

2015 競技規則改正についての解説

(公社)日本カーリング協会競技委員会

2015.6

【今回の主な規則改正点】

1. シンキングタイム制の導入・・・R10、C6
2. チームタイムアウトの計時の変更・・・C7
3. LSD および DSC の方式の変更・・・C8、C9、カーリング用語
4. タイブレークを最大 1 コマに限定・・・C9、競技システム、タイブレーク表
5. チーム順位付け方法の明確化・・・C9
6. 罰則条項の追加・・・R3、R4、R5、R10、R13、R15、R16、C2、C3
7. ストーンを戻す際の位置表現の明確化・・・R2、R4、R5、R6、R8、R9、R15、C6
8. 競技エリア内での電子機器使用の禁止・・・R10
9. 世界ミックス選手権の導入・・・R14、大会：競技方法、競技システム
10. 世界ジュニア選手権の予選方式の変更・・・大会：競技方法、出場資格獲得、競技システム、出場資格獲得システム：アメリカゾーン
11. その他・・・改正手順、R1、R2、R4、R5、R10、R15、R16、C1、C10、大会：競技方法、出場資格獲得、競技システム、プレーオフシステム、ドレスコード、カーリング用語

【規則改正の内容】

※実質的な内容の変更を伴わないもの（句読点変更や項目番号変更など）は割愛している。

<改正手順>

カーリングの競技規則と大会規則は世界カーリング連盟（WCF）の大会・競技委員会が毎年見直す。メンバー協会は 5月15日までに書面で WCF 事務局に提案をすることができる。

提案は WCF の 年次会議（9月） で討議し、年次総会（9月） で投票を行う。

（下線部分を表記変更。）

現在の WCF 競技規則改正手順に記載を改めた。

<R1. シート>

(b) (iv) センターライン：・・・

(v) ハックライン：・・・

(iv) コーテシーライン：・・・

（下線部分を表記変更。）

ラインの説明を R1(b)の(i)～(iv)に集約した。

<R2. ストーン>

(c) ストーンがプレー中に割れた場合、「カーリング精神」に基づいて代替のストーンを置きなおす。

合意が得られない場合は、エンドをやり直す。

（下線部分を追加。）

カーリング精神（＝両チームの合意）では解決できない場合の措置が追記された。

- (e) ストーンのハンドルが投球中にはずれた場合、投球者はプレーをそのままにしておくか、動いたストーンを全て投球する前の位置に戻して投球をやり直すか選ぶことができる。

(下線部分を表記変更。)

ストーンを戻す際の「元の位置」という表現を「投球する前の位置」という表現に明確化した。

<R3. チーム>

- (b) 試合に先駆けてチームは投球順とスキップ、バイススキップを指定し、試合中は(d)項(ii)の場合を除いてそのローテーションとポジションを守る。チームが試合中に故意に投球順を変えた場合は、それが補欠のプレーヤーを用いた時でなければ、不戦敗となる。
- (f) チームは試合で、1人より多い数の補欠を用いることができない。違反があった場合、違反を冒したチームは不戦敗となる。

(下線部分を追加。)

従来は、メンバー変更以外で投球順を故意に変えた場合の罰則や、複数の補欠メンバーを用いた場合の違反の罰則が規定されていなかったため、追加された。

<R4. プレーヤーのポジション>

- (a) (ii) デリバリーをしていないチームのプレーヤーは、投球側のチームを妨害する、干渉する、気を散らせる、あるいは威嚇するような位置にいたり、そのような行為をしたりしてはならない。そのような行為が行われた場合、あるいはデリバリー中に外的な力によりプレーヤーが邪魔をされた場合、そのプレーヤーは投球の結果を取るのか、動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻して再投球するか選ぶことができる。

(下線部分を追加。)

ストーンを戻す際の「もとの位置」という表現を「違反が行われる前の位置」という表現に明確化した。

- (b) (ii) ハウスを任されたプレーヤーは、チームがデリバリーをする間プレーをする側のホッグラインより内側のアイス上に少なくとも片方の足・車輪が触れている状態で立つ。

(下線部分を追加。)

デリバリー中にハウス管理者がいるべきポジションについて、足の位置の表記で明確化した。

- (b) (iv) プレーヤーが不当な位置にいる場合、デリバリーされたストーンは取り除かれ、相手チームはそのストーンによって動かされた他のストーンを違反が行われる前の位置に戻す。

(全体を追加。)

従来は、デリバリーをするチームのポジション違反に関する罰則が規定されていなかったため、追加された。

<R5. デリバリー>

- (c) ……誤ったハックから投球したストーンは、ただちにプレーからはずし、動いたストーンは違反を冒さなかったチームが全て違反が行われる前の位置に戻す。

- (e) ホッグライン違反のストーンをすぐ取り除かず他のストーンにあたった場合、投球したストーンはデリバリーをしているチームが取り除き、動いたストーンは違反を冒さなかったチームが全て違反が行われる前の位置に戻す。

(下線部分を表記変更。)

ストーンを戻す際の「もとの位置」という表現を「違反が行われる前の位置」という表現に明確化した。

- (f) ストーンはデリバリーする側のティーライン (車椅子カーリングの場合はホッグライン) に到達したときインプレーとなり、デリバリーしたとみなされる。デリバリーする側のティーライン (車椅子カーリングの場合はホッグライン) に達していないストーンはプレーヤーに戻して再投球してもよい。

(下線部分を表記変更。)

車椅子カーリングの場合を追記した。

- (k) (i) 2 投目のストーンを取り除き、相手チームはそのストーンによって動かされた他のストーンを違反が行われる前の位置に戻す。間違ったプレーヤーは、そのエンドの自分のチームのラストストーンとして再投球する。

(下線部分を表記変更。)

ストーンを戻す際の「元の位置」という表現を「違反が行われる前の位置」という表現に明確化した。

<R6. フリーガードゾーンルール>

- (b) エンドの 5 投目をデリバリーする前に、デリバリーしたストーンが相手チームのストーンを直接的あるいは間接的にフリーガードゾーンからプレーエリア外に出した場合、デリバリーしたストーンをプレーからはずし、相手チームは動いた他のストーンを違反が行われる前の位置に戻す。

(下線部分を表記変更。)

ストーンを戻す際の「元の位置」という表現を「違反が行われる前の位置」という表現に明確化した。

<R7. スウィーピング>

変更なし

<R8. 動いているストーンに接触した場合>

- (b) (i) 1) 接触があったストーンを取り除き、動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻す。
(iii) ……チームが同意できない場合は、動いたストーンを全て投球する前の位置に置き直し、再投球する。投球する前の位置について合意が得られない場合は、エンドをやり直す。

(下線部分を表記変更。)

ストーンを戻す・置き直す際の「もとの位置」という表現を「違反が行われる前の位置」・「投球する前の位置」という表現に明確化した。

<R9. 静止しているストーンを動かした場合>

- (a) ……違反をされたチームがそのストーンを違反が行われる前の位置に戻す。

- (b) 両チーム合意の上そのストーンを動かされる前の位置に戻す。
- (c) (ii) 違反の後動かされたストーンを違反が行われる前の位置に戻す。
- (d) チームが同意できない場合は、動いたストーンを全て投球する前の位置に置き直し、再投球する。投球する前の位置について合意が得られない場合は、エンドをやり直す。
- (e) デリバリーをしていないチームが動かされる前の位置に戻す。
- (f) (ii) デリバリーをしているチームがストーンを動かされる前の位置に置き戻す。
- (f) (iii) デリバリーをしているチームがストーンを動かされる前の位置に置き戻す。

(下線部分を表記変更。)

ストーンを戻す・置き直す・置き戻す際の「元の位置」「もとの位置」という表現を「違反が行われる前の位置」「投球する前の位置」「動かされる前の位置」という表現に明確化した。

<R10. 用具>

- (a) プレーヤーは、用具、手あるいは体でアイスにダメージを与えてはならない。違反が行われた場合は以下の手順に従う。
 - 1 回目=1 回目のオンアイスでの公式警告、傷を修理
 - 2 回目=2 回目のオンアイスでの公式警告、傷を修理
 - 3 回目=傷を修理、プレーヤーを試合から退場処分

(下線部分を追加。)

従来は、アイスを傷つけたプレーヤーに対する罰則が競技規則に規定されていなかった（審判長マニュアルには記載されていた）ので、追加された。

- (b) いかなる用具もアイス上に放置してはいけない。

(全体を追加。)

選手の安全を守る（転倒を防ぐ）ため、および（TV 放映等を意識して）景観を保つために、氷上にグリップや手袋、ブラシなどの用具を置くことが禁止された（デリバリーの間だけ一時的に置いておくことも禁止）。なお、シートの端や間に歩行エリアがある場合には、そこに用具を置いても良い。

- (c) 試合中、電子コミュニケーションシステムや声を変える機器を用いてはならない。計時機能に限られたストップウォッチを除き、試合エリアのプレーヤーに情報提供する電子機器の使用は試合中禁止される。

(下線部分を追加。)

試合中（試合前練習や LSD も含む）に電子機器（単なる計時情報のみを示すストップウォッチを除く）を利用することを禁止する。
 （例：GPS センサーや速度計測機能付の機器、ウェアラブル端末等を用いて、ストーンの速度等を計測してスィープするかどうかの判断に用いる）
 なお、試合中に各種データを収集する機器を使用し、試合後の分析に活用することは認められる（それらのデータを試合中に利用することは禁止）。
 なお 2014 年の PACC では、タイムアウト中にコーチが（マグネットの作戦板の代用として）iPad の作戦板アプリを選手に見せて説明することが認められていた。WCF 側の見解としては、単に作戦板の代用として使い、外部とのコミュニケーションをしない状態であれば、（マグネットが床に落ちてしまう危険性を避けるために）作戦板としての iPad の使用を認めたとのこと。

- (d) (ii) ストーンをデリバリーするとき、デリバリーする手に手袋やミトンをつけてはいけない。違反があった場合は、デリバリーされたストーンをプレーから取り除き、違反をされたチームは動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻す。

(下線部分を追加。)

従来は、手袋やミトンをつけてデリバリーした場合の罰則が規定されていなかったため、追加された。

- (f) (iv) デリバリーをする側のティーラインにどちらかの足が到達するまでに、ストーンをデリバリースティックからはっきりとリリースしなければならない。ストーンはデリバリーする側のホッグラインに到達したときインプレーとなり、デリバリーしたとみなされる。

(下線部分を追加。)

シンキングタイム制の導入に伴い、デリバリーしたと見なすタイミング (=デリバリーしているチームのタイマーを止めるタイミング) を明示した。

- (f) (vi) デリバリースティックの違反があった場合、デリバリーされたストーンをプレーから取り除き、違反をされたチームは動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻す。

(全体を追加。)

従来は、デリバリースティックの違反に関する罰則が規定されていなかったため、追加された。

<R11. スコア>

変更なし

<R12. 中断されたゲーム>

変更なし

<R13. 車椅子カーリング>

- (g) デリバリー違反があった場合、デリバリーされたストーンをプレーから取り除き、違反をされたチームは動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻す。

(全体を追加。)

- (h) 日本車椅子カーリング選手権においては、試合中いつでも 4 人でプレーし、チームには男性と女性が入っていないなければならない。違反を冒したチームは不戦敗となる。

(下線部分を表記変更。)

従来は、車椅子カーリングでデリバリー違反があった場合の罰則や、プレーヤーの構成に関する違反の罰則が規定されていなかったため、追加された。

<R14. ミックスカーリング>

- (a) チームは男性 2 人と女性 2 人のプレーヤーから構成され、男性と女性のプレーヤーが交互にストーンをデリバリーしなければならない (男、女、男、女もしくは女、男、女、男の順番)。補欠のプレーヤーは認められない。

- (b) 3 人で試合をする場合は、男女交互の投球順は維持されなければならない (男、女、男もしくは女、男、女の順番)。試合進行中に起こった場合、この条件を満たすよう投球順を変更してもよい。

- (c) スキップとバイススキップはチームの誰が務めてもよいが、性別が異なっていないといけない。

- (d) 全てのミックスの試合は 8 エンドから成る。

(e) 各チーム1人のコーチと1人のチーム関係者を認める。この2人のみ決められたコーチ席に座ることが出来る。

(全体を追加。)

従来のヨーロッパミックスカーリング選手権が世界ミックスカーリング選手権に格上げされることに伴い、ミックスカーリングのルールが追加された。
チームの構成とエンド数以外は、通常の四人制カーリングと同じ。

<R15. ミックスダブルスカーリング>

(a) 各チーム1人のコーチと1人のチーム関係者を認める。

(下線部分を追加。)

四人制カーリングと同様の取扱いとしてチーム関係者を明記した。

(e) 違反した場合は投げたストーンをプレーから取り除き、違反をされたチームは動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に置き戻す。

(下線部分を表記変更。)

ストーンを置き戻す際の「もとの位置」という表現を「違反が行われる前の位置」という表現に明確化した。

(i) チームがデリバリーしているとき、そのチームのデリバリーしていないプレーヤーは、今試合をしているシート、ホッグラインの内側で、プレーをしている側のアイス上に少なくとも片方の足・車輪が触れている状態でないといけない。

(下線部分を表記変更。)

R4 (b)(ii)と同様、デリバリー中にハウス管理者がいるべきポジションについて、足の位置の表記で明確化した。

(j) デリバリー違反があった場合、デリバリーされたストーンをプレーから取り除き、違反をされたチームは動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻す。順番を間違えてストーンをデリバリーした場合は、違反をしなかったチームが全てのストーンを元の位置に戻し、投げたストーンをハウスに戻して正しい順番のプレーヤーが投げなおす。次のストーンがデリバリーされた後に違反が見つかった場合は、違反がなかったものとして試合を継続する。

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

(順番間違いも含め) デリバリー違反があった場合の罰則を明記した。
なお、ミックスダブルスではエンドごとに投球順を変更することが出来るため、1投目で順番間違いが発生することはない。

<R16. 使用禁止薬物>

認識しているしていないにかかわらず、運動能力向上薬の使用は、治療目的使用に係る除外措置の場合を除き、倫理に反し、禁止されている。使用したプレーヤーは大会から退場を命ぜられると共に彼(女)の所属するメンバー協会に通知され、さらなる出場停止処分が課せられる可能性がある。

(下線部分を追加。)

TUE (治療目的使用に関わる除外措置) を追加した。
また従来は、使用禁止薬物違反の罰則が規定されていなかったため、追加された。

<R17. 相応しくない振舞い>

変更なし

<C1. 一般事項>

- (d) 日本カーリング協会（JCA）の大会を開催するプレーエリア内では電子タバコも含め、禁煙とする。
（下線部分を追加。）

禁止対象に電子タバコも含めた。

- (g) ……プレーヤー（5人、ミックスダブルスは2人）とコーチがメダルを受け取り、表彰台に上ることができる。……

（下線部分を追加。）

現行の競技規則で日本語に漏れていた部分を、訳出した。

<C2. 参加チーム>

- (j) チームは、4人のプレーヤーがストーンをデリバリーして開始しなければならない。大会開始後、4人のプレイヤーによって試合を始められるまで、チームは各試合を不戦敗となる。

- (k) 試合進行中、コーチ、補欠、その他全てのチーム関係者は、決められたブレイクや「チームタイムアウト」時を除いて、チームと交信したりプレーエリアに入ってはならない。この規定は、「チームタイムアウト」を促す合図を送る試みを含め、言葉、体の動き、書面、電子機器による通信全てに適用される。大会前の公式練習、および試合前の練習には、コーチ、補欠とチーム関係者1名が参加できるが、チームのLSD中はチームと交信できない。試合中コーチ席から、決められた場所に座っていない人への許可なき交信や放送は固く禁じられている。違反があった場合は、違反を冒した人はその試合の間コーチ席から退場を命じられる。

（下線部分を追加。）

従来は、試合開始時に4人揃っていない場合の罰則や、コーチ等の言動に関する違反の罰則が規定されていなかったため、追加された。
また、コーチ席から許可なく試合を（インターネット経由等で）放送することも禁止された。

<C3. ユニフォーム・用具>

- (c) ……JCAドレスコードはこの冊子の中に含まれている。現在のJCAドレスコードは74ページに示してある。

- (d) 不当なユニフォームを着たプレーヤーやコーチは、プレーエリアやコーチ席に入ることが拒否される。

（下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。）

従来は、ユニフォーム違反の罰則が規定されていなかったため、追加された。

<C4. 試合前の練習>

変更なし

<C5. 試合の長さ>

変更なし

<C6. 計時>

- (a) 10 エンドの試合では、各チーム **38分**、8 エンドゲームでは **30分**の**シンキングタイム**を有する（車椅子カーリングでは **36分**、ミックスダブルスカーリングでは **22分**）。
- (b) どちらかのチームが試合開始時間に遅れた場合、終了したとみなされる各エンドについて **3分45秒** ずつ持ち時間を減らす（車椅子カーリングでは **4分30秒**、ミックスダブルスカーリングでは **2分45秒**。カーリングの規則 R11(i)参照）。
- (c) エキストラエンドが必要なときは、試合の時計をリセットし、各チームに **4分30秒** ずつ持ち時間として与える（車椅子カーリングでは **6分**、ミックスダブルスカーリングでは **3分**）。

（下線部分を**表記変更**。）

従来のプレタイム制（投げたストーンが静止するまで時計が動き続ける）からシンキングタイム制（ストーンがティーライン（車椅子はホッグライン）に達する時に時計を止める）に変更された。

- (d) 試合と各エンドは、割り当てられた休止時間が終了すると始まる。試合や各エンドの開始の際、デリバリーするチームの時計は、チームが開始を遅らせていない限り動かない（チームが開始を遅らせている場合、そのチームの時計は動き出す）。遅延行為がない場合、各エンドで最初に動き出す時計は2投目をデリバリーするチームの時計である。

（全体を**追加**。）

従来は、先攻1投目がティーラインを越えるかエンド間のブレイク終了が時点した時点で先攻チームの時計が自動的に動き始めていた。

今後は、遅延行為がない限り先攻1投目は時計を動かさず、後攻1投目から時計を動かす。運用に当たってのWCFの見解としては、「ブレイク終了時点で先攻リードがスライド動作に入っている・または入ろうとしているのであれば、ストーンがティーライン（車椅子はホッグライン）に達するまでの数秒間は計時の対象としない。もしブレイク終了時点で先攻リードの準備がまだできていなかったり意図的に遅らせようとしているのであれば、時計を動かす」とのこと。

- (e) 以下の全ての条件が満たされた時、相手チームがデリバリーをするチームとなり、試合の時計が動き始める。

- (i) 全ての~~インプレーの~~ストーンが静止した、あるいはバックラインを越えた。
- (ii) デリバリーするチームの違反で動いたストーンを置き戻す必要が生じ、**違反が行われる前の位置**に置き終わった。
- (iii) プレーエリアが相手チームに開け渡され、ハウスを任されたプレーヤーがバックラインの後ろに退き、デリバリーとスウィーピングをしたプレーヤーがシートのサイドに移動した。

~~これらの全ての条件が満たされたとき、・・・両チームの時計を止める。~~

（下線部分を**表記変更**。また二重取り消し線の部分を**削除**。）

相手チームの時計を動かすタイミングは、従来の時計を切り替えるタイミングと同じ。ストーンを置き戻す際の「元の位置」という表現を「違反が行われる前の位置」という表現に明確化した。

- (f) チームの時計はストーンがデリバリーする側のティーライン（車椅子カーリングにおいてはホッグライン）に達したと同時に止まる。

(全体を追加。)

ストーンがティーライン（車椅子はホッグライン）に達してから静止・シートを明け渡すまでの間は、どちらのチームの時計も動いていない状態となる。

- (g) チームは、試合時計が動いている時のみストーンをデリバリーしてもよい。違反した場合は、違反をされたチームが動いたストーンを違反が行われる前の位置に戻してから、再投球する。ストーン
の置き直しと再投球の間、違反をしたチームの時計は動く。

(下線部分を表記変更。)

ストーンを戻す際の「元の位置」という表現を「違反が行われる前の位置」という表現に明確化するとともに、違反をされたチームが戻すことが明記された。

この項目自体は従来から存在しているが、今後はシンキングタイム制の導入により時間の足りないチームが焦ってデリバリーしてしまう事態も想定されるため、この項目に該当するケース（チームの時計が動き出す前に投球してしまう）に留意が必要である。

ただし、タイムアウトを取っている間（＝時計が止まっている間）にストーンをデリバリーすることは認められる。（おそらく、残り時間が少なくなっているチームが時間を稼ぐためにタイムアウトを取った場合は、少しでも時間の消費を抑えるためにタイムアウト中にストーンをデリバリーするものと思われる）

- (h) 外的な理由で違反が生じた場合は、両チームの時計を止める。

(全体を追加。)

従来は C6 (d)(i)～(iii)の下に記載されていた文章を、別項目とした。

【違反と計時取り扱いの関係について、WCF の見解】

<どちらかのチームの時計が動いている間に違反が生じた場合>

違反を起こしたチームがどちらか（あるいは外的な理由か）であるかに関わらず、問題解決のために時間を要し審判の介入が必要となるような状況では、問題が解消されるまで両チームの時計は止まる。特に審判の介入を必要とせずすぐに両チーム間で違反が修正される状況では、その間時計は動き続ける。

<両チームの時計が止まっている間に違反が生じた場合>

違反を起こしたチームがどちらか（あるいは外的な理由か）であるかに関わらず、問題が解消されるまで両チームの時計は止まり続ける。

- (j) ~~エンドの最後のストーンとそれによって動いたインプレーのストーンが全て静止したとき、あるいはバックラインを越えたとき、両チームの時計を止める。両チームがそのエンドのスコアに同意した後、どちらの時計も動いていない休止が入る。・・・ブレイクが終了する、あるいはデリバリーしたストーンが T ラインに達すると、デリバリーをするチームの時計は自動的に動き出す（車椅子カーリングではホッグライン）。チームはブレイクの時間が残り 10 秒、もしくはそれ以下になるまで、次のエンドの最初のストーンを投げることができない。デリバリーするチームの時計は、プレーヤーがデリバリー中でなければ、ブレイクが終了すれば動き出す。・・・~~

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

C6(e)(i)と重複する部分を削除。

ブレイク終了後、先攻チームが 1 投目のデリバリーの動作に入っていない場合に限って先攻チームの時計を動かす。

- (m) その告知の後、デリバリーするストーンが 45 秒経過してもデリバリーをする側のティーライン (車椅子カーリングにおいてはホッグライン) に到達していない場合、.

(下線部分を追加。)

車椅子カーリングの場合を追記した。(現行の競技規則で日本語に漏れていた部分の訳出)

<C7. チームタイムアウト・テクニカルタイムアウト>

- (b) それぞれのチームは 各試合 で 60 秒のチームタイムアウトを 1 回、エキストラエンドでは各エンド 60 秒のチームタイムアウトを 1 回取ることができる。

(下線部分を表記変更。)

従来の日本語版では「10 エンドの試合」に限定されていたが、英文に揃えて「各試合」とした。

- (c) (ii) チームの時計が動いている時のみアイス上のチームのプレーヤーがチームタイムアウトをコールできる。 プレーヤーは両手で「T」の文字を作ってチームタイムアウトを合図する。
- (iii) チームタイムアウト(時計が止まっている時間)はタイムアウトがコールされた瞬間スタートし、チームのところに行くための移動時間と 60 秒からなる。 移動時間の長さは、それぞれの大会で審判長が決める。 ~~コーチがチームにたどり着いたら時計が動き出す。~~
- (iv) 指定されたコーチ席にいる一人と、必要であれば通訳のみがチームタイムアウトをコールしたチームと会うことができる。 ~~60 秒のチームタイムアウトは、チームとの接触がなされた瞬間スタートする。~~ シートの端に歩行エリアがあるところでは、.
- (vi) ~~60 秒の~~ チームタイムアウトが終了した時点で、コーチ席から来た人はチームと話し合うのを終え、すぐにプレーエリアを離れなければならない。

(下線部分を表記変更。また二重取り消し線の部分を削除。)

移動時間だけでなく、チームタイムアウト本体の 60 秒の間も時計は止まったままとなる。たとえコーチが決められた移動時間より早くチームに合流したとしても、時計が止まっている時間は変わらない(移動時間+60 秒)。

【例：移動時間が 40 秒に設定されている場合⇒タイムアウトコール後、(コーチがどの時点でチームに合流するかに関わらず) 時計は 100 秒間止まったままとなる】

・タイムアウトコール後 30 秒でコーチがチームと合流した場合、残りの 70 秒間は時計が止まったままとなり、かつコーチはチームと接触ができる。 ※つまりコーチが早く合流すればするほど、コーチがチームと接触できる時間が増えることになる。しかしコーチがリンクサイドを走ったりボードを飛び越えたりすることは禁止(もしそのような挙動が見られた場合は、その瞬間からタイムアウトの 60 秒がスタートし、60 秒後に時計が動き始める)。

・タイムアウトコール後 50 秒でコーチがチームと合流した場合、残りの 50 秒間は時計が止まったままとなり、かつコーチはチームと接触ができる。

タイムアウトが終了した後は時計を動かし始め、ティーラインに達したら時計を止める(タイムアウト中で時計が止まっている間にストーンがデリバリーされティーラインに達した場合は、時計を動かさない)。

<C8. ストーンの割り当て /ラストストーンドロ> (下線部分を追加。)

- (b) (2015 年 1 月 1 日より有効) ラストストーンドロ (LSD) が必要な試合では、試合前の練習後、ストーンを 2 投それぞれ異なるプレーヤーがホームエンド側のティーめがけてデリバリーする(1 投は時計回りの回転でもう 1 投は反時計回りの回転)。スウィーピングをすることはできる(車椅子

カーリングを除く。

ハウス内に残った場合、ストーンとティーの距離がセンチメートルで計測される。ハウス内に残らなかったストーンは 185.4cm と記録する。ティーに非常に近くで計測できない場所に止まったストーンは 0.0cm と記録する。

最初のストーンが計測されプレーからはずされた後で 2 投目がデリバリーされる。それぞれのストーンの記録された距離が足し合わされ、その試合におけるチームの LSD の合計となる。LSD の合計が小さなチームが、その試合の 1 エンド目先攻か後攻か選択できる。LSD の合計が同じ場合は、コイントスをして 1 エンド目先攻後攻を決めるチームを選ぶ。

各プレイヤーの LSD 回数と、時計回りおよび反時計回りの投球回数は、ラウンドロビンの試合数に応じて大会ごとに決められる。

(2016 年 9 月より有効:これまで 0.0cm と記録されていたストーンの距離を記録可能とする、新しい計測方式が使われる。)

(全体を表記変更。)

今回よりタイブ레이크を最大一コマに制限することにより、DSC の重要性が増すことになる。DSC にチームとしての真の能力がより反映されるようにするため、LSD を各選手が均等な回数・回転で投球する方式に変更された。

試合前練習で LSD を投球するターンのシートが集中的に使われることによるアイスコンディションへの悪影響を防ぐため、各チームが時計回り・反時計回り各 1 投の計 2 投を LSD で投球する。

WCF 主催大会では運用の簡素化のため 1 投目を時計回り・2 投目を反時計回りで投球する方式を採用している。もしチームが誤って 1 投目を反時計回りで投げてしまった場合は、その投球は 185.4cm と扱い (LSD 投球の最低回数制限や DSC の計算上は「反時計回りで 185.4cm」と記録される)、2 投目は (1 投目と異なる選手が) 反時計回りで投球。

また新しい LSD の計測方式の正式導入について「2016 年 9 月から」と記載されているが、「2015 年 9 月から」の誤りである (WCF に確認したところ英語版のタイプミスとのこと)。この点も含めたルールの修正版は WCF が準備し次第各国にアナウンスされる。

- (c) 各プレイヤーは、LSD 投球の最低回数を満たさなければならない。最低回数の要件を満たさない違反があった場合、相当する LSD は 185.4cm と記録する。補欠が LSD を投球する場合、補欠の合計投球回数は、補欠と別の一人のプレイヤーで最低限必要とする回数の LSD を投球したことになるように、そのプレイヤーと通算される。

ラウンドロビン 試合数	LSD の回数	各プレイヤーの最低限
4	8	2 投, 時計回り 1 投 + 反時計回り 1 投
5	10	2 投, 時計回り 1 投 + 反時計回り 1 投
6	12	2 投, 時計回り 1 投 + 反時計回り 1 投
7	14	3 投, 時計回り 1 投 + 反時計回り 1 投
8	16	3 投, 時計回り 1 投 + 反時計回り 1 投
9	18	4 投, 時計回り 2 投 + 反時計回り 2 投

10	20	4 投, 時計回り 2 投 + 反時計回り 2 投
11	22	4 投, 時計回り 2 投 + 反時計回り 2 投

(全体を追加。)

最低投球回数で余る部分は、誰が投げても良い。

審判には、LSD 投球の間注意深く観察し、チームが LSD の最低投球回数制限を満たすように適宜サポートすることが求められる。

なお、LSD 投球者について審判がチームに「試合前練習の前に」確認することは推奨しない（試合前練習の間にケガをしたり、試合前練習でのパフォーマンスに基づいて LSD 投球者を決めることも十分あり得るため）。考えられる運用例としては、試合前練習の後に審判が LSD 投球者をチームに確認した上で、あくまで正式な記録としては誰が実際に投球したかを記録する。

【LSD 投球の最低投球回数制限を満たさない場合の取扱い例①】

予選試合数が 4 試合の場合⇒LSD は 8 投。選手（仮に ABCD の 4 人）が時計回り・反時計回りを 1 回ずつ投球する。

1 試合目：A が時計回り、B が反時計回り

2 試合目：C が時計回り、A が反時計回り

3 試合目：D が時計回り、B が反時計回り

⇒この時点で B が LSD 投球の回数制限に違反するので、3 試合目の 2 投目は 185.4cm として扱われる。

4 試合目の 1 投目は、（まだ時計回りで投球していない）B が投球するなら有効、A/C/D が投球するなら無効（185.4cm と記録）となる。同様に、2 投目は（まだ反時計回りで投球していない）C または D が投球することが認められる。

【LSD 投球の最低投球回数制限を満たさない場合の取扱い例②】

予選試合数が 5 試合の場合⇒LSD は 10 投。選手（仮に ABCD の 4 人）が時計回り・反時計回りを最低 1 回ずつ投球し、余る 2 投は誰が投げても良い。

1 試合目：A が時計回り、B が反時計回り

2 試合目：B が時計回り、C が反時計回り

3 試合目：B が時計回り、A が反時計回り

4 試合目：A が時計回り、

⇒この時点でチームとして LSD 投球の最低投球回数制限を満たさないことが確定する（なぜなら、あと C も D も時計回りで最低 1 投ずつ投球する必要があるが、時計回りで LSD 投球できるのは残り 1 試合しかないため）。

この場合、4 試合目の 2 投目は（まだ反時計回りで投球していない）D が反時計回りで投球し有効な投球として記録される。

そして 5 試合目では、1 投目は（まだ時計回りで投球していない）C または D が時計回りで投球し有効な投球として記録され、2 投目は（LSD 投球の最低投球回数制限違反により）投球できず 185.4cm と記録される。

【補欠が LSD を投球した場合の取扱い例】

補欠が予選 2 試合に出場し（1 試合は選手 A の代わり、もう 1 試合は選手 B の代わりとする）、それぞれの試合で LSD を 1 投ずつ投球した場合は、LSD の最低投球回数制限のチェックにおいて補

欠の2投は選手A/B/C/Dいずれかの一人と通算して取り扱われる(選手Aの代わりに出場した試合のLSDはAに、Bの代わりに出場した試合のLSDはBに、ということはない)。もちろん、補欠が試合に出場した場合でも補欠がLSDを投球しなくても良い。

- (d) ミックスダブルスにおいては各プレーヤーが同じ回数の時計回りと反時計回りのLSDを投球する。試合数が奇数の場合回転ごとの回数についてプレーヤーにつき1回分の違いが生じる。
(全体を追加。)

ミックスダブルスの場合も、各プレーヤーが均等にLSDを投球する。

- (f) JCAの選手権大会で、複数のラウンドロビンをプレーする場合、プレーオフの試合についてはDSCの短いチームが先練・後練を選択する、もしくはストーンの色を選択する。そして、2人のプレーヤーが投球するLSD(1投は時計回りでもう1投は反時計回り)により1エンド目の先攻後攻を決定する。
(下線部分を追加。)

プレーオフの試合でLSDを投球する場合も、2投を別のプレーヤーがそれぞれ投球する。プレーオフについては、(プレーオフの試合を通算した)最低投球回数の制約はない。

<C9. 順位決めの手順>

- (a) 大会のラウンドロビン中は、同じ勝敗数のチームは五十音順に記載され同順位となる。追加試合で負ける以外の方法で、同率で残ったチームのどちらかがプレーオフに進出するかを決定することはないものとする。
~~(b) チャレンジされるあるいは入れ替えを行うメンバー協会を選ぶときは、必要に応じてタイブレイクのゲームを行う。チャレンジできるポジションにいるチームは、追加試合で勝つことなしにチャレンジを回避することはできない。~~
(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

ラウンドロビン途中の段階で、同率で並んでいるチームの順位表記法を明確化した。
また、「同率で並んだチームはタイブレイクなしに敗退することはない」という原則が撤廃された。

- (b) (iv) DSCは、ラウンドロビン中にチームによってデリバリーされた全てのラストストーンドロウの平均距離である。デリバリーされたストーンの数合計で11、もしくはそれ以下の場合、平均を求める前に最も悪い記録を自動的に除く。デリバリーされたストーンの数11を超える場合、平均を求める前に最も悪い記録2つを除く。DSCが短いチームが上の順位となる。DSCの値が同一の場合は、平均の計算に使われる一番いいLSDが短いチームが上の順位となる。平均の計算に使われる全てのLSDが同一の場合は、WCFでは世界ランキングが上のチームが上位となる。
(下線部分を表記変更。)

ラウンドロビン試合数が6試合以上(LSD12投以上)の場合、記録の悪いLSDを2つ除いてから平均の計算を行う。
また、DSCが同じ場合のLSD比較の際には、平均の計算から除外された記録の悪いLSDは対象外となった。

- (b) (v) 異なるグループで戦ってプレーオフに出場できなかったチームの間で、最終ランキングは全てのグループの同位チームのDSCを比較して決定され、DSCが最もよいチームが最上位となる。

~~タイブレイクで負けたチームのランキングは以下のように決定する。~~

~~1) 早い段階のタイブレイクで負けたチームが下位となる。~~

~~2) 同じ段階のタイブレイクで負けたチームについては、(e) (ii)、(iii)、(iv)と同じ基準でランキングを決定する。~~

(下線部分を表記変更。)

複数のグループに分かれて戦う大会で、グループステージ敗退となったチームの順位決め手順を明確化した。

また、タイブレイクで敗退したチームの順位付け手順は C9 (b)(vi)の規定に含まれることになる。

(b) (vi) 1回負けると大会からの敗退が決まる段階では、同じ段階で負けたチームについては、五十音順に記載され同順位となる。

(全体を追加。)

タイブレイクやトーナメントなどの試合で敗退したチームの順位決め手順を明確化した。

特にタイブレイクについては、従来は同じ段階で負けたチーム同士を直接対決や DSC 等を用いて順位決定していたが、今回からは同順位となる。

(c) プレーオフのポジションにチームが同率で残っているとき、最大一段階のタイブレイクを行ってどのチームがプレーオフに進出するかを決定する。一段階を超えるタイブレイクを要する場合、追加試合を行うことなしにチームが敗退することもありうる。

(d) チャレンジできるポジションにチームが同率で残っているとき、最大一段階のタイブレイクを行う。一段階を超えるタイブレイクを要する場合、追加試合で勝つことなしにチームがチャレンジできるポジションを回避することもありうる。

(e) 入れ替えのポジションにチームが同率で残っているとき、最大一段階のタイブレイクを行う。一段階を超えるタイブレイクを要する場合、追加試合を行うことなしにチームが入れ替えのポジションを回避する、または位置付けられることありうる。

(f) 1回の試合で入れ替えとチャレンジできるポジションの両方を決定する場合がある。タイブレイクのゲームの後でチャレンジできるポジションに複数のチームが同率で残っているとき、JCA の順位決めの手順に基づいてチャレンジされるチームを決定する。

(全体を追加。)

タイブレイクを最大一コマに制限する。このことにより、直接対決や DSC の結果によってはタイブレイクをせずに敗退が決まることもあり得る。

<C10. 審判>

(c) 審判は、大会中いつ介入してもよい。・・・

(h) 審判長は、関係協会に、現行のそして将来の大会で当該のプレーヤー、コーチ、あるいはチーム関係者に対して 失格 処分あるいは出場停止処分を課すべきかどうか意見を提出することができる。

(下線部分を表記変更。)

オリンピックやパラリンピックの記録表記に合わせるため、表現を変更した (追放→失格)。

<大会：競技方法>

冬季オリンピックゲーム男女：出場チームの構成を、2018 年平昌五輪の方式に記述変更 (開催国 1 + 過去 2 年の世界選手権ポイント上位 7 + 世界最終予選 2)

第2回冬季ユースオリンピックゲームカーリング競技：全体を追加。2014-2015年の界ジュニア選手権・各地域ジュニア選手権のポイント上位16チーム（開催国ノルウェー1+北米2+南米1+アジア3+オセアニア1+ヨーロッパ8）が出場。

冬季ユニバーシアードゲーム（WUG）：出場チームの構成を、FISUのエントリー基準に従うとした。

世界ミックスカーリング選手権（WMxCC）：全体を追加。オープンエントリー。

パシフィックアジアカーリング選手権（PACC）：地域呼称の変更およびパシフィックアジアカーリング連盟の解体を反映し、パシフィックカーリング選手権（PCC）から改称。なお、PACCはWCFの管轄下となる。

パシフィックジュニアカーリング選手権（PJCC）およびヨーロッパユースオリンピックフェスティバル（EJCC）の記述を削除。

2015年ヨーロッパジュニアカーリングチャレンジ（EJCC）：2015-16シーズンから世界ジュニア選手権の予選方式が変更されることを反映し、2015年度に限定した記述に変更。

2016年+世界ジュニア「Bディビジョン」カーリング選手権（WJBCC）：全体を追加。次の世界ジュニア選手権に出場権を得ていない全メンバー協会にオープン。上位3チームが出場権を得る。

<出場資格獲得>

地域の呼称をパシフィックからパシフィックアジアに変更。

ヨーロッパ選手権の開催権がヨーロッパカーリング連盟（ECF）からWCFに移管されたことを反映。なお、PACCはWCFの管轄下となる。

2015-16シーズンから世界ジュニア選手権の予選方式が変更されることを付記。

<競技システム>

競技システムについて、「世界シニア選手権（WSCC）、世界ミックスダブルス選手権（WMDCC）、世界ミックス選手権（WMxCC）」「パシフィックアジアカーリング選手権（PACC）」「ヨーロッパカーリング選手権（ECC）」にまとめ直し、現行の方式に記述変更（ただしPACCについてはプレーシステムが現行の方式から変更されているので注意）。

地域の呼称をパシフィックからパシフィックアジアに変更。

<WCCおよびWJCC出場資格獲得システム：アメリカゾーン>

2015-16シーズンから世界ジュニア選手権の予選方式が変更されることを反映し、世界ジュニア選手権に関する部分を削除。

<最低限の水準・出場資格>

3. 資格：各年の **9月1日** までに世界カーリング連盟に連盟費やその滞納分が支払われないメンバー協会は、・・・

（下線部分を **表記変更**。）

英語版では少なくとも2011年6月版の時点で既に9月1日となっていたが、日本語版では9月30日のままだったので修正した。

<タイブレーク表>

タイブレークを最大一コマに制限する。このことにより、従来であれば二コマ以上のタイブレークが必要なケースの場合、同率で並んだチーム間の直接対決やDSCの結果によってタイブレークをせずにプレーオフ進出する/しない、チャレンジに出場する/しない、降格する/しないチームが決まることもあり得る。

<プレーオフシステム>

従来のページシステムに加え、準々決勝方式のプレーオフシステムを追加。

<ドレスコード>

靴下：ズボンの下に着用する場合は規定なし。

レッグウォーマー：靴下を含み、ズボンの上に着用する場合は全員が同一。

ズボン：メーカーは異なってもよいが、ロゴ・クレスト・色は同一。

スカート：色を合わせる。タイツと同色。スカートとズボンを混ぜてもよい。

ヘッド・リストバンド：・・・同一。~~⇒ばは前向き~~協会またはイベントのロゴ。

(下線部分を表記変更。また二重取り消し線の部分を削除。)

パンツ・キルトをズボン・スカートに変更。また従来の日本語版での誤記(不要な文言)を削除。

<カーリング用語>

ハック：ストーンのデリバリーを始めるためにプレーヤー (車椅子カーラーを除く) が使用するけり台

ホッグ・ライン・バイオレーション：デリバリーする側のホッグラインを越えてからストーンを手から離すルール違反

デリバリー中：デリバリーをするプレーヤーがデリバリーを開始する位置につき、ストーンをリリースするまでのプレーの流れ

ラストストーンドロウ(LSD)：試合前の練習終了後、各チームがホームエンドのティーに向かってストーンを 2個、それぞれ異なるプレーヤーによって1個は時計回りでもう1個は反時計回りで投げるコンテスト。ティーからの距離を計測し、第1エンドにどちらのチームが先攻か後攻かを決定する

テクニカルタイムアウト：ルール、ケガ、その他不測の事態にチームもしくは審判がコールするプレーの停止。

タイブレイク：プレーオフ進出、チャレンジや降格の位置になるチームを決定する目的で、ラウンドロビン後に順位を決めるためにプレーされる試合

(下線部分を追加・表記変更。)

車椅子カーリングの場合を考慮した記述に変更した。(ハック、デリバリー中)

LSDの方式の変更を反映した。(ラストストーンドロウ(LSD))

タイブレイクを追加した。(タイブレイク)

従来の誤訳及び誤植を修正した。(ホッグ・ライン・バイオレーション、テクニカルタイムアウト)