チーム/エンド*	1	2	3	4	5	6	7	8	合計
黄チーム	2	0	0	1	0	1	0	2	6
赤チーム	0	1	0	0	1	0	3	0	5

2応用

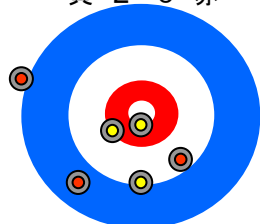
参加人数、使用時間、カーレット台数に応じて試合数と対戦人数を変えて行う

2先攻・後攻

コインズで黄チームが勝ち黄チームが後攻を選択しました。赤チームはストーン色を決めます。

3第1エンド赤先行で開始

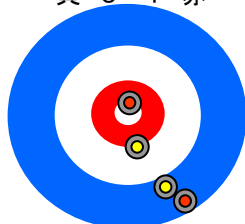
第1エンド 赤先行  
黄 2-0 赤



4第2エンド黄先行

5第3エンド赤先行

第2エンド 黄先行  
黄 0-1 赤



第3エンド 赤先行  
黄 0-0 赤

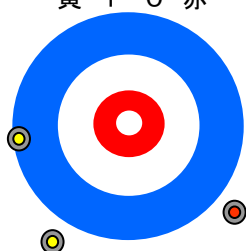


6第4エンド赤先行

7第5エンド黄先行

8第6エンド赤先行

第4エンド 赤先行  
黄 1-0 赤



第5エンド 黄先行  
黄 0-1 赤



第6エンド 赤先行  
黄 1-0 赤



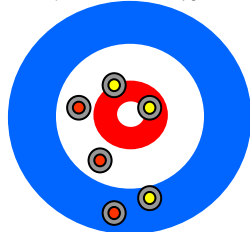
9第7エンド黄先行

10第8エンド赤先行

第7エンド 黄先行  
黄 0-3 赤



第8エンド 赤先行  
黄 2-0 赤



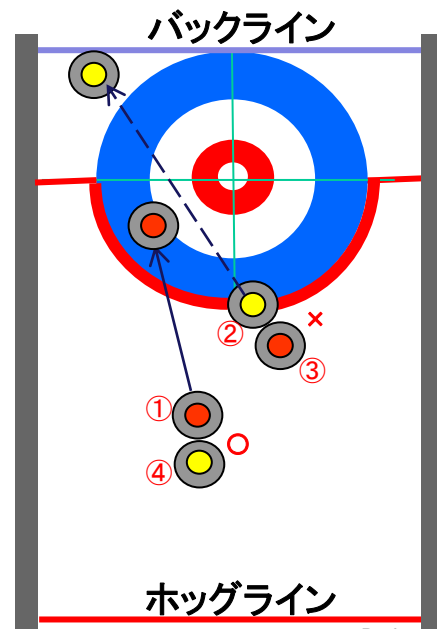
フリーガードゾーン  
ルール

フリーガードゾーン(FZ)は赤線に囲われた部分です  
リードの2投に適用されます。赤、黄それぞれ2投づつ

プレーゾーンは、リードは赤線内(FZ)とハウス。  
セカンド、スキップはバックラインからホッグライン

FZ内は相手ストーンを当てて出したら当たったストーンが  
アウトで、当てられたストーンは元の位置に戻す  
但しハウス内は当てて出しても良い

- ①まず先攻赤リードはFZ内に置きました。
- ②後攻黄リードは赤線にひっかけハウスに入れました。
- ③赤リードの2投目が黄ストーン②に当たりハウス外に出しました。赤はアウトで取り除き、黄を元の②に戻します。
- ④黄リードは赤に当てましたが赤はハウス内なのでセーフ。そのまま続行します。





英語

カーレット精神  
カーレットゲーム  
カーレットの効果

カーレット  
カーリング  
ゲーム

カーレット用具

- 1ストーン
- 2フロアマット
- 3シート
- 4ウインディングスティック
- 5ワックス
- 6ストーンテボックス
- 7作戦ボード
- 8スコアボード
- 9メジャー
- 10スティック

フロア用語

- 1フロア
- 3ハウス
- 4エプロン
- 5スカート
- 6セーフディッチ
- 7センターライン
- 8フロントライン
- 9バックライン
- 10ホッグライン
- 11フリーガードゾーン
- 12ティーライン
- 13ティー
- 14ボタン
- 15スパット
- 16アプローチライン

ポジション用語

- 1リード
- 2セカンド
- 3スキップ
- 4バイススキップ
- 5サード
- 6リザーブ

プレー用語

- 1デリバリー
- 2ウェイト
- 3ヘビー
- 4ライト
- 5エンド
- 6ブランクエンド
- 7エキストラエンド

CurletSpirit  
CurletGame  
Effect of the CurletGame

Curlet  
Curling  
Game  
Curlet tool  
Stone  
Floor mat  
Seat  
Winding stick  
Wax  
Stone box  
Strategy board  
Score board  
Measure  
Stick

Floor term

Floor  
House  
Apron  
Skirt  
Safe ditch  
Centerline  
Frontline  
Backline  
Hogline  
Freeguardzone  
Teeline  
Tee  
Button  
Spot  
Approach line

Positon term

Lead  
Second  
Skip  
Viceskip  
Third  
Reserve

Basics term

Delivery  
Weight  
Heavy  
Light  
End  
Blankend  
Extraend

- 8ビックエンド
- 9スチール
- 10ドロ
- 11フリドロ
- 12ガード
- 13バックガード
- 14テイクアウト
- 15ナロー
- 16ワイド
- 17ショットロック
- 18カムアラウンド
- 19フリーズ
- 20レイズ
- 21ドロレイズ
- 22ロール
- 23チップ
- 24チップアンドロール
- 25ウィック
- 26ダブルロールイン
- 27ビール
- 28ヒットアンドステイ
- 29ヒットアンドロール
- 30ダブルテイクアウト
- 31トリプルテイクアウト
- 32レイズテイクアウト
- 33アングルテイク
- 34プロモーションテイクアウト
- 35ジャム
- 36コーンシード
- 37アウト
- ◆クッション
- ◆ライトターン
- ◆レフトターン

カーレトルール

- ◆フェアプレー
- ◆セルフジャッジ
- 4ショット
- 5ショット位置
- 6ゲーム指示
- 7プレーエリア
- 8アウトストーン
- 10フリーガードゾーンルール
- 13プレー時間
- 14ハーフターム
- 16審判
- 17コーチ
- 18選手交代

Bigend  
Steal  
Draw  
Freedraw  
Guard  
  
Takeout  
Nalo  
Wide  
Shotlock  
Com around  
Freeze  
Raise  
Draw raise  
Roll  
Tip  
Tip and roll  
Wick  
Double roll in  
peel  
Hit and stay  
Hit and roll  
Doubletakeout  
Tripletakeout  
Raisetakeout  
Angletakeout  
Promotiontakeout

Concede  
Out  
Cushino  
Rightturn  
Leftturn

Curled Rule  
Fair play  
SelfJudgment  
Shot  
ShotPosition  
Gameinstruction  
Play aria  
Out Stone  
Free guard zone rule  
Playtime  
Halftime  
Judger  
Coach  
Change of the player