

スライド・ストーン競技規則

伊勢原市老人クラブ連合会

(1) 競技方法

- ・レーン毎に2チームで対戦し、スタートラインからターゲットゾーンに向かってストーンを交互に滑らせて（以下、「投げる」「投球」という）得点を争う競技である。
- ・1チームは補欠を含め6～8名まで登録し、選手6名にはNo. 1～6の番号を付ける。
- ・1試合は6イニング制とし、1イニングで使用するストーンは各チーム3個で、合計6個のストーンを投げ終えた時点で、1イニングを終了する。
- ・1イニング目の先攻・後攻は両チームの代表者によるジャンケンで勝った方が先攻又は後攻のいずれかを定める。その後は各イニングの勝ちチームが次のイニングの先攻になる。同点の場合は、前イニングと同じとする。
- ・奇数イニングはNo. 1～3、偶数イニングはNo. 4～6の各選手が番号順に投球する。
- ・6イニングの総得点数により勝敗を決定する。同点の場合はタイブレークにより勝利チームを決め、総得点に1点を加える。
- ・タイブレークでは、代表者がジャンケンで投球順を決め、各チーム1名がストーン1個を投げターゲットゾーンの中心に最も近い方を勝利チームとする。（中心からストーンの外側までの距離が微妙な場合はスケールで計測する。後攻が投げる際、先攻のストーンは取り除く）
- ・大会の企画と運営、レーン全体の進行は実行委員が行う。
- ・レーン毎の対戦チームと投球順の確認、競技進行、審判及び記録は両チームの代表者が行う。
- ・下記の投球はファールとし、投げたストーンを取り除くと共に、レーン上のストーンが動いた場合は、元の位置に戻す。（ファール関連の詳細は、（6）（7）に記載する）
 - ①投球時及び投球後に手や靴等の体の一部がファールエリアに触れた場合はファールとする。（レーン外でも同様。レーン内外で、スタートライン及びその延長線を越えてはいけない）
 - ②ストーンを空中に放り投げたり、スライドしないで転がったりした場合はファールとする。

(2) 得点の付け方（事例を（8）に記載する）

- ・ターゲットゾーンの中心の近くにストーンを置いたチームが勝者となり、相手チームの最も中心に近いストーンより内側にあるストーンのポイントを合計し、そのイニングの得点とする。
- ・そのイニングで敗れたチームの得点は0点とする。
- ・ポイントは中心円内3点、2周円内2点、3周円内1点とし、境界線は上位の点数とする。

(3) 対戦組み合わせ例（例として、参加チームが16チームの場合は次のとおりとする）

- ・16チームを4ブロックに分け、1ブロック4チームとし、2つのレーンを使用して1次リーグ戦（予選）を行う。各ブロックの成績順位別に2次リーグ戦（決勝）を行う。

(4) 成績（順位）の決め方

- ・勝利数、得失点差、総得点、イニング最高得点の順で上位チームを決める。
- ・それでも同順位の場合、タイブレークにより上位チームを決める。

(5) ストーンの投げ方

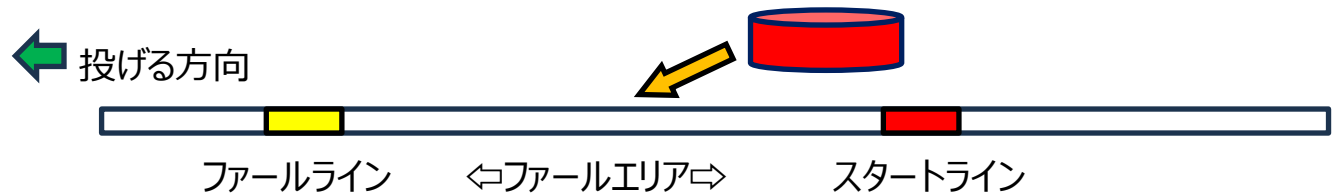
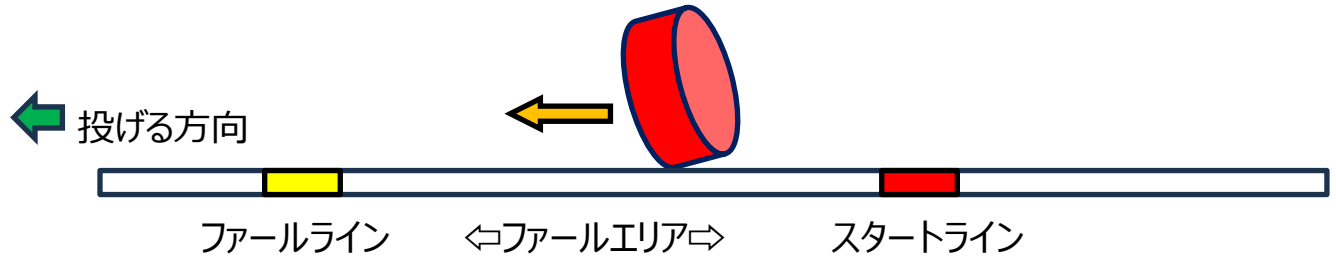
- ①左膝を立て、右膝をフロアにつけた姿勢でストーンを滑らせる。（サウスポーはこの逆）
 - ②腰を落としてしゃがむ。ストーンを右手で右側より、又は両手で中央より滑らせる。
 - ③両膝をフロアにつけてスライドしてもよい。
- ・但し、ストーンをフロアより浮かして投げるなどスライドしない場合はファールとして失格。
 - ・膝が曲げられないなど、身体的な理由があるときは、用意した椅子などを使用出来る。

(6) ファールになる事例

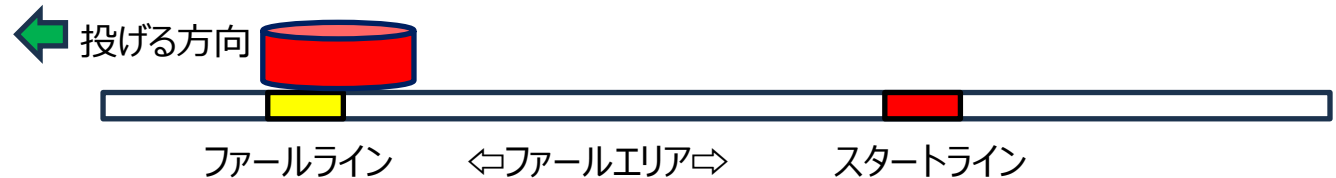
- ①投球時及び投球後に、ファールエリアに手や靴など体の一部が触れたら、ファールです。
(スタートラインを踏んでも構いません。越えなければファールになりません。レーンの外側から投球する場合もスタートラインの延長線内であれば、ファールにはなりません)



- ②ストーンがスライドせずに転がったり、ストーンを空中に放り投げた場合は、ファールです。

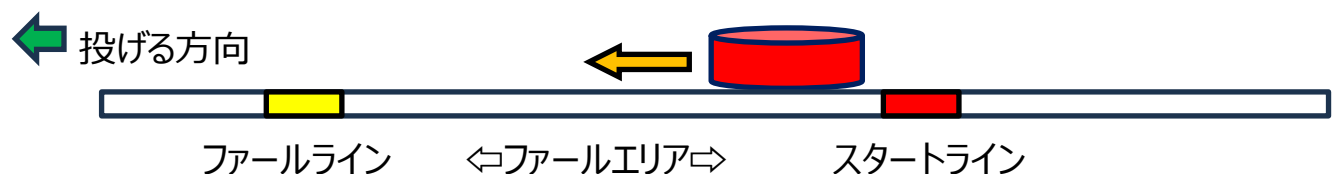
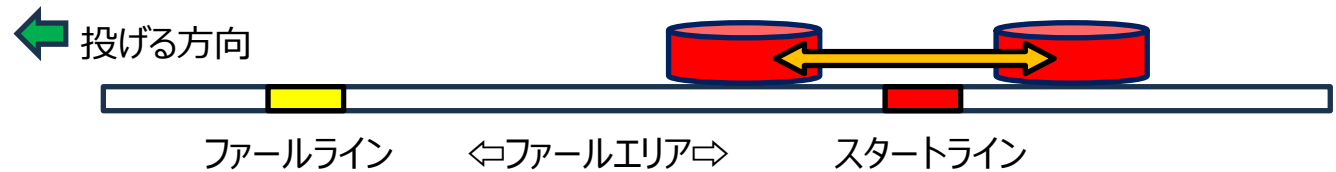


- ③投げたストーンがファールラインを越えずに止まり、ファールラインやファールエリアに触れていれば、ファールです。



(7) ファールにならない事例

- ①投球準備でストーンを前後に揺すってもファールになりません。また投球時の手からストーンが離れるタイミングでストーンがスタートラインを越えてもファールになりません。



(8) 得点の付け方の事例

・AチームとBチームの対戦事例を参考に、イニング毎に説明します。

◆スコアカード (下記の場合Aチームが17対9で勝ち)

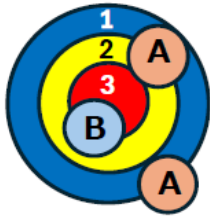
チーム	1	2	3	4	5	6	合計
A	0	5	3	0	0	9	17
B	3	0	0	0	6	0	9

◆スコアカード得点欄の ▼ マークは先攻を示します。

◆A,B欄にはチーム名を記載します。

1イニング

Aチーム先攻

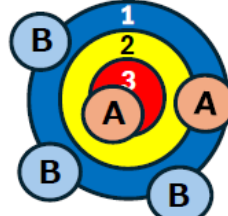


Aチームの得点 = 0点
Bチームの得点 = 3点

・Bチームのストーンが最も中心近くにあり、Bチームの勝ち。
負けチームはいずれの場合でも、得点は0点です。

2イニング

Bチーム先攻

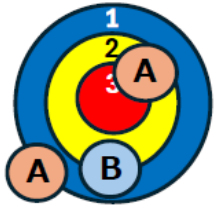


Aチームの得点 = 5点
Bチームの得点 = 0点

・Aチームのストーン2個が中心に最も近い位置にあるので合計5点となります。

3イニング

Aチーム先攻

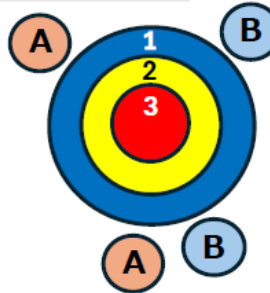


Aチームの得点 = 3点
Bチームの得点 = 0点

・Aチームのストーンがターゲットゾーン上に2個あるが、Bチームのストーンが中心から2番目なので、Aチームの1点は得点になりません。

4イニング

Aチーム先攻

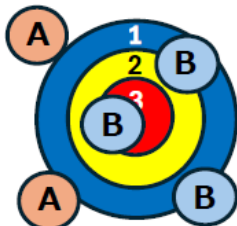


Aチームの得点 = 0点
Bチームの得点 = 0点

・両チームのストーンが、ターゲットゾーンに存在しない場合は、両チーム共に0点となり次のイニングに移行します。先攻の順序は同じです。

5イニング

Aチーム先攻

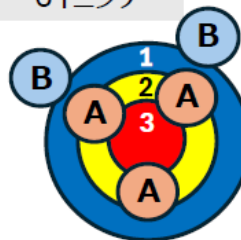


Aチームの得点 = 0点
Bチームの得点 = 6点

・Bチームのストーン3個が中心近くにあるため合計6点でBチームの勝ち。
(Bの1点の方がAの1点より近い)

6イニング

Bチーム先攻



Aチームの得点 = 9点
Bチームの得点 = 0点

・Aチームのストーン3個が中心近くにあるため合計9点でAチームの逆転勝ち。

以上