**「エンジョイＣＵＲＬＩＮＧ２０２３大会」開催要項**

**１.主　催**　 　　青森県カーリング協会

**２.会　場**　 　　みちぎんドリームスタジアム（カーリングホール）

　　　　　　　　　 (青森市合浦１－１３－１　TEL：０１７－７６５－６２００)

**３.日　時**令和５年２月１９日（日）

・受付　 ８：３０～　　　　　　（集合場所：２階南側観覧席）

・ミーティング　　　　　 ８：４５～　　　　　　（開会、競技方法等について）

　　　　　　　　　・試合（４エンド）　　 ９：００～１２：３０　（Ｒ１～Ｒ３　１２試合）

　　　　　　　　　・テイクアウトゲーム １２：４０～１３：２４　（各チーム持ち時間：８分）

　　　　　　　　　・試合（４エンド）　　 １４：００～１７：３０　（Ｒ４～Ｒ６ １２試合）

　　　　　　　　　・閉会式　　　　　　　 １７：４５～１８：００　（表彰）

**４.参加資格** ①カーリング経験者で、カーリング愛好者であること。

②年齢を問いません。ただし、小中学生で構成するチームには、必ず１名以上の保護者がチームメンバーとして参加すること。

③チームでの参加とし(個人参加は不可）、男女の構成は自由とします。

④カーリングバナナ杯２節で１部～３部のチームに所属するＡＣＡ会員が一般愛好者と混成チームを混成する場合、原則として会員は、投球順はリード、セカンドのいずれかを担当し、かつスキップ及びバイススキップを外れること。

⑤カーリングバナナ杯２節参加者のみで単独チームを編成し参加する場合は、カーリングバナナ杯２節において４部チームに所属する会員に限られること。

**５.募集チーム** １６チーム　(１チームは４名から６名までを登録）

**６.申込方法** 所定の申込用紙に必要事項を記入の上、FAXまたはE-mailにて、担当者までお申込み下さい。

　　　　　　　　　　申込書ダウンロード：https://www.aomori-curling.jp/

|  |
| --- |
| 【お申込み先】実行委員長：チームかわせみ　　石田　完（いしだ　かん）　　E-mail：ishikan126＠gmail.com FAX：０１７－７７５－２６９０【お問合せ先】TEL： ０９０－８２５３－６７１８（石田）　 |

**７.申込開始日**令和４年１２月１５日（広報あおもりにて告知）

**８.申込締切**　　令和５年１月３１日（火）必着

**９.参加受付**　一般は先着順とし、協会員は締切後抽選で決定する予定です。（予定：協会６、一般１０）

　　　　　　 　（参加チームには実行委員長から参加決定の連絡を致します。数日経っても連絡がない場合はお手数ですが申込先へ確認の電話連絡をお願いします。申込状況によっては、調整させていただく場合があります。）協会員は後日、実行委員から連絡いたします。

**10.参加費**　 １チーム： ５,０００円

**11.競技方法** ①カーリング試合とテイクアウトゲームの２競技を、別紙の競技方法により行ないます。

②カーリング試合は４エンドとし、トーナメント方式により順位を決定します。

③１回戦の勝チームをゴールドグループ、負けチームをシルバーグループとしてグループ毎に

トーナメント方式の試合を行い、それぞれの順位を決定します。

④テイクアウトゲームは、カーリング試合結果とは別に順位を決定します。

**12.競技規則** 日本カーリング協会競技規則及び本大会が定める規則によります。

**13.組み合わせ** 受付後に抽選により決定します。

**14.審　判** セルフジャッジとします。

**15.表　彰** ゴールドグループの１位から３位に賞状と副賞、シルバーグループとテイクアウトゲーム

　　　　　 　 のそれぞれの１位から３位に賞品を授与します。

**16.その他** 服 装：自由に運動の出来る服装で参加して下さい。 きついGパン等は避けてください。

 コロナウイルスの関係により、カーリングシューズの貸出はございません。カーリングシューズない方は、中ズックをご用意ください。

 昼　 食 ：　飲食準備はありませんので、各自で準備して下さい。

コロナ感染： コロナ感染拡大により大会を中止、または感染対策（抗原検査）を実施したうえで

の開催となることもあります。

**17.事務局** 青森市堤町２－１－１　株式会社　協同内

青森県カーリング協会　事務局長　　日下 稔　　TEL：017-774-4191

**試合競技方法**

**１．カーリング試合**

1. 受付時の抽選番号をチーム番号として、タイムテーブル記載のチーム番号の組合せで試合を行います。
2. 試合の先攻・後攻はじゃんけんを行い、勝ったチームが先攻・後攻を選択し、負けたチームはストーンの色を

　　選択します.

③　１試合の試合時間は６０分、エンド数は４エンドとします。

　ただし試合開始から４７分経過時のエンドで終了し次のエンドに入りません。

　４エンド試合を行うため速やかな試合進行をお願いします

　試合終了時に同点の場合は、代表1名によるドローショットによって勝敗を決定します。

　ドローショットはスキップ指示有り、スイープ有りとします。

④　予選（Ｒ１,Ｒ２)の勝チームは、ゴールドコースのトーナメントの第１試合（Ｒ３)へ、負けチームはシルバー

　　コースのトーナメントの第1試合（Ｒ４）に進みます。

⑤　ゴールドコース１回戦の勝チームは準決勝（Ｒ５）へ、負けチームは交流試合（Ｒ６)に進みます。

⑥　ゴールドコース準決勝の勝チームは決勝（Ｒ６)へ、負けチームは３位確定し試合終了です。

⑦　シルバーコース１回戦の勝チームは準決勝（Ｒ５)へ、負けチームは試合終了です。

⑧　シルバーコース準決勝の勝チームは決勝（Ｒ６）へ、負けチームは３位確定し試合終了です。

以上

**２．テイクアウトゲーム**

・左図配列の８個のストーンを、８個のストーンを使ってテイ

　クアウトに挑戦し、アウトになった個数がポイントになりま

　す。

・投球順序は通常の試合と同様に、リード、セカンド、サード、

　スキップの順に、スイープ有、スキップの指示有で行います。

・制限時間は８分、８分過ぎた段階で終了とし、その時点

　の取り除いたストーンの数が得点になります。

・アウトの最高は８点ですが、投球するストーンを残して８個

　テイクアウトした場合、投球していないストーンの数をボー

　ナス点として加算します。

・例として２個残し（６投球）で８個テイクアウトした場合は、

　８点＋２点で１０点とポイントをカウントします。

・テイクアウト記録は、ハウスから取り除いたストーンの数と、

　ハウス内に残ったシュート(投球）したストーンの数を記録

　します。

・同点の場合は、ハウス内に残ったシュート（投球）したスト

　ーンの、数の少ないチームを上位とします。

・それでも決着がつかない場合は、両チームのじゃんけんに

　よって順位を決定します。

　　　　　以上

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| 　 |  |  |  |  | 　 |
| 　 |  |  |  |  | 　 |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |
| 　 |  |  |  |  | 　 |
| 　 |  |  |  |  | 　 |
| 　 |  |  |  |  | 　 |
| 　 |  |  |  |  | 　 |
| 　 |  |  |  |  | 　 |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | シート名 | Ａ | 合計 | 　 |  |
|  |  |  | チーム名 | 　 |  |
|  |  |  | 得点 | 順位 | ○ | □ | △ | 　 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | ○ | テイクアウトしたストーン数 | 　 |  |
|  |  |  | □ | 投球せず残ったストーン数 | 　 |  |
|  |  |  | △ | ハウス内に残った投球したストーン数 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |





**●参加チーム**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |