

スキンスマッチ ルール

1. エンド取得と勝敗について

(1) 先攻は1点以上、後攻は2点以上で、そのエンドのPointを取得できます。

・エンドを取得したチームが、次のエンドは先攻です。

※ハンマー印は、後攻側に表示して下さい。

(2) 後攻が1点、又は0：0の場合、ポイントはキャリーオーバーとなり、次のエンドに繰り越します。

・キャリーオーバーの場合、次のエンドは先攻・後攻が入れ替わります。

(3) 最終エンドのキャリーオーバーは、代表者による1投ずつのドロースで決定します。

※代表者によるドロースは、試合の流れに従います。(試投はありません)

・最終エンドのプレイングハウス側から投球します

・スキップ指示、スウィープは行なってよいです

・投球順は、次のエンドがあると想定し、先攻となるチームが先に投球します

・両チームともストーンがハウスに入らない場合は、先攻後攻を入れ替えて

再度行います。(代表者の交代は認めません)

(4) 試合終了時ポイント合計の多いチームが勝利チームとなります。

【Point取得・スコア表示例】

	エンド	1	2	3	4	5	6	7	8	ドロース	合計
	設定 Point	2	2	3	3	4	6	8	13		
表示	チームA				0	1			0	1	20
	チームB	1	1	1	0		1	1	0	0	21
ポイント	チームA				キャリーオーバー	+7			キャリーオーバー	+13	20
	チームB	+2	+2	+3			+6	+8			21

※ 4エンドがキャリーオーバーのため、5エンドの得点は $3 + 4 = 7$ Pointとなります。

※ 8エンドがキャリーオーバーのため、代表者1投ずつのドロースで決定します。(チームAの勝利)

※各エンド毎、勝ちチームに「1」のボードを置き、合計欄にPointの合計を表示して下さい。

予選リーグ 1ポイント40 順位トーナメント 1ポイント60

2. フリーガードゾーンのルールについて

(1) 通常の4ロックルールを採用します。

以上