

2018高校選手権東北代表トライアル Ver2

(第14回 全国高等学校カーリング選手権大会東北ブロック代表選考会)

審判長事前通知

平成30年12月

大会審判長 對馬 光雄

1. 大会競技規則について

本大会は(公社)日本カーリング協会競技規則2015年1月版(青色表紙)、2016.2および2018.11 競技規則の一部改正、並びに本大会が定める規則によって行います。

2. ユニフォームについて

(公社)日本カーリング協会の「ユニフォーム規定」《2018年10月改定Ver2 JCA競技委員会〜》に基づくユニフォームを着用することとします。

3. ラインナップについて (受け付け時に各チームへ配布)

① オリジナルラインナップカード

チームミーティングの終了後までに審判長に提出して下さい。

② 選手交代用ラインナップカード (大会本部にも準備)

オリジナルラインナップに記載されている投球順等を変更する場合は、試合毎に試合開始の45分前までに提出して下さい。(次の試合はオリジナルに戻ります)試合中の変更については、公式記録表での変更受け付けとします。

4. 競技方法について

① 試合は男女とも予選リーグと順位決定戦で行い代表を決定いたします。

ラウンドロビン上位1位は東北代表として決定いたします。

2位3位で順位決定戦を実施します。また空きシートを使い、希望のチームは練習試合にあてる予定ですが、別途指示いたします。

予選順位は勝数順とし、同数の場合は直接対戦で決定します。それでも決められない場合(三つ巴等)はLSDの平均値で決定します(今大会はLSD10投以下となりますので、DSCは最も記録の悪い「1投」を省きます。)

② LSDの合計値が同じ場合は、個々のLSDを小さい数値順に比較して決定し、全てが同じ場合はコイントス等で決定する。タイブレークは実施しません。

③ 試合エンドは全て8エンドとし、終了時同点の場合はエキストラエンドで勝敗を決します。(最低プレイエンドは設定しません)

④ チームによりシート使用に偏りがありますがご了承願います。

5. ストーンの割り当てについて

① 予選は男女ともタイムテーブルで左側に記載された番号のチームが赤ハンドルのストーンを使用して下さい。

② 順位決定戦では、同一ブロックのチーム対戦のため、勝敗の記録が勝るチームが第1エンドのハンドルの色と先攻・後攻を選ぶ、また勝敗の記録が同一の場合は、直対で勝ったチームがハンドルの色あるいは第1エンドの先攻・後攻かを選択して下さい。(201811改定)

6. 選択項目の報告について

順位決定ラウンドでの選択項目（先攻・後攻、ストーン色、試合前練習の後先）については両チーム間で決定し、選択権のあるチームが試合開始の45分前までに大会本部に報告して下さい。

7. 試合前練習について

- ① 全ての試合で各チーム5分間とし、試合開始の20分前から行います。
- ② 予選では赤ハンドルのチームが先に練習を行います。
- ③ 決勝ラウンドでは後攻を選択したチームが先に練習を行います。

8. ラストストーンについて（第1エンドの後攻）

- ① 予選では、試合前練習後にLSDを行って第1エンドの先攻・後攻を決定します。
- ② LSDは審判の指示によりチームの代表2名が1投ずつ行い、先に時計回りから投球して下さい。2投の合計距離の短いチームが第1エンドの先攻・後攻を選択する権利を有します。合計距離が同じ場合は個別の数値が最も小さい方のチームとし、全てが同じ場合はコイントス等により先攻・後攻を選択するチームを決定します。
- ③ 最低投球数については、男女とも各選手1投としますが、チームで2投を投球する選手は、必ず違うターンで投球するようにして下さい。
補欠がLSDを投球した場合は、他の一人の選手の投球に通算されます。
- ④ 最低投球数やターンに違反があった場合は185.4 cmと記録されます。

9. 計時について

- ① 全試合計時が入り、各チームのシンキングタイムは30分です。
- ② 先攻チームの投球準備が出来次第いつ開始しても構いませんが、計時を行っている試合ではデッドタイムの1分が経過しても投球動作に入らなかった時は時計が動く場合があります。
- ③ 全試合で4エンド終了後に5分間のハーフタイムを設けますが、計時により終了1分前を審判が通知しますので、その後はいつ試合を再開しても構いませんが、5分間が経過しても投球動作に入らなかった時は時計が動く場合があります。予選、決勝ラウンドともにハーフタイム時間内に選手はコーチと話し合うことができます。
- ④ エキストラエンドが必要な場合、計時している試合でのシンキングタイムは1エンド毎に4分30秒です。

10. チームタイムアウトについて

- ① 各チームは全ての試合で1回、エキストラエンドでは各エンド毎に1回、いずれも60秒のタイムアウトを取ることができ、コーチが合流した時点に関わらず移動時間の90秒との合計時間150秒（2分30秒表示）は時計が止まります。
- ② タイムアウトを取るときは、選手は両手で「T」の文字を作って審判員またはコーチ向かって合図して下さい。また、選手と接触できるのはコーチ席の中の1名のみとします。なお、コーチがいないチームもタイムアウトを取ることができます。
- ③ タイムアウトの終了10秒前を審判員が通知しますので、終了したらコーチは選手との話し合いを終え速やかにシート周辺から退出して下さい。

- ④ 選手と話し合う際のコーチの位置は、基本的にバックボード後方のみとしますが、Aシートでの試合に限り観客席サイドからも許可します。なおボード側のバックボードへの移動にはアイスマン出入り口を利用して下さい。

11. 選手の位置について

試合中の選手の位置については、競技規則R 4に基づくものとします。

12. 計測について

ストーンの遠近比較やフリーガード適用の可否等について、両チームで判断や合意ができない場合は審判員に計測を要求して下さい。計測の時には任意の選手1名は計測に立ち会えますが、審判員の計測を妨げない位置にいなければなりません。また、いずれのチームにも再計測を要求する権利があります。

13. 得点について

- ① 得点について両チームが合意したら、速やかに審判に得点を伝えてください。
- ② 試合が終了した時点で、両チームのスキップは公式記録票に記載されている得点等について間違いがないか確認しサインをして下さい。

14. ストーンについて

本大会はホッグラインセンサー付ストーンを使用します。センサーのスイッチを入れ忘れた場合は違反ストーン（ホッグライン違反）として取り除かれますが、センサーに異常（不点灯や赤緑の遅い交互点滅）がある場合は投球前に審判へ伝え状況を確認してもらってください。この確認をせずに投球し、相手チームからアピールがあった場合は、センサーに異常があっても違反ストーンとみなして取り除くこととなります。

15. アイスについて

選手は用具、手あるいは体でアイスにダメージを与えてはなりません。アイスメイクは各ラウンド毎に行いますが、アイスマンの判断により作業内容等を変更する場合があります。また、試合中でも先に試合が終了したシートのアイスメイクを行うことがありますので、予めご了承願います。

16. コーチ席について

オリジナルラインナップカードに記載された選手とコーチが座ることができます。

17. その他

- ① スウィーピング用具については、2017.12.18のWCF認定ブラシパッドを使用すること。
- ② 試合状況により時間が変更になる場合もあります。余裕を持って集合して下さい。
- ③ 競技規則、およびこの審判長事前通知に記載されていない事項が発生した場合は、その都度審判長が判断し対応します。