

審判長通知事項

チームミーティングは、12月16日（土）7時50分から、みちぎんどリームスタジアム2階観覧席で行う。チームNo. は、チームミーティング時に、抽選で決定する。

1. 競技規則について、

日本カーリング協会競技規則（2015.01 青色版）と2016.2 競技規則の一部改正、及び本大会が定める規則によって行う。

2. ラインナップカードについて

オリジナルラインナップカードは、チームミーティング終了時までには審判長に提出する。オリジナルラインナップカードに変更がある場合は、試合前練習開始25分前までに変更ラインナップカードを大会本部に提出する。

3. ユニフォームについて

JCA競技者ウェア規定は適用しない。

4. 予選ラウンドロビンの試合前練習、ストーンの割当て、ラストストーンの扱い

（1）試合前練習の時間

ラウンドロビンでは、試合開始前7分間の練習が許可される。

（2）ストーンの割当てとラストストーンの扱い

○男子 A ブロックと女子の試合においては、初戦の試合前練習の後先・ストーンの色は、トスで決める。

○それ以外の試合前練習の後先・ストーンの色は、対戦表の左のチームが赤ストーンで先練習、右のチームが黄ストーンで後練習とする。

○試合前練習後、直ちにLSDを実施する。先攻・後攻は、LSDにより決定する。距離が等しい

場合はトスで決める。

※LSDについて

○2投のLSDのうち、1投目を時計回り、2投目を反時計回りで実施。この2投のLSDは、異なるプレイヤーが行う。

○予選ラウンドの最低投球回数は1回とする。2投投げるプレイヤーは、別のターンで投げる。

5. 予選ラウンドロビン後の試合前練習とストーンの割当て、ラストストーンの扱い

決勝トーナメントでは、予選で異なるブロックのチーム対戦になった場合はLSDを2投行う。この時のLSDは最低投球回数に含めない。二試合連続で同じプレイヤーで同じターンで投げて構わない。

(1) 試合前練習の時間

決勝トーナメントでは、試合開始前5分間の練習が許可される。

(2) ストーンの割当てとラストストーンの扱い

男子順位決定戦

① (R6) の順位決定戦

○ DSCは、計算対象となるLSDが少ないため、トスにより試合前練習の後先かストーンの色を選択する。

○ 試合前練習後、直ちにLSDを実施する。先攻・後攻は、LSDにより決定する。距離が等しい場合はトスで決める。

② (R7) の準決勝

○ 予選で異なるブロックのチーム対戦になった場合は、トスにより試合前練習の後先かストーンの色を選択する。練習後直ちにLSDを実施する。先攻・後攻は、LSDにより決定する。距離が等しい場合はトスで決める。

○ 同一ブロックのチーム対戦になった場合は、予選で勝敗の記録が勝るチームが1エンド目の先攻後攻かストーンの色を選択する。勝敗の記録が同一の場合は、予選の直接対決で勝利しているチームが先攻後攻かストーンの色を選択する。(LSDは行わない。)

女子順位決定戦

- ① 女子の準決勝では、予選2位のチームが先攻後攻かストーンの色を選択する。
- ② 女子の決勝では、予選1位のチームが先攻後攻かストーンの色を選択する。

6. 競技方法について

(1) 男子は、4チームと3チームの2ブロックで、8エンドによる予選リーグ戦と決勝トーナメントで実施。最終エンド終了時点で同点の場合は、エキストラエンドを行う。

- ① 予選リーグでは、勝数の多い順、勝数が同数の場合はDSC（LSDの最も悪い記録を除いた平均距離）の結果でランク付をする。
- ② 決勝では、Aブロック1位対Bブロック1位が対戦し、勝者が優勝。
敗者は準優勝決定戦に進む。
- ③ Aブロックの2位対Bブロックの2位が対戦し、勝者が準優勝決定戦に進む。
- ④ 準優勝決定戦の勝者が準優勝、敗者が3位となる。

(2) 女子は、8エンドによる予選リーグ戦と決勝トーナメントを実施。最終エンド終了時点で同点の場合は、エキストラエンドを行う。

- ① 予選リーグでは、勝数の多い順、勝数が同数の場合はDSC（LSDの最も悪い記録を除いた平均距離）の結果でランク付をする。
- ② (R6) 準決勝で予選2位対3位が対戦し、勝者が決勝に進み、敗者が3位となる。
- ③ (R7) 決勝の勝者が優勝、敗者が準優勝となる。

7. ホッグラインセンサー

ホッグラインセンサーを使用する。セッティング忘れは違反となる。ローバッテリー（赤緑の交互点滅）では正常動作をするが、不点灯についてはストーンの投球前に相手チームに伝え両チーム了解を得てそのままプレイを続けること。

8. チームタイムアウトについて

本大会は、チームタイムアウトは無しとする。

9. 計時について

- 本大会は計時を行なわないが、速やかな試合進行に努めること。（会場設置のタイマーを99分にセットし、タイマーが0になった時点で6エンド終了を目安にする。）
- 4エンド終了後、5分間のハーフタイムを設ける。計時は行わないので、それぞれのチームのストップウォッチを使用する。

10. アイスへのダメージについて

プレイヤーは、用具、手あるいは体でアイスのダメージを与えてはいけない。

11. ブラシヘッドについて

スウィーピング用具については、WCF認定ブラシパッドを使用すること。

（WCF「Current Approved Product Codes」添付資料 approved_code_list_30_october_2017 参照。）

12. その他

- 審判員は配置しない。計測、ホッグラインオーバーを含め、すべてセルフジャッジとする。
- 各ラウンドに競技進行担当者を配置する。
- 得点ボードへの表示は、各チームで掲示する。
- 試合終了後のシート清掃は勝利チームが行う。
- アイスメイクは、アイスマンの判断で行う。
- 競技に関する問題については、カーリング精神に基づき、両チームで解決するよう努めること。その他、判定や試合に関する事項には、審判長が対応する。

審判長 藤村 正貴