

※は未訳出の箇所。2015年1月版(英語版は2014年10月版)との比較。グレーは、(今回JCA競技規則としては採用しない)LSDがディーを覆った時の計測方法に関する部分。

ページ(旧)	項目	旧	新(案)	備考
カーリング精神・改正手順・ミッションステートメント				
2	ミッションステートメント	オリンピック、ならびにパラリンピックファミリーのメンバーとして、世界カーリング連盟はカーリングを国際的に代表し、メンバー協会・連携のネットワークを通じてカーリングの成長を促す。	世界で最も好かれるオリンピック/パラリンピックの冬季団体スポーツであること。	Governance Commissionの取り組みを反映したと思われる。
2	WCF事務局	74 Tay Street Perth PH2 8NP, Scotland	3 Atholl Crescent Perth PH1 5NG, Scotland	オフィス移転を反映。
※目次				
R1. シート				
R2. ストーン				
R3. チーム				
12	R3 (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。	補欠が認められる大会において、補欠は一人のみ登録でき大会に出場することができる。	これまで明確に定義されていなかった、一大会で認められる補欠選手の数について記載。
R4. プレーヤーのポジション				
14	R4 (b) (i)	スキップが、あるいはスキップが投球するときはバイスキップがハウスを管理する。	スキップが、あるいはスキップが投球するとき、またはスキップがアイス上にいないときはバイスキップがハウスを管理する。	スキップがアイス上にいない時(例: エンド間でトイレに行き戻って来ない)、バイスキップがブラシを立てることを容認していた実態に合わせた。
R5. デリバリー				
R6. フリーガードゾーンルール				
R7. スウィーピング				
R8. 動いているストーンに接触した場合				
20	R8 (c) (i)	185.4cm(6ft. 1in)	199.6cm(6ft. 6.5in)	ディーを覆ったストーンの計測方法が変更されるのに伴い、ストーンの半径分の距離が足された。
R9. 静止しているストーンを動かした場合				
22	R9 (f) (i)	185.4cm(6ft. 1in)	199.6cm(6ft. 6.5in)	ディーを覆ったストーンの計測方法が変更されるのに伴い、ストーンの半径分の距離が足された。
R10. 用具				
R11. スコア				
27	R11 (i)	試合時間にどちらかのチームがプレーを開始出来ない場合、以下の手順に従う。	試合時間にどちらかのチームがプレーを開始出来ない場合、以下の手順に従う。	日本語版は変更なし(むしろ今回の変更により、現行の日本語の意味により近づいた。変更前の英文は、事実として「チームが試合を始めない」というニュアンス)。今後の運用としては、チームが氷上にいるのに試合を始めない場合にはR11(i)でなくC6(d)「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」を適用することになる。

R12. 中断されたゲーム			
R13. 車椅子カーリング			
R14. ミックスカーリング			
30	R14 (c)	スキップとバイススキップはチームの誰が努めてもよいが、性別が異なっていないといけない。	スキップとバイススキップはチームの誰が努めてもよいが、性別が異なっていないといけない。
英語版での修正自体は日本語版では全く関係なく、努める→務めるに誤字修正。 (また、(c)と(d)の英語部分で取り消し線部分が残っているので要削除)			
R15. ミックスダブルスカーリング			
31	R15 (f) (i)	点はセンターライン上にありその位置は、	点はセンターライン上にありその位置は(図を参照)、
置き石の位置を示す図が追加された。			
32	R15 (f) (i)	アイスコンディションに基づいて、試合前の練習に先駆け、それぞれのシートにつき、チーム同士がポジションAの位置を決定し、…	アイスコンディションに基づいて、決定することができる大会審判がいないとき、試合前の練習に先駆け、それぞれのシートにつき、チーム同士がポジションAの位置を決定し、…
普通は審判長とチーフアイスマーカーがアイス上の曲がり幅を議論して決定しているの、本規定は審判がいない時のみの規定だ、と明確化。			
32	R15 (f) (ii)	ポジション B: ハウスの後ろ半分で、センターライン上、ティーに触れるように置く。	ポジション B: センターライン上で4フット円後ろ側の中に置く。ストーンの後ろ側のエッジが4フット後ろ側のエッジと揃う(図を参照)。
ストーン1個強下がることになる。先攻1投目でバックストーンにフリーズしてもまだティーライン後ろになるので、後攻がフリーズできることになり、展開にバリエーションが生まれることになる。			
32	R15 (f) (iii) 【追加】		(iii) パワープレー: 試合中一度だけ、各チームがストーンの配置の決定権を持った時に、2つのストーンを置く「パワープレー」を選ぶことができる。後攻チームのハウスのストーン(B)は、ストーンの後ろ側のエッジがティーライン上で、8フットと12フットの円に掛かる位置のどちらかのハウスの側に置かれる。ガードのストーン(A)は、ハウスの同じ側でセンターガードとして決められたものと同じ距離に置かれる(図を参照)。「パワープレー」の選択はエキストラエンドではできない。
平昌五輪を見据えたミックスダブルスの最も大きな変更です。			
32	R15 (f) 【追加】		図1: センターガード および 図2: パワープレー を追加【図1 図2シート参照】
平昌五輪を見据えたミックスダブルスの最も大きな変更です。			
32	R15 (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の、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。	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のアイス上どこにいてもよい。
デリバリーの時にハウスに人がいなくても良くなった。チームの判断により、最初からスウィーパーの位置についても良い。 【要確認】Summary Rule and Policy Changes 2015 (2)では、「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の、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が触れている状態であるか、または今試合をしているシートのデリバリーしたストーンをスウィープする位置でないといけない。」とあった。しかし改正競技規則では、どこにいても良いことになっている。つまり、アイス上であればホッグライン内でもスウィープ位置でもないところにいて良いということか？			
R16. 使用禁止薬物			
R17. 相応しくない振舞い			
C1. 一般事項			
34	C1 (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、…	プレーヤー(ミックスダブルスは2人、ミックスは4人)とコーチがメダルを受け取り、…
四人制ミックスは補欠がいないのでプレーヤーは4人であることを反映。			
34	C1 (g)	冬季オリンピックゲームではプレーヤー(5人)のみが表彰台に上がることができる。	冬季オリンピックゲーム、ユースオリンピックゲームおよびパラリンピックゲームではプレーヤーのみがメダルを受け取り、表彰台に上がることができる。
ユースオリンピックゲームを追加し、プレーヤーの数についての記述を削除。 その他、メダルの授与が抜けていた部分を補い、最後の句点			
C2. 参加チーム			
35	C2 (c)	各イベントのチームは、大会開始の少なくとも14日前に申告しなければならない。	各イベントのチームは、大会開始の少なくとも14日前に申告しなければならない。変更の告知はチームミーティング終了時までにはしなければならない。
変更の告知について期限を明示。			

36	C2 (h)	プレーヤー全てとコーチはチームミーティングに参加しなければならない。審判長の承認なしにチームミーティングに参加しない場合は、そのチームの最初の試合でラストストーンの権利を放棄するものとする。	プレーヤー全てとコーチはチームミーティングに参加しなければならない。審判長の承認なしにチームミーティングに参加しない場合は、そのチームの最初の試合でラストストーンの権利を放棄するものとする。チームプレーヤーと一人のコーチ、チームリーダーと必要であれば通訳のみ参加が認められる。	としては、参加人数を限定しないとミーティング会場の部屋の広さを設定するのが難しい、ということで人数の制限を明記。
36	C2 (i)	…審判長にゲームラインナップカードを提出する。	…審判長にゲームラインナップカード(紙もしくは電子フォーム)を提出する。	最近のWCF大会ではラインナップを電子的に記録するフォーマットが導入されている。
36	C2 (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。	チームは、4人のプレーヤー(ミックスダブルスでは2人)がストーンをデリバリーして開始しなければならない。	ミックスダブルスの記述を追加。
36	C2 (k)	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。	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。コーチ席に座っているコーチおよびその他のチームスタッフは放送を視聴できない。	例えばYoutubeでは特定シートのみ選手の音声や実況解説が流れているので、放送を視聴することで有利不利が発生するのを避ける目的。
C3. ユニフォーム・用具				
C4. 試合前の練習				
39	C4 (d)	ラウンドロビンが終了してからの試合では、1エンド目にラストストーンの権利を持っているチームが先に練習する。	ラウンドロビンが終了してからの試合では、1エンド目のラストストーンが前もって決まっているときは、1エンド目にラストストーンの権利を持っているチームが先に練習する。	ラウンドロビン後の試合で1エンド目ラストストーンが決まっている時、と正しく限定を加えた。
C5. 試合の長さ				
C6. 計時				
40	C6 (a)	車椅子カーリングでは36分	車椅子カーリングでは38分	車椅子カーリングのシンキングタイムが2分増えた。もともとスウェーデンが提出した当初案では6分増やすことを提案していたが、WCFの大会・競技委員会が実際の試合をみて選手にヒアリングを行った上で2分増やすという修正決議を出し、修正決議が可決された。
40	C6 (b)	車椅子カーリングでは4分30秒	車椅子カーリングでは4分45秒	C6 (a)で車椅子カーリングのシンキングタイムが2分増えたことに伴う修正。
40	C6 (d)	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)。	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)。	「開始を遅らせている」の明確な定義を挿入。昨シーズンの競技規則改正の際の『(よっぽどのことがない限り)エンド1投目は計時しない』という運用方針よりは、エンド1投目を計時しないのは『ハックからの前進動作が(デッドタイム終了10秒前～デッドタイム終了時点)のタイミングで始まった時のみ』となるので、先攻チームがデッドタイム内にちゃんと準備してデリバリーを始めないと計時がスタートしてしまうことになる(エンドスタート時の計時スタートタイミングは、むしろ昨シーズン以前の競技規則の状態に近くなる)。
41	C6 (g)	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。	違反をしたチームの時計は動いたストーンが置き戻されたらすぐに動き始め、再投球されたストーンがデリバリーをしている側のティエライン(車椅子カーリングにおいてはホッグライン)に達したときに止まる。	ストーンの置き直しをゆっくりすることで相手チームの時計がその間もずっと動き続けて時間を意図的に減らす、ということを防ぐための変更。これで、どんな場合でも置き直しの間は時計が止まっていることになる。
42	C6 (e) (ii)	チームは、コーチ、補欠ともう一人チーム関係者にプレーエリアで会ってもよい。	チームは、プレーエリア内で、その試合コーチ席に入ることが認められたどの選手やチーム関係者に会ってもよい。	ハーフタイムに合流できる人を、コーチ席にいる人に限定した。
43	C6 (o) 【追加】		計時ミス(時計を動かす方を間違えた)によって時計が動いてしまったチームは、ミスによって動いた時間の2倍の時間が時計に加わる。	本規則は、例えば本来黄チームの時計を動かすべきところ、間違って赤チームの時計を動かしてしまった場合の規定である。もし例えば黄チームの時計を止め忘れて(本来どちらの時計も止まっているところ)動いていた、という場合は、従来通り誤って動いていた時間分を足し戻す。
C7. チームタイムアウト・テクニカルタイムアウト				

44	C7 (c) (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。	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。チームと会う人(必要であれば通訳も含む)はチームと会うのに指定された経路を通らないといけない。	コーチはボードを飛び越えたり、認められていないプレーエリアへの近道をしてはいけない、ということ。
44	C7 (c) (vi)	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。	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。	日本語版は変更なし。コーチ席から来た人が(通訳も入れる)複数いる可能性を念頭に置いた修正。
C8. ストーンの割り当て・LSD				
45	C8 (b)	(2015年1月1日より有効)ラストストロンドロー(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。	ラストストロンドロー(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投目は時計回りの回転で2投目は反時計回りの回転)。LSDをデリバリーしたプレーヤー(補欠)は必ずその試合でプレーしなくても良い。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)。ミックスカーリングでは異なる性別のプレーヤーが1投ずつデリバリーしなければならないが、チームはスウィーパーを性別に関係なく選ぶことができる。	・本規定は施行されたので期限を削除。 ・(既に各種WCF大会では施行されていますが)LSDを投げる順番を一投目時計回り・二投目反時計回りと規定。 ・補欠(試合に出ないプレーヤー)がLSDを投げて良い旨を明記(昨年の時点から解釈として変更はなく、ただ単に明記しただけ)。 ・四人制ミックスでの取り扱いを定義。 ・ストーンがティーを覆った時の取り扱いを変更して、記述をC8(c)に移動。
45	C8 (b)	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。各プレーヤーの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。)	LSDの合計が同じ場合は、個々のLSDストーンが比較され一番いいLSDが短いチームに1エンド目先攻後攻の選択権を与える。LSDがまったく同じだった場合、コイントスをして選択権を決める。	・(シチュエーションとしてはあまりないと思いますが)LSDの順位付けをコイントスの手間を省くようより明確にした。 ・各プレーヤーの投球回数制限については後ろの項に記載を寄せた。 ・ストーンがティーを覆った時の新計測方式が施行されたので(c)に移動。
45	C8 (c) 【追加】		(c) 以下の手順に従い、LSD距離は計測され記録される。 (i) 全ての計測はティーからストーンの最も近い部分までであるが、LSD距離はティーからストーンの中心までの距離としてセンチメートルで示される。 (ii) WCF主催の選手権で用いられる正式な半径は14.2cm (iii) どの計測結果に対しても、半径の14.2cmが加えられなければならない。つまりハウスに入らなかったストーンの新距離は185.4cm + 14.2cm = 199.6cm (iv) ティーを覆ったストーンは4フィート円周上の2地点(穴)から計測される。これら2地点は中心穴に対して90°の角度をなし、中心穴から0.610m(2フィート)離れている。	ストーンがピンに掛かっていない時は、計測方法自体は従来と同じで、計測値にストーンの半径(14.2cm)を足す。ストーンがピンに掛かっている時に、2地点からの距離とストーンの半径を入力してLSD距離を求めるアプリが開発されており(現状Android版のみ)、(WCF審判関係者向けに)Webでも公開されている模様。ストーンの半径を14.2cmとしているが、クラブストーンなどで半径が14.2cmでなさそうな場合には、算出に用いる半径を審判長などの裁量で決めて良い。
45	C8 (c) ~ (g) 【変更】	C8 (c) ~ (g)	C8 (d) ~ (h)	C8 (c) 追加に伴う繰り下げ
45	C8 (c)	各プレーヤーは、LSD投球の最低回数を満たさなければならない。	各プレーヤーの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。オリジナルチームラインナップカードに基づき、4人のプレーヤー(ミックスダブルスでは2人)は、LSD投球の最低回数を満たさなければならない。	従来C8 (b)に記述のあった各プレーヤーの投球回数制限について本項に記述を寄せた。また、投球回数制限を設けるプレーヤーの定義について明確化した。
45	C8 (c)	185.4cm	199.6cm	ティーを覆ったストーンの計測方法が変更されるのに伴い、ストーンの半径分の距離が足された。
45	C8 (c)	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ー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、そのプレーヤーと通算される。	補欠が投球したLSDは、別のプレーヤーが最低限必要とするLSD投球回数を満たすために、ラウンドロビン後に一人に限り別のプレーヤーと通算することができる。	内容としては変更ないが、補欠が投球したLSDの取扱いについてよりわかりやすくするために記述を明確化。
46	C8 (e)	JCAの選手権大会で総当りの予選を行う場合、...	JCAの選手権大会で総当りの予選(1グループ)を行う場合、...	参加全チームが一つのグループに入っている場合の規定であることを明確化。

47	C8 (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。	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もし同じグループからのチームの場合はC8 (f)が適用され、異なるグループからのチームの場合は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。そして通常のLSD手順(最低投球回数の制限はなし)により、1エンド目の先攻後攻を決定する。	・複数ラウンドロビンの試合でのプレーオフについて、同グループ同士の場合は前項の手順に従うように変更された。 ・LSDのプロセスについて、記述をC8 (C)に寄せた。 ※LSD新計測方式について改正に盛り込まない場合、本項中の「C8 (f)」は「C8 (e)」にする。
C9. 順位決めの手順・DSC				
48	C9 (b) (iv)	デリバリーされたストーンの数が多い【2ヶ所】	デリバリーされるストーンの数が多い【2ヶ所】	察するに、(LSD違反などによって実際にLSDが投球されなかったケースを考慮して)投球されたどうか、でなく、(予選試合数に応じて)投球されることになっている、という表現に改めた実態としての違いはないように思われる。
46	C9 (b) (iv)	…平均を求める前に…【2ヶ所】	…平均を求めるときに…【2ヶ所】	
C10. 審判				
大会: 競技方法				
50	冬季オリンピックゲーム男女	…+過去4年間のいずれかの男子および女子世界カーリング選手権に出場して出場資格ポイントによる出場権を得られなかった国にオープンオリンピック世界最終予選(OQE)から2チーム	…+過去4年間のいずれかの男子および女子世界カーリング選手権に出場して出場資格ポイントによる出場権を得られなかった国にオープンオリンピック世界最終予選(OQE)から2チーム。加えて、オリンピックサイクル中(オリンピック出場資格に関係している期間)に開催されたPACC大会で3位に入ったチームは、オリンピック世界最終予選への出場権が(たとえそれまでの世界選手権出場による出場資格を確保していなかったとしても)割り当てられる。	PACC3位チーム(=世界選手権に出場できず)にもオリンピック最終予選への道が開けた。
52	冬季オリンピックゲーム男女	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンを行う。	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンを行う。必要に応じ、一段階のタイブレークを行ってそれらのチームを決める。	タイブレークについての記述を追加。
52	冬季オリンピックゲームミックスダブルス【追加】		冬季オリンピックゲームミックスダブルス	オリンピックのミックスダブルスを追加。
52	冬季オリンピックゲームミックスダブルス【追加】		・8チーム:開催国のオリンピック委員会(NOC)から1チーム+過去2年間の世界ミックスダブルスカーリング選手権で最も出場資格ポイントを獲得した国のNOCから7チーム。	オリンピックのミックスダブルスを追加。
52	冬季オリンピックゲームミックスダブルス【追加】		・チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンを行う。必要に応じ、一段階のタイブレークを行ってそれらのチームを決める。	オリンピックのミックスダブルスを追加。
52	冬季オリンピックゲームミックスダブルス【追加】		プレーオフシステム:準決勝は1位対4位、2位対3位。勝者は決勝(金メダルと銀メダル)に、敗者は銅メダルゲームに。	オリンピックのミックスダブルスを追加。
52	冬季パラリンピックゲーム:男女混合チーム	10チーム:開催国のパラリンピック委員会(NPC)から1チーム + 過去3年間の世界車椅子カーリング選手権で最も出場資格ポイントを獲得した国のNPCから9チーム	12チーム:開催国のパラリンピック委員会(NPC)から1チーム + 過去3年間の世界車椅子カーリング選手権で最も出場資格ポイントを獲得した国のNPCから11チーム	パラリンピックのチームが10から12に増加。 【要確認】パラリンピックにはタイブレークの記述がないが、タイブレークを実施しないということか?
52	冬季パラリンピックゲーム:男女混合チーム	プレーオフシステム:冬季オリンピックゲームで用いられるシステムと同様。	プレーオフシステム:準決勝は1位対4位、2位対3位。勝者は決勝(金メダルと銀メダル)に、敗者は銅メダルゲーム	プレーオフシステムを個別に記載。
52	冬季ユースオリンピックゲーム【変更】	第2回冬季ユースオリンピックゲームカーリング競技	冬季ユースオリンピックゲーム	従来は第2回に限定していたのを、一般化。
52	冬季ユースオリンピックゲーム	世界ジュニアカーリング選手権(WJCC)、ヨーロッパジュニアカーリングチャレンジ(EJCC)およびパシフィックアジアジュニアカーリング選手権(PAJCC)	世界ジュニアカーリング選手権(WJCC)および世界ジュニアBディビジョンカーリング選手権(WJBCC)	EJCCとPACCがなくなりWJBCCが導入されたことを反映。 【要確認】アメリカゾーンのチャレンジについての記述は残ったままだが、WJBCCがオープン参加になったので残す必要はないのでは?
53	冬季ユースオリンピックゲーム	開催国(ノルウェー)の参加は保証	開催国のオリンピック委員会(NOC)の参加は保証	従来は第2回に限定していたのを、一般化。
53	冬季ユースオリンピックゲーム	【表】	【表を変更:表 YOGシート参照】	EJCCとPACCがなくなりWJBCCが導入されたことを反映。 【要確認】WJBCCは1位のみWJCC出場とあるが、実際には3位まで出場できるのでポイントの修正が必要。

51	世界カーリング選手権：男子(WMCC)と女子(WWCC)	12チーム(出場資格獲得方法は58ページに説明)	12チーム(出場資格獲得方法はXXページに説明)	ページ番号は実際の原稿に当てはめてみないとわからない
50	世界カーリング選手権：男子(WMCC)と女子(WWCC)	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンを行う。	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンと必要に応じ一段階のタイブレークを行う。	タイブレークについての記述を追加。
54	世界ジュニアカーリング選手権：ジュニア男女	10チーム(出場資格獲得方法は59ページに説明)	10チーム：開催国協会から1チーム + 前年の世界ジュニアカーリング選手権から上位6協会 + 前年の世界ジュニアBディビジョンカーリング選手権から上位3チーム。	前年上位+WJBCCから3チームという方式変更を反映。 【要確認】前年上位は協会、WJBCCはチームという表現使い分けをしている理由は？つまり、WJBCCの上位3チームからメンバー変更は認められないということ？
54	世界ジュニアカーリング選手権：ジュニア男女	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンを行う。	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンと必要に応じ一段階のタイブレークを行う。	タイブレークについての記述を追加。
57	世界ジュニアBディビジョンカーリング選手権(WJBCC)：ジュニア男女【変更移動】	【一番後ろ】 2016年+世界ジュニア「Bディビジョン」カーリング選手権(WJBCC)：ジュニア男女	【WJCCの後ろ】 世界ジュニアBディビジョンカーリング選手権(WJBCC)：ジュニア男女	2016年の限定を外し、記載を一番後ろからWJCCの後ろに移動。
57	世界ジュニアBディビジョンカーリング選手権(WJBCC)：ジュニア男女	プレーオフシステム：男女世界カーリング選手権で用いられるシステムと同様	プレーオフシステム：男女世界カーリング選手権で用いられるシステムと同様。	文末に句点が加わった。
57	2016年+世界ジュニア「Bディビジョン」カーリング選手権(WJBCC)：ジュニア男女	プレーオフシステム：ラウンドロビンおよび必要に応じ一段階のタイブレークの後、(2グループの場合)1位から4位まで、(3グループの場合)1位から3位まで、(4グループの場合)1位と2位が順位付けされていない。	プレーオフシステム：ラウンドロビンおよび必要に応じ一段階のタイブレークの後、(2グループの場合)1位から4位まで、(3グループの場合)1位から3位まで、(4グループの場合)1位と2位が順位付けされていない。	日本語版は変更なし(英語版ではtie-breaker game(s)がtie-breaker gamesになった)
54	冬季ユニバーシアードゲーム(WUG)：男女大学生【移動】	【YOGの後ろ】	【WJBCCの後ろ】	記載をYOGの後ろからWJBCCの後ろに移動。
54	冬季ユニバーシアードゲーム(WUG)：男女大学生	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンを行う。	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンと必要に応じ一段階のタイブレークを行う。	タイブレークについての記述を追加。
54	冬季ユニバーシアードゲーム(WUG)：男女大学生	プレーオフシステム：冬季オリンピックゲームで用いられるシステムと同様。	プレーオフシステム：準決勝は1位対4位、2位対3位。勝者は決勝(金メダルと銀メダル)に、敗者は銅メダルゲームに。	プレーオフシステムを個別に記載。
55	世界車椅子カーリング選手権：(WWhCC)男女混合チーム	世界車椅子カーリング資格獲得大会(WWhCQ)	世界車椅子Bディビジョンカーリング選手権(WWhBCC)	WWhCQがWWhBCCに名称変更。
55	世界車椅子カーリング選手権：(WWhCC)男女混合チーム	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンを行う。	チームを一つのグループにして上位4チームを選ぶためのラウンドロビンと必要に応じ一段階のタイブレークを行う。	タイブレークについての記述を追加。
56	世界車椅子Bディビジョンカーリング選手権：(WWhBCC)男女混合【変更】	世界車椅子カーリング資格獲得大会：(WWhCQ)男女混合	世界車椅子Bディビジョンカーリング選手権：(WWhBCC)男女混合	WWhCQがWWhBCCに名称変更。
56	世界車椅子Bディビジョンカーリング選手権：(WWhBCC)男女混合	プレーオフに進むチームを決めるラウンドロビンを行う。	プレーオフに進むチームを決めるラウンドロビンを行う。	日本語版は変更なし(英語版ではThe group(s) playがThe group(s) playsになった)
56	世界車椅子Bディビジョンカーリング選手権：(WWhBCC)男女混合	a) 1グループの場合：1位と2位のチームが戦い、勝者が次の本大会への出場権を得る。敗者は3位と4位チームの試合の勝者と戦い、その勝者も次の本大会への出場権を得る。	a) 1グループの場合：男女世界カーリング選手権で用いられるシステムと同様。1位と2位のチームが次の本大会への出場権を得る。	プレーオフシステムの記述をWCCIに寄せた。
56	世界車椅子Bディビジョンカーリング選手権：(WWhBCC)男女混合	b) 2グループの場合：グループAの1位チームとグループBの1位チームが戦い、勝者が次の本大会への出場権を得る。敗者はグループAの2位チームとグループBの2位チームの試合の勝者と戦い、その勝者も次の本大会への出場権を得る。	b) 2グループの場合：両グループの1位のチームは直接準決勝に進出する。Aグループ2位 VS Bグループ3位およびAグループ3位 vs Bグループ2位の勝者が準決勝に進出する。準決勝と決勝を行い、1位と2位のチームが次の本大会への出場権を得る。	後述するECC-B男子プレーオフと同様の構成となった。ここには細かい記述はないが、おそらく準決勝の組み合わせの考え方も同じである(少なくとも今月実施されたWWhBCCは、同じチームが勝ちあがったパターンとして踏襲していた)。

55	世界ミックスダブルスカーリング選手権(WMDCC)【移動】	【WMxCCの後ろ】	【WWhBCCの後ろ】	記事をWMxCCの後ろからWWhBCCの後ろに移動。
55	世界ミックスダブルスカーリング選手権	・オープンエントリー(出場資格手順とプレーオフシステムは60ページに説明)	オープンエントリー(出場資格手順とプレーオフシステムはXXページに説明)	ページ番号は実際の原稿に当てはめてみないとわからない
55	世界ミックスカーリング選手権(WMxCC)【移】	【WSCCの後ろ】	【WMDCCの後ろ】	記事をWSCCの後ろからWMDCCの後ろに移動。
55	世界ミックスカーリング選手権(WMxCC)	・オープンエントリー(出場資格手順とプレーオフシステムは60ページに説明)	オープンエントリー(出場資格手順とプレーオフシステムはXXページに説明)	ページ番号は実際の原稿に当てはめてみないとわからない
55	世界シニアカーリング選手権(WSCC):男女	【WJCCの後ろ】	【WMxCCの後ろ】	記事をWJCCの後ろからWMxCCの後ろに移動。
55	世界シニアカーリング選手権(WSCC):男女	・オープンエントリー(出場資格手順とプレーオフシステムは60ページに説明)	オープンエントリー(出場資格手順とプレーオフシステムはXXページに説明)	ページ番号は実際の原稿に当てはめてみないとわからない
55	パシフィックアジアカーリング選手権(PACC):男女【移動】	【WWhCCの後ろ】	【WSCCの後ろ】	記事をWWhCCの後ろからWSCCの後ろに移動。
52	パシフィックアジアカーリング選手権(PACC):男女	パシフィックアジアカーリング地域に属するチームにオープン(出場資格手順とプレーオフシステムは61ページに説明)	パシフィックアジアカーリング地域に属するチームにオープン(出場資格手順とプレーオフシステムはXXページに説明)	太字および下線を取る。ページ番号は実際の原稿に当てはめてみないとわからない
56	2015年ヨーロッパジュニアカーリングチャレンジ:(EJCC)ジュニア男女【削除】	2015年ヨーロッパジュニアカーリングチャレンジ: (EJCC)ジュニア男女 ・次のWJCCに出場資格をまだ得ていないヨーロッパのジュニアチームにオープン。1チームないし2チームがこのイベントで出場資格を得る(正確なチーム数は62ページに説明)。 ・エントリーが10チーム以下の場合には1つのグループで、それ以上の場合にはスケジュールの要請に見合うようにグループに分ける。(各)グループはプレーオフに必要なチームを決定するラウンドロビンを行う。 プレーオフシステム: 2つまたは3つのグループで1チームを決定する。ラウンドロビン、タイブレークなし、男子は資格獲得ゲームを1つ、準々決勝、準決勝と決勝、3位決定戦		WJBCCの実施に伴い、EJCCは廃止。
出場資格獲得:世界選手権(WCC)男子・女子				
58	出場資格獲得:世界選手権(WCC)男子・女子	世界カーリング連盟(WCF)【3ヶ所】	世界カーリング連盟【3ヶ所】	意味としては変更ないが、WCFという略称を敢えて記載する必要がないので削除したと思われる。
資格獲得:世界ジュニア選手権(WJCC)				
59	資格獲得:世界ジュニア選手権(WJCC)	2015/16シーズンからは新しい資格獲得システム(WJBCC)		既に新しい資格獲得システム(WJBCC)に移行したので記述を削除。
59	資格獲得:世界ジュニア選手権(WJCC)	【表】	【表を変更:表 WJCCシート参照】	新しい資格獲得システム(WJBCC)の内容を反映。
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)				
60	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)	【表】	【表を変更:表 WSCC&WMDCC&WMxCCシート参照】	意味の変更を伴わない部分(単語の使い方など)を除くと、以下の点が変わっている。 ・11-20ヶ国の場合のプレーオフシステムが、準々決勝方式からECC-B方式(各グループ3位上がり、2位3位同士の勝者が1位と準決勝)に変更。 ・31-40ヶ国の場合が追加。 また、ページ番号は実際の原稿に当てはめてみないとわからない 【要確認】組み分けに使われるWCFランキングとは、シニアは男女一般、MDはMDの、で良いか?また四人制ミックスは? 【要確認】21-30ヶ国の時のプレーオフについて、qualification gameは複数なのでタイ規定は要らないのでは?

パシフィックアジアカーリング選手権(PACC)				
61	パシフィックアジアカーリング選手権(PACC)	【表】	【表を変更:表 PACCシート参照】	意味の変更を伴わない部分(単語の使い方など)を除くと、以下の点が変わっている。 ・プレーオフシステムがオリンピックのシステム(1 vs 4および2 vs 3の準決勝システム)に変更された。
ヨーロッパカーリング選手権(ECC)				
62	ヨーロッパカーリング選手権(ECC)	ECCは世界カーリング選手家(WCC)に出場するヨーロッパチームを決定する。	ECCは世界カーリング選手権に出場するヨーロッパチームを決定する。	略称(WCC)の削除と、日本語版の誤植の訂正(選手家→選手権)。
62	ヨーロッパカーリング選手権(ECC)	～次のWCCのホスト国をの場合～	～次のWCCのホスト国の場合～	4つめの箇条書きの部分の日本語版の誤植の訂正。
62	ヨーロッパカーリング選手権(ECC)	Bグループ	ディビジョンB	5つめの箇条書きの部分の表現を修正(統一)。
62	ヨーロッパカーリング選手権(ECC)	Cグループ	ディビジョンC	5つめの箇条書きの部分の表現を修正(統一)。
62	ヨーロッパカーリング選手権(ECC)	・チームミーティングおよび以下の記載にない場合はWCFルールを適用する。		記述を削除。確かに、わざわざECCにだけ記述する必要はない。
62	ヨーロッパカーリング選手権(ECC)	【表】	【表を変更:表 ECCシート参照】	意味の変更を伴わない部分(単語の使い方など)を除くと、以下の点が変わっている。 ・Aディビジョン男女およびBディビジョン女子のプレーオフシステムが、ページシステムからオリンピック方式に変更。 ・Bディビジョン男子のプレーオフシステムが、各グループ2位上がりから各グループ3位上がり、2位3位同士の勝者が1位と準決勝に変更。 ・Bディビジョン男子の降格システムが、各グループ最下位降格から各グループ下位2チームずつによる試合方式に変更。 ・Cディビジョンのグループ数がチーム数によって変わる旨の追加。 また、ページ番号は実際の原稿に当てはめてみないとわからない
資格獲得システム:アメリカ地域				
64	チャレンジイベントは次の条件で実施する。	4. チャレンジイベントは、チャレンジを受ける協会が開催する。	4. チャレンジを受ける協会がチャレンジイベントを開催する。	実質的な意味の変更はなし。
64	チャレンジイベントは次の条件で実施する。	5. チャレンジイベントは、WCCの開催前の1月に開催されなければならない。	5. チャレンジイベントは、他の適切な日程がWCF、開催地およびチャレンジ協会の間で合意されない限り、WCCの開催前の1月に開催されなければならない。	関係者間の合意によって日程変更できる余地を残した。
65	競技システム	ラウンドロビン【2ヶ所】	ラウンドロビン【2ヶ所】	日本語版は変更なし
66	日程	1月: チャレンジ	1月(または合意された日程): チャレンジ	関係者間の合意によって日程変更できる余地を残した。
最低限の水準・出場資格				
67	出場資格【変更】	出場資格(2010年6月1日より有効)	出場資格	「2010年6月1日より有効」を削除。
68	出場資格	4. 選手がWCFの大会でどの国を代表するかに関して問題が生じた場合は、WCF理事会で解決を図る。	4. WCF理事会は、選手がWCFの大会でどの国を代表するかに関して問題が生じた場合に解決を図る。	実質的な意味の変更はなし。
出場資格獲得のためのタイブレーク表				
69-70	準決勝出場チーム決定のためのタイブレークチャート	【表】	【表を変更:表 TB for Qシート参照】	タイブレークを勝ったもしくは負けたチーム間は、タイブレークの後でラウンドロビンを通じた直接的な結果に基づいて順位付けされるように変更。 【要確認】WCF総会での決議内容は、タイブレークを勝ったチーム間での順位付けに関する部分だったが、実際のルールブックでは、勝ったチームだけでなく同率で先に準決勝進出を決めていたチームも含めて順位付けされるとのこと(つまり先に準決勝進出を決めていても順位は確定しない)。この変更の意図は? 【要確認】上記点を踏まえ、なぜタイブレーク勝者+同率準決勝進出チーム(QX)のみなのか。なぜタイブレーク敗者と同率敗退チーム(XE)間での順位付けは、それぞれのグループ間での順位付けとなっており、(勝者のように)2グループ合わせないのか?

入れ替え戦のためのタイブレーク表				
71	入れ替え戦のためのタイブレーク	【表】	【表を変更：表 TB for Rシート参照】	タイブレークを勝ったもしくは負けたチーム間には、タイブレークの後でラウンドロビンを通じた直接的な結果に基づいて順位付けされるように変更。 【要確認】なぜタイブレーク勝者+同率残留決定チーム(XT)のみなのか。なぜタイブレーク敗者と同率降格チーム(XR)間での順位付けは、敗者が9位と決まっており、(勝者のように)両者の直対を見ないのか？
出場資格と入れ替え戦のためのタイブレーク表				
72	出場資格獲得と入れ替え戦のためのタイブレーク	【表】	【表を変更：表 TB for QRシート参照】	タイブレークを勝ったもしくは負けたチーム間には、タイブレークの後でラウンドロビンを通じた直接的な結果に基づいて順位付けされるように変更。 【要確認】なぜタイブレーク勝者のみなのか。なぜタイブレーク敗者と同率降格チーム(XR)間での順位付けは、敗者が9位と決まっており、(勝者のように)両者の直対を見ないのか？
プレーオフシステム				
73	オリンピックのプレーオフシステム	オリンピックのプレーオフシステム	オリンピックのプレーオフシステム	英語の表記を修正しただけで、日本語版は変更なし 【要確認】フッターがプレーオフシステムと準々決勝のプレーオフシステムで逆になっている。
準々決勝方式のプレーオフシステム				
ドレスコード				
75	クレスト【追加】		過去の大会クレストは認められない。 スポンサークレストの承認はイベントごとに獲得または更新されなければならない。	クレストについての規定(過去の大会クレスト、スポンサークレストの承認について)を追加。
カーリング用語				
77	デリバリースティック	ストーンのハンドルに装着して、	ストーンのハンドルに装着して、	日本語版は変更なし
78	不戦勝【追加】		不戦勝 チームが試合を開始または継続できない場合相手のチームが不戦勝となる。試合の最終スコアはW-Lと記録する。	不戦勝についての項目を追加。
78	ハンマー	エンドのラスト・ストーン	エンドのラスト・ストーン	日本語版は変更なし
79	ハリー	…という号令	…という号令	日本語版は変更なし
79	イン・ターン	右利きのカーラーに対して、ストーンのハンドルに…	右利きのカーラーに対して、ストーンのハンドルに…	日本語版は変更なし
79	ラストストーンドロウ(LSD)	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	1投目は時計回りで2投目は反時計回りで投げるコンテスト	(既に各種WCF大会では施行されていますが)LSDを投げる順番を一投目時計回り・二投目反時計回りと規定。
80	アウトターン	右利きのカーラーに対して、ストーンのハンドルに…	右利きのカーラーに対して、ストーンのハンドルに…	日本語版は変更なし
81	回転【追加】		回転 ストーンのターンの方向(時計回りまたは反時計回り)。	回転についての項目を追加。
82	チームタイムアウト	チームとコーチが行う氷上での60秒間のミーティング	チームとコーチが行う氷上での60秒間のミーティング。	最後に句点を補っただけで、実質的な意味の変更なし。
82	バイスキップ(Vice-skip)	スキップが投げる時、	スキップが投げる時、	日本語版は変更なし