

●カーリングとの比較

カーリングとの比較です。右欄にカーレットの記載がないのはカーリングと同じです

カーリングは  カーレット  で表示 左の用語はカーリング用語です。 カーリングは「Wikipedia」を参照

カーリング	<p>カーリング自体は非常に歴史のあるものであり、カナダではボウリング感覚でカーリングを楽しむなど生活に密着した光景も見られる。ところが、日本では他競技のアスリートなどから「カーリングはスポーツではない」などと解釈されることがある。これは、日本においては「スポーツ＝体育」という認識が定着してしまい、身体を激しく動かしていなければスポーツではない、という価値観が根強く存在し、例えばチェスや囲碁などマインドスポーツがスポーツとして理解されていない点に見て取れる(スポーツの定義参照)。カーリングは他の競技に比べ激しい運動動作を伴わない点や、内容がマインドスポーツの要素を併せ持っている点が、日本国内の一部でスポーツと認識されない大きな要因であると考えられるが、実際には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、スポーツの要素を備えている。さらに、あえて身体面に触れれば、投擲の正確なコントロールや、的確にスウィーピングを行うための強靱な体力も要求される。実際、カーリングの選手が筋肉トレーニングやスウィーピングの練習をしている様子がテレビのドキュメント番組で放送されたこともある。</p>
-------	--

カーリング

カーレット

リンク

カーリングホール	主にカーリングを目的とした専用のリンク。	ストーンを滑らせる台。長さ3.6m、幅0.6mです。フロアとも言います
シート	長さ42.06m(ハックからハックまでの長さ)。幅4.75m。ボウリング場で言うレーンにあたる。	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。
サイドライン	左右の端のライン	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。カーリングストーンの曲がりはこのクッションを利用して行います。
ホッグライン	ハウス手前にあるライン。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失格となる。	
バックライン	ハウスより下にあるライン。このラインからはみ出すとそのストーンは失格となる。	
ティーライン	ハックから3.66m離れた位置にセンターラインと垂直に引かれた線	フロントラインから2.62mの位置に引かれた線
ボタン	ティーラインとセンターラインの交点。ハウスの中心となる。	

ハウス	ストーンを投げ入れる同心円。半径は外から1.83m(6フィート)、1.22m(4フィート)、0.61m(2フィート)、0.15m(6インチ)	半径外から0.17m、0.125m、0.08m、0.325mの円
-----	--	----------------------------------

用具

ストーン	外周0.9144m(36インチ)以下、直径20cm、高さ11.43cm以上(4.5インチ以上) 重さ 17.24~19.96Kg(38~44ポンド) 1個約20kgの円盤型の石に取っ手をつけたもの。 1チームが8個を使用し、カーリング競技のためには16個必要となる。取っ手部分の色は赤、黄など。	直径6.5cm 高さ3.5cm 重さ300g 1チームが6個使用、競技は12個
ストーン	技を行う国際大会で使用されるものは、高密度で強度と滑りやすさに優れたスコットランドのアルサクレッグ島特産の花崗岩が使われている。他の石では密度が低く、氷の上で石が水を吸ってしまう。すると、水が再び凍ったときに膨張し、石が割れてしまう。アルサクレッグ島で採掘される、「粘りと弾性に優れた石」を衝突が起こる胴体部に、「硬く滑りやすい石」を滑走面に使うことで、競技に最も適したかたちのストーンが加工されている。又、石の資源保護の観点から、採石は20年に一度しか行われぬ。近年では2002年に採石されており、2010年のバンクーバーオリンピックでも、この石が使われている。以上のような理由から、1個10万円以上(1セット160万円)する高価な物だが100年以上使用できると言われている。	
ストップウォッチ	ストーンの通過速度を計測することで、ウェイトを判断するために使用する	

試合形式

エンド	カーリングにおいて、ゲーム中の1回の攻守は エンド (end)と呼ばれる。試合は8エンドか10エンドで行われ、またこの他に各チームに持ち時間が与えられる。冬季オリンピックなど公式な試合では10エンド、持ち時間73分で行われ、1分間のタイムアウトを2度とることができる。また、第5エンドが終了すると休憩となる。持ち時間がなくなった場合、ゲームが終了していないチームはその試合を没収される。
コンシード	なお、試合途中で自チームの勝ちが望めないと判断した場合、相手チームの勝ちをコンシードすることでゲームを終了させることができる。10エンドマッチでは、6エンド終了後からコンシードの表明ができ、スキップが相手に握手を求めることで行う。野球などというコールドゲームのルールはないが、数字的な可能性が仮に残っていても勝つ可能性が常識的にはない場合においてまで試合を続行することは、相手の技量を侮ることにもなり好ましくないとされる。
第1エンド 第2エンド 以降	第1エンドの先攻、後攻はサードの者がジャンケンかコイントスで決定する。勝った方はストーンの色か最初のエンドの後攻をとることができる。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る。ブランクエンド(得点なし)だった場合は、前のエンドと同じになる。

投球	各エンドではリード・セカンド・サード・スキップの順に、1人2投ずつ各チームが交互に1投し、ハウス(円)をめがけてストーンを氷上に滑らせる(これを「投げる」という)。また、決められた区間にストーンをとめなければそのストーンは外される。ストーンはホッグラインを超えなければならず、サイドラインに当たってもいけない。どちらの場合もストーンは外される。	リード・セカンド・セキップの順
スキップ	ストーンの位置の指示はスキップまたはスキップの代理が行う(試合中はスキップしかハウスの中に入ることは出来ない)。	
スウィーピング	ストーンの距離を伸ばしたり、方向を微調整するため、自チームのストーンの進行方向の氷をブラシで掃く(スウィーピング)。また、スキップ(代理も含む)は相手チームのストーンをスウィーピングできるが、ティーライン(ハウスの中心を通る横のライン)より後ろしかスウィーピングできない(ストーンがティーラインを超える前でもスウィーピングは開始出来る)。	ナシ
フリーガードゾーンルール	相手チームのストーンに自チームのストーンをあてて、ハウスからはじき出しても良い(テイクアウトと呼ばれる)。ただし、各チームのリードが2投ずつ投げ終わるまではフリーガードゾーン(ホッグラインからティーラインの間で、ハウスを除いた部分)にあるストーンをプレイエリアから出してはいけない(フリーガードゾーンルール)。相手チームのストーンをずらすことは可能だが、もしテイクアウトしてしまうと反則になり、相手ストーンは元の場所に戻される。	ホッグラインからハウス手前(62cm)部分を指します エプロンがあるためカーリングではプレイエリアから出るのが分かりますが、カーレットはクッションしてプレイエリアに戻ります。これは出たことになりません。
得点	エンド終了時にハウス(1.83mの円)内にあるそれぞれのチームのストーンの中で、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る。この際、ハウスの外側にあるストーンは全く考慮されない。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になる。そのため、当該エンドの負けチームの得点は常に0点である。エンドの最大得点差は8点、最小得点差は0点である。1エンドに満点の8点を獲得したチームは8-enderと呼ばれる。	
測定	通常は両チームが確認して勝ち負けを決定するが、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、エンドの途中に行くことはできない。メジャーは、専用の器具を使って中心からストーンの内側までの距離を測定する。又ストーンがかかっているところがどこかで判断します。ハウス、フリーガードゾーンにかかっている場合はハウスボウルになります。	

ハーフタイム	第5エンドが終了すると7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カーリングシート(レーンとも言われる)の近くで後半の作戦を練ったり、糖分を含む食べ物や飲み物を摂取し体力を回復する。	第4エンドが終了すると4分間のハーフタイム
タイムアウト	カーリングの試合は2時間30分前後の長丁場であり、集中力と体力を激しく消耗するためである。なお、試合中でコーチとの話し合いが認められるのは2度のタイムアウトを除きこの時間のみである(長野オリンピック開催前まではタイムアウト時もコーチとの話し合いは認められていなかった)。	試合時間は公式競技50分程度です。 試合中1度、1分間のタイムアウトが認められています

スポーツマンシップとフェアプレイ

フェアプレー	カーリングというスポーツは、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、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る。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1つである。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くらいのプレイ態度が期待される。
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リングに欠かせない要素と考えられる。
カーリング精神	この理念は、世界カーリング連盟が定めるRULES OF CURLING(カーリング競技規則)の冒頭にThe Spirit of Curling(和訳「カーリング精神」)として掲げられており、カーリング競技の根本がこの理念から成立していることを示している。

試合中の戦術と用語

戦術	エンド最後のストーンを投げる事ができる後攻が有利とされ、後攻が1点を取ることは容易であるため、通常次のような戦術を取る。
先攻チーム	1. 1点以上を獲得する(先攻チームが点数を獲得しても不利にならない)。 2. 相手チームに1点だけ取らせ、次エンドの後攻を得る。
後攻チーム	1. 双方0点(ブランクエンド)とし、相手チームの得点を押さえつつ、次エンドも後攻を得る。 2. 2点以上を獲得する(再び後攻を得た時には、相手チームが得点しているため)。
ブランクエンド	ブランクエンドであれば後攻を維持できるので、1点を取るくらいならブランクエンドとして次のエンドで2点以上を狙う。また最終エンドに後攻が1点以上取る可能性が高いため、最終エンドの先攻はその前のエンドで2点以上の差をつけなければならず困難が伴う。このため最終エンドに後攻を得たほうが有利であるため、途中にわざとブランクエンドを作って調整することもある。