

## 2016 JCA 競技規則の改正

(公社)日本カーリング協会競技委員会

2016.2.4

※日本語版に変更がないもの（英語版のみ変更）は割愛している。

### <WCF ミッションステートメント>JCA 競技規則 3 ページ

世界で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。

(全体を表記変更。)

現在 WCF の Governance Commission で行われている取り組みを反映した。

### <WCF 事務局>JCA 競技規則 3 ページ

3 Atholl Crescent Perth PH1 5NG, Scotland

(全体を表記変更。)

2015 年 4 月に WCF 事務局が上記住所に移転した。

### <R3. チーム>JCA 競技規則 10～13 ページ

- (f) 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。違反があった場合、違反を冒したチームは不戦敗となる。

(下線部分を表記変更。)

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した。

### <R4. プレーヤーのポジション>JCA 競技規則 13～14 ページ

- (b) (i) 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スキップがハウスを管理する。

(下線部分を追加。)

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行って戻って来ていない)、バイス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。

### <R14. ミックスカーリング>JCA 競技規則 29～30 ページ

- (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。

(下線部分を表記変更。)

誤字を修正した。

### <R15. ミックスダブルスカーリング>JCA 競技規則 30～33 ページ

- (f) (i) ポジション A: センターライン上で、アイスに描かれた以下の 3 つの点のうち 1 つの点の直前か真後ろに置く。点はセンターライン上にありその位置は (図を参照)、・・・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、その試合中その位置をキープする。

(下線部分を追加。)

チーム同士がポジション A の位置を決定するのは、審判がいない時のみであることを明示した（通常の大会であれば、審判長がチーフアイスマーカーとアイス上の曲がり幅を踏まえ決定している）。

- (f) (ii) 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）。

(下線部分を追加。)

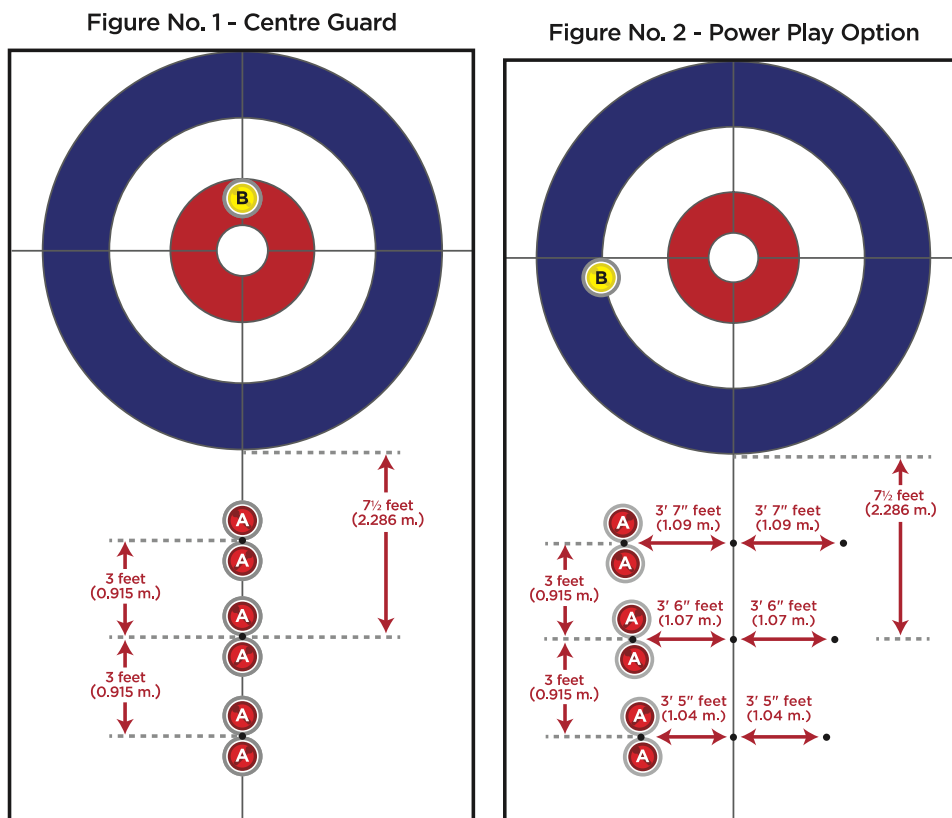
ハウス内の置き石（ポジション B）の位置が、後方にストーン1個強下がる。先攻1投目で置き石にフリーズしてもまだティーライン後ろになるので、後攻がさらにフリーズをして No.1 を取るようになる。展開にバリエーションが生まれることになる。

- (f) (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内のストーン(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。

(全体を追加。)

試合における戦略の幅を広げる意味で、「パワープレー」と呼ばれる、新たな置き石の配置を選択できる権利が追加された。  
 どちらのハウスの側を使用するかは、ストーンの配置の決定権を持つチームが決める。  
 パワープレーを試合中に同じチームが二度以上利用することを防ぐ確認の意味で、各チームがパワープレーを利用したエンドについてスコアカード上に記録を残しておく必要があると思われる。

下図を追加。（図1：センターガード および 図2：パワープレー）



置き石の配置について記載した図が追加された。

- (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のアイス上どこにいてもよい。デリバリーの後は、1人または、2人でプレーする側のプレイヤーラインの手前であればデリバリーしたストーンおよびそれによって動いた自分のチームどのストーンでもスウィープできる。これは、LSDを含め、自分のチームがデリバリーする全てのストーンに適用する。

(下線部分を表記変更。)

デリバリーの時に、もう一方のプレーヤーはシート上であればハウスにいる必要がなくなった(LSDも含む)。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いても良いこととなり、ショットの正確性が上がることが期待される。

#### <C1. 一般事項>JCA 競技規則 34 ページ

- (g) ……プレーヤー (~~5人~~、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、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-~~(5人)~~のみがメダルを受け取り、表彰台に上がることができる。

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

四人制ミックスは補欠がないので、プレーヤーは4人であることを反映させた。  
ユースオリンピックおよびパラリンピックを追加し、プレーヤーの数についての記述を削除。  
(2015年1月の日本語版で) メダルの授与が抜けていた部分を補い、最後の句点を補う。

#### <C2. 参加チーム>JCA 競技規則 35～37 ページ

- (e) 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しなければならない。

(下線部分を追加。)

変更の告知について期限を明示した。

- (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。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。

(下線部分を追加。)

チームミーティングに参加できる人の制限を明記した(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、という意図がある)。

- (i) ……オリジナルメンバーで行くか、補欠を使うかを明示するため、試合前の練習の少なくとも15分前に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。

(下線部分を追加。)

最近のWCF大会ではラインナップを電子的に入力記録するシステムが導入されている。

- (j) 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。

(下線部分を追加。)

ミックスダブルスの記述を追加した。

- (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。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。

(下線部分を追加。)

最近の WCF 大会や JCA 大会で、YouTube や Ustream などのライブストリーミングにて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による有利不利の発生を避ける意図で放送視聴を禁止した。

#### <C4. 試合前の練習>JCA 競技規則 38~39 ページ

- (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。

(下線部分を追加。)

本規定はラウンドロビン後の試合で 1 エンド目後攻が決まっている時に適用する旨を明確化した。ラウンドロビン後の試合で 1 エンド目の後攻が前もって決まっていない場合は、C8 (e)および(f)に基づく、すなわち C8(f)の場合 (複数のラウンドロビンをプレーする場合) に相当するので、C8(f)に従う (DSC の短いチームが先練・後練もしくはストーンの色を選択)。

#### <C6. 計時>JCA 競技規則 40~43 ページ

- (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 38 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 45 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)。

(下線部分を表記変更。)

車椅子カーリングのシンキングタイムが 8 エンドで 2 分増えた。

- (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 (ハックからの前進動作がない、あるいはデリバリースティックからストーンがリリースされていない)、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。

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

「開始を遅らせている」の明確な定義が挿入された。  
2015 年 1 月版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。従って、エンドスタート時の計時スタートタイミングは、むしろ 2015 年 1 月版以前の競技規則の状態に近くなる旨、選手および計時審判は注意が必要である。

- (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。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）に達したとときに止まる。

(下線部分を表記変更。)

従来は、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いていた。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に、置き直しの間は時計を止めることに変更された。  
今回の変更により、置き直しが必要となるケースでは（軽微なもので両チーム間で置き直しの修正がすぐに行われる場合を除き）いかなる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。

- (j) (ii) 5 エンド終了時点で5分間。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プレーエリアで会ってもよい。

(下線部分を表記変更。)

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。

- (o) 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。

(全体を追加。)

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、間違え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。）

チームにとっては、相手より先にシンキングタイムがなくなると負けてしまうので「相手との持ち時間差がどれだけか」が試合において非常に重要である。本変更は、計時ミスがなかった場合の両チームの持ち時間差を正しく修正する狙いである。

例：黄チームが7分20秒、赤チームが7分50秒の残り時間で、黄チームのデリバリー（所要時間45秒）を、誤って赤チームの時計で動かしてしまった場合

【計時ミスがなかった場合】残り時間は黄6分35秒、赤7分50秒→時間差は1分15秒

【計時ミスしてしまった場合】残り時間は黄7分20秒、赤7分5秒

⇒ミスによって動いた時間の2倍（1分30秒）を赤に加える修正→黄7分20秒、赤8分35秒

⇒時間差は1分15秒となり、計時ミスがなかった場合と同じとなる。

#### <C7. チームタイムアウト・テクニカルタイムアウト>JCA 競技規則 43~44 ページ

- (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。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。

(下線部分を追加。)

2015年1月版の競技規則改正により、コーチがチームに接触した時間に関わらず、時計が止まっている時間が固定されることになった。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った。しかし、コーチがチームに早く合流しようとして認められていないプレーエリアへの近道（例：ボードを飛び越える）を通ることは危険であるため、そのような行動は禁止することが明示された。

<C8. ストーンの割り当て/ラストストーンドロ>JCA 競技規則 44~47 ページ

- (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投目は時計回りの回転で、~~もう1投~~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)は必ずしも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。

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、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。個々のLSDがまったく同じだった場合、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。)

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

2015年1月1日より本規定を施行する旨を削除した。  
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した(既に各種WCF大会では施行されている)。  
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した(前回改正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スウィーパーの性別の取り扱いを定義した。  
LSD二投の合計値が同じ場合の順位付けを、より厳密に定義した(今回追加された定義が適用されるシチュエーションとしてはめったにないが)。  
各プレーヤーの投球回数制限については、(c)に記載を寄せた。  
**【注意】**ティーを覆ったストーンの計測方法に関する部分の変更は、今回のJCA競技規則改正では適用しないので2015年1月版のままとする。

- (c) 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。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。

(下線部分を表記変更。)

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。  
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。  
補欠が投球したLSDの取扱いについて、表現をわかりやすいものとした(内容としては変更ない)。

(e) JCA の選手権大会で総当りの予選 (1 グループ) を行う場合、予選ラウンド後の試合で、1 エンド目の先攻後攻は以下のように決定する。

(下線部分を追加。)

C8(f)との対比で、本項は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した。

(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 もし同じグループからのチームの場合は C8 (e) 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、~~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)~~ 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。

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

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 C8(e)の手順 (予選順位、勝敗数、プレーオフでの勝敗、といった点に基づき上位チームが 1 エンド目先攻後攻を選択する) 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 (b)に寄せた。

#### <C9. 順位決めの手順>JCA 競技規則 47~50 ページ

(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。デリバリーされる る ストーンの数合計で 11、もしくはそれ以下の場合、平均を求めるときに最も悪い記録を自動的に除く。デリバリーされる る ストーンの数 11 を超える場合、平均を求めるときに最も悪い記録 2 つを除く。 . . . .

(下線部分を表記変更。)

デリバリーされた⇒デリバリーされる、に表現の時制が改まった。  
ニュアンスとしては、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た上で、「投球されたどうか」という事実に着目するのではなく、「投球されることになっている」という予選試合方式に基づく自動的な結論として DSC 計算を運用することを意味している。

#### <大会：競技方法 冬季オリンピックゲーム男女>JCA 競技規則 52 ページ

10 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 年間の男子および女子世界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+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が関係している期間) 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。

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。

. . . .

(下線部分を追加。)

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。なお、日本は男女とも 2016 年世界選手権への出場権を獲得しており、少なくとも 2018 年平昌五輪の最終予選への出場権は既に確保しているため本変更の効果は受けない。WCF 側の意向としては、本変更は当面 2018 年平昌五輪での適用を念頭に置いているとのこと (つまり 2022 年北京五輪以降に向けた取り扱いは未定)。

タイプブレークについての記述を追加した。

<大会：競技方法 冬季オリンピックゲームミックスダブルス>JCA 競技規則 52 ページ

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。

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、一段階のタイプブレークを行ってそれらのチームを決める。

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。

(全体を追加。)

2018 年平昌五輪よりミックスダブルスが種目に加わった。

<大会：競技方法 冬季パラリンピックゲーム：男女混合チーム>JCA 競技規則 52 ページ

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

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、一段階のタイプブレークを行ってそれらのチームを決める。

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。

(下線部分を追加。)

パラリンピックのチーム数が 10 から 12 に増加した。

プレーオフシステムを、オリンピックとは個別に記載した (システム自体は同じ)。

なお英語版ではタイプブレークについての記述がないが、これは WCF 側の記載漏れであり実際にはオリンピックと同じく必要に応じて一段階のタイプブレークが行われる (次の版で修正予定)。従って、日本語版では予め追加しておく。

<大会：競技方法 ~~第 2 回~~冬季ユースオリンピックゲーム ~~カーリング競技~~>JCA 競技規則 52~53 ページ

オリンピック委員会 (NOC) が ~~2014-2015 年の~~世界カーリング連盟の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) でポイントを集める。アメリカでチャレンジイベントが必要となったときは、それも出場資格のスケジュールに含まれる。

以下の手順に従い、男女混合の 16 チームが (累積ポイントの高い順に) 選抜される:

開催国のオリンピック委員会 (NOC) の参加は保証

北アメリカから 2 チーム

南アメリカから 1 チーム

アジアから 3 チーム

オセアニアから 1 チーム

ヨーロッパから 8 チーム



ポイントは以下の基準で与えられる:

<u>WJCC</u>	<u>WJBCC</u>
<u>1位=20ポイント</u>	<u>1位=WJCCで与えられる</u>
<u>2位=18ポイント</u>	<u>2位=WJCCで与えられる</u>
<u>3位=17ポイント</u>	<u>3位=WJCCで与えられる</u>
<u>4位=16ポイント</u>	<u>4位=5ポイント</u>
<u>5位=15ポイント</u>	<u>5位=4ポイント</u>
<u>6位=14ポイント</u>	<u>6位=3ポイント</u>
<u>7位=13ポイント</u>	<u>7位=2ポイント</u>
<u>8位=12ポイント</u>	<u>8位=1ポイント</u>
<u>9位=11ポイント</u>	
<u>10位=10ポイント</u>	

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。また表を変更。)

従来は第2回に限定していた表現を一般化した上で、EJCCとPACCがなくなりWJBCCが導入されたことを反映。

なお英語版ではポイント表についてWJBCCの2位および3位にもポイントが付与されているが、これはWCF側の記載ミスであり(これらのチームはWJCCに出場するのでWJCCでポイント付与されるべき)、次の版で修正予定。従って、日本語版では予め修正しておく。

<大会：競技方法 冬季ユニバーシアードゲーム (WUG)：男女大学生>JCA 競技規則 54 ページ  
10 チーム：開催協会から1チーム + FISUのエントリー基準に応じて9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と必要に応じ一段階のタイブレークを行う。

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。~~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。

(本項全体の記載場所を、冬季ユースオリンピックゲームの後ろから世界ジュニアBディビジョンカーリング選手権(WJBCC)の後ろに移動。下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

タイブレークについての記述を追加した。

プレーオフシステムを、オリンピックとは個別に記載した(システム自体は同じ)。

<大会：競技方法 世界カーリング選手権：男子(WMCC)と女子(WWCC)>JCA 競技規則 54 ページ

12 チーム(出場資格獲得方法は58ページに説明)

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。

プレーオフシステム：1位のチームと2位のチームが戦い、勝者は決勝に、敗者は準決勝に進む。3位のチームと4位のチームが戦い、勝者は準決勝に、敗者は3位決定戦に進む。準決勝の勝者は決勝に、敗者は3位決定戦に進む。

(下線部分を追加。)

タイブレークについての記述を追加した。

<大会：競技方法 世界ジュニアカーリング選手権：ジュニア男女>JCA 競技規則 54 ページ

10 チーム(出場資格獲得方法は50ページに説明)：開催国協会から1チーム + 前年の世界ジュニアカ

カーリング選手権の上位 6 協会から各 1 チーム + 前回の世界ジュニア B ディビジョンカーリング選手権の上位 3 協会から各 1 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と必要に応じ一段階のタイブレークを行う。

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。

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

前年上位+WJBCC から 3 チーム、という方式変更を反映した。  
タイブレークについての記述を追加した。

<大会：競技方法 世界シニアカーリング選手権 (WSCC) >JCA 競技規則 55 ページ

(本項全体の記載場所を、世界ジュニアカーリング選手権 (WJCC) の後ろから世界ミックスカーリング選手権 (WMxCC) の後ろに移動。)

<大会：競技方法 世界ミックスカーリング選手権 (WMxCC) >JCA 競技規則 55 ページ

(本項全体の記載場所を、世界シニアカーリング選手権 (WSCC) の後ろから世界ミックスダブルスカーリング選手権 (WMDCC) の後ろに移動。)

<大会：競技方法 世界ミックスダブルスカーリング選手権 (WMDCC) >JCA 競技規則 55 ページ

(本項全体の記載場所を、世界ミックスカーリング選手権 (WMxCC) の後ろから世界車椅子 B ディビジョンカーリング選手権 (WWhBCC) の後ろに移動。)

<大会：競技方法 世界車椅子カーリング選手権：(WWhCC) 男女混合チーム>JCA 競技規則 55 ページ

10 チーム：開催協会から 1 チーム+前年の WWCC で出場資格を得た協会から 7 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) で出場資格を得た協会から 2 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と必要に応じ一段階のタイブレークを行う。

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。

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

世界車椅子カーリング資格獲得大会 (WWhCQ) が世界車椅子 B ディビジョンカーリング選手権 (WWhBCC) に名称変更された。  
タイブレークについての記述を追加した。

<大会：競技方法 パシフィックアジアカーリング選手権 (PACC)：男女>JCA 競技規則 55 ページ

(本項全体の記載場所を、世界車椅子カーリング選手権：(WWhCC) の後ろから世界シニアカーリング選手権 (WSCC) の後ろに移動。)

<大会：競技方法 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>JCA 競技規則 56 ページ

次の WWWhCC に出場資格をまだ得ていない協会にオープン。この大会で 2 チームが資格を得る。

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 2 つのグループに分け、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。

プレーオフシステム 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。

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。

(下線部分を表記変更。)

世界車椅子カーリング資格獲得大会 (WWhCQ) が世界車椅子 B ディビジョンカーリング選手権 (WWhBCC) に名称変更された。意図としては、選手権と銘打つことで参加チームがスポンサー獲得しやすくなることが挙げられている。

1 グループの場合のプレーオフシステムの記述を、WCC に寄せた。

2 グループの場合のプレーオフシステムが変更された (後述する ECC-B 男子プレーオフも同様の構成)。ここには細かい規定はないが、準決勝の組み合わせについても ECC-B 男子プレーオフと同様の方式であると考えられる (各グループから 2 チームずつの場合グループ 1 位が別グループの準決勝進出チームとそれぞれ対戦。1 つのグループから 3 チームの場合そのグループ 1 位のチームが同グループ 3 位のチームと、そのグループ 2 位のチームが別グループ 1 位のチームと対戦)。実際、2015 年 11 月に実施された WWhBCC は、1 つのグループから 3 チームの場合が採用されていた。

<大会：競技方法 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>JCA 競技規則 56 ページ

(本項全体を削除。)

世界ジュニア B ディビジョンカーリング選手権 (WJBCC) の実施に伴い、EJCC は廃止された。

<大会：競技方法 ~~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>JCA 競技規則 57 ページ

.....

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。

.....

(本項全体の記載場所を、大会：競技方法の最後から WJCC の後ろに移動。下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

2016 年から導入される旨の表現を削除した。

文末に句点を追加した。

<出場資格獲得：世界選手権 (WCC) 男子・女子>JCA 競技規則 58 ページ

.....

世界カーリング連盟 ~~(WCF)~~ が決定する出場資格獲得システムを通じて資格を得たヨーロッパ地域協会の 8 チーム。

.....

世界カーリング連盟 ~~(WCF)~~ が決定する出場資格獲得システムを通じて資格を得たヨーロッパ地域協会の 8 チーム。

.....

世界カーリング連盟 ~~(WCF)~~ が決定する出場資格獲得システムを通じて資格を得たヨーロッパ地域協会の 7 チーム。

(二重取り消し線の部分を削除。)

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された。

<出場資格獲得：世界選手権（WCC）男子・女子>JCA 競技規則 59 ページ

2015/16 シーズンからは新しい資格獲得システム(WJBCC)

全地域	1 チーム	開催国協会
	6 チーム	開催国を除き、前年 WJCC から上位 6 チーム
	3 チーム	前回の WJBCC から上位 3 チーム

(二重取り消し線の部分を削除。また表を変更。)

世界ジュニア B ディビジョンカーリング選手権 (WJBCC) の内容を反映した。

<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）>JCA 競技規則 60 ページ

協会のチームは、その協会に公式に属し、競技資格を満たすカーラーからなる。

WCF はプレーシステムを変更することがある。

エントリー	競技システム	プレーオフ	最終順位
<b>エントリー 1-10 カ国</b> エントリー 1-10 位の協会	1つのグループ ラウンドロビン + 必要に応じ一段階のタイブレーク + 上位 4 チームによるページプレーオフ	73 ページの図に示されているページプレーオフ上位 4 チームによるオリニピックのプレーオフシステム	1-10 位のチームは、WCF ランキング手順に基づいて決定する。
<b>エントリー 11-20 カ国</b> <b>A グループ</b> 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20 位の協会 <b>B グループ</b> 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19 位の協会 ランキングは前回の大会から。その大会でプレーしなかった協会は WCF 世界ランキングに基づいて(リストの下位に)ランクされる。	2つのグループ ラウンドロビン + 各グループの上位 3 チームを決定するために必要に応じ一段階のタイブレーク + 準決勝に進むチームを決める試合、準決勝と決勝、3 位決定戦	74 ページの図に示されている準々決勝方式のプレーオフシステム-1 位のチームは準決勝に進出する。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 位の勝者で、準決勝に進むチームを決めるための試合	それぞれのグループにおいてチームは、WCF ランキング手順に基づいてランク付けする。異なるグループの同位チームを比較する時に、プレーオフに出場できなかったチームの最終順位には DSC の結果が用いられる。最終順位は 1-20 位まで定められる
<b>エントリー 21-30 カ国</b> <b>A グループ</b> 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30 位の協会 <b>B グループ</b> 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29 位の協会 <b>C グループ</b> 3,4,9,10,15,16,21,22,27,28 位の協会 ランキングは前回の大会から。その大会でプレーしなかった協会は WCF 世界ランキングに基づいて(リストの下位に)ランクされる。	3つのグループ ラウンドロビン + 各グループの上位 3 チームを決定するために必要に応じ一段階のタイブレーク + 準々決勝に進む最後のチームを決める試合 + 準々決勝、準決勝と決勝、3 位決定戦	DSC の結果で 3 つのグループの上位 2 位、3 位のチームをランク付けする + DSC によって 7 位、8 位、9 位が決められたら、8 位と 9 位のチームが準々決勝に進む 8 番目(最後)のチームを決めるための試合をプレーする 74 ページの図に示されている準々決勝方式のプレーオフシステム 準々決勝が行われるとき、敗者は同順位(5 位)となり五十音順に記載される。	それぞれのグループにおいてチームは、WCF ランキング手順に基づいてランク付けする。異なるグループの同位チームを比較する時に、プレーオフまたは準々決勝に進む最後のチームを決める試合に出場できなかったチームの最終順位には DSC の結果が用いられる。最終順位は 1-30 位まで定められる
<b>エントリー 31-40 カ国</b> <b>A グループ</b> 1,8,9,16,17,24,25,32,33,40 位の協会 <b>B グループ</b> 2,7,10,15,18,23,26,31,34,39 位の協会 <b>C グループ</b> 3,6,11,14,19,22,27,30,35,38 位の協会 <b>D グループ</b> 4,5,12,13,20,21,28,29,36,37 位の協会 ランキングは前回の大会から。その大会でプレーしなかった協会は WCF 世界ランキングに基づいて(リストの下位に)ランクされる。	4つのグループ ラウンドロビン + 各グループの上位 3 チームを決定するために必要に応じ一段階のタイブレーク + 準々決勝に進む最後のチームを決める 4 試合 + 準々決勝、準決勝と決勝、3 位決定戦	準々決勝に進む最後のチームを決める試合: A グループ 2 位 VS B グループ 3 位、A グループ 3 位 vs B グループ 2 位、C グループ 2 位 VS D グループ 3 位および C グループ 3 位 VS D グループ 2 位 74 ページの図に示されている準々決勝方式のプレーオフシステム 準々決勝に進む最後のチームを決める試合が行われるとき、敗者は同順位となり五十音順に記載される。 準々決勝が行われるとき、敗者は同順位(5 位)となり五十音順に記載される。	それぞれのグループにおいてチームは、WCF ランキング手順に基づいてランク付けする。異なるグループの同位チームを比較する時に、プレーオフまたは準々決勝に進む最後のチームを決める試合に出場できなかったチームの最終順位には DSC の結果が用いられる。最終順位は 1-40 位まで定められる

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

11-20ヶ国の場合のプレーオフシステムが、準々決勝方式から変更された（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）。

31-40ヶ国の場合が追加された。

組み分けに使われるWCF世界ランキングについては、現在WCF側で各種別での世界ランキングが検討されており、ほどなく検討が終わるとのこと。

なお英語版では21-30ヶ国の場合について「準々決勝に進む最後のチームを決める試合が行われるとき、敗者は同順位となり五十音順に記載される。」に相当する記載があるが、これはWCF側の記載ミスであり（その試合は1試合しか行われず敗者は9位にランクされることが自明であるため）、次の版で修正予定。従って、日本語版では予め削除しておく。

<パシフィックアジアカーリング選手権（PACC）>JCA 競技規則 61 ページ

1 チームが出場できる場合

エントリー	プレーシステム	プレーオフ	出場資格
6チームまたはそれ以下	1つのグループ ダブルラウンドロビン + 上位4チームを決定するために 必要に応じ一段階のタイブレーク + 上位3チームによるプレーオフ	73ページの図に示されている上位4チームによる オリンピックのプレーオフシステム	優勝チームが世界選手権の 出場資格を得る（もし優勝が 次回の世界選手権を開催する メンバー協会の場合、準優勝 チームが世界選手権の出場 資格を得る） チームは、WCF ランキング手 順に基づいて決定する
7チームまたはそれ以上	1つのグループ シングルラウンドロビン + 上位4チームを決定するために 必要に応じ一段階のタイブレーク + 上位3チームによるプレーオフ		

2 チームが出場できる場合

エントリー	プレーシステム	プレーオフ	出場資格
6チームまたはそれ以下	1つのグループ ダブルラウンドロビン + 上位4チームを決定するために 必要に応じ一段階のタイブレーク + 上位4チームによるプレーオフ	73ページの図に示されている上位4チームによる オリンピックのプレーオフシステム	優勝・準優勝チームが世界選 手権の出場資格を得る（もし 優勝または準優勝が次回の 世界選手権を開催するメンバ ー協会の場合、3位チームが 世界選手権の出場資格を得 る） チームは、WCF ランキング手 順に基づいて決定する
7チームまたはそれ以上	1つのグループ シングルラウンドロビン + 上位4チームを決定するために 必要に応じ一段階のタイブレーク + 上位4チームによるプレーオフ		

（下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。）

タイブレークについての記述を追加した。

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）>JCA 競技規則 62 ページ

ECC は世界カーリング選手権（WCC）権に出場するヨーロッパチームを決定する。

次のWCCがヨーロッパで開催される場合：ホスト国は1枠確保+AディビジョンAの上位6カ国+ECC  
ワールドチャレンジの勝者がWCCに出場

次の WCC がヨーロッパ以外で開催される場合:A ディビジョン ~~A~~ の上位 7 カ国 + ECC ワールドチャレンジの勝者が WCC に出場

「ECC ワールドチャレンジ」:~~ディビジョン A の最下位のチーム~~ A ディビジョンから出場権を獲得する最後のチーム と B ディビジョン B の勝者が 3 試合 2 戦先勝をプレーし (これらのチームのうちどちらかが次の WCC のホスト国 ~~の~~ の場合次の順位のチームがプレーする)、その勝者が WCC に出場する

WCF はプレーシステムを変更することがある。C ~~グループ~~ ディビジョン へのエントリーがない場合、女子 B9+B10 と男子 B15+B16 は B ~~グループ~~ ディビジョン に残る。

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。

エントリー	プレーシステム	プレーオフ	最終順位
<b>A ディビジョン</b> 男子・女子 10 チーム A1 - A8 + B1 + B2 ランキングは前回の ECC から	1 つのグループ: グループラウンドロビン + <u>上位 4 チームを決定するため</u> 必要に応じてタイブレーク (一段階) + <u>上位 4 チームによるページプレーオフ</u>	73 ページの図に示されている <u>ページプレーオフ</u> <u>上位 4 チームによるオリンピックのプレーオフシステム</u>	A1-A10 のチームは、WCF ランキング手順に基づいて決定する。 <b>A9 + A10 は次の ECC で B ディビジョンに降格</b> <u>A8 ディビジョンから出場権を獲得する最後のチーム</u> と B1 がワールドチャレンジで 3 ゲーム 2 試合先勝をプレーする
<b>B ディビジョン</b> 女子 10 チーム A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + C2 ランキングは前回の ECC から	1 つのグループ: グループラウンドロビン + <u>上位 4 チームを決定するため</u> 必要に応じてタイブレーク (一段階) + <u>上位 4 チームによるページプレーオフ</u>	73 ページの図に示されている <u>ページプレーオフ</u> <u>上位 4 チームによるオリンピックのプレーオフシステム</u>	B1-B10 のチームは、WCF ランキング手順に基づいて決定する。 <b>B1 + B2 は次の ECC で A ディビジョンに昇格</b> <b>B9+B10 は C ディビジョンに降格</b> <u>B1 と A8 ディビジョンから出場権を獲得する最後のチーム</u> がワールドチャレンジで 3 ゲーム 2 試合先勝をプレーする
<b>B ディビジョン</b> 男子 16 チーム A9 + A10 + B3 - B14 + C1 + C2 ランキングは前回の ECC から	8 チームずつ、2 つのグループ: <del>2</del> グループラウンドロビン + <u>上位 3 チームを決定するため</u> 必要に応じてタイブレーク (一段階) + <u>各グループ上位 2 チームによるページプレーオフ</u>	<del>1 v 1 の勝者は決勝へ、敗者は準決勝へ</del> <del>2 v 2 の勝者は準決勝へ、敗者は 3 位決定戦へ</del> <del>準決勝の勝者は決勝へ、敗者は 3 位決定戦へ</del> <u>1 位のチームは直接準決勝に進出する。</u> <u>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 位の勝者で、準決勝に進むチームを決める。</u> <u>準決勝では:</u> <u>各グループから 2 チームずつの場合 A グループ 1 位が B グループの準決勝進出チームと、B グループ 1 位が A グループの準決勝進出チームと対戦する。1 つのグループから 3 チームの場合そのグループ 1 位のチームが同じグループ 3 位のチームと、別のグループ 1 位のチームが 3 チーム進出したグループの 2 位と対戦する。</u> <u>以下の手順に従い、ECC B ディビジョン男子の降格は決定される。</u> <u>A グループ 7 位 v B グループ 7 位の勝者は降格せず、A グループ 8 位 v B グループ 8 位の敗者は降格する。</u> <u>(A グループ 7 位 v B グループ 7 位) の敗者 v (A グループ 8 位 v B グループ 8 位) の敗者が対戦し、勝者は降格せず、敗者は降格する。</u> <u>これらの降格を決める試合の前にはタイブレークを行わず順位はもっぱらラウンドロビンの結果によって決められる。</u>	B1-B16 のチームは、WCF ランキング手順に基づいて決定する。 <b>B1 + B2 は次の ECC で A ディビジョンに昇格</b> <b>B15 + B16 は C ディビジョンに降格</b> <u>B1 と A8 ディビジョンから出場権を獲得する最後のチーム</u> がワールドチャレンジで 3 ゲーム 2 試合先勝をプレーする
<b>C ディビジョン</b> 男子 B15+B16+その他のエントリー <b>C ディビジョン</b> 女子 B9+B10+ その他のエントリー	<u>11 チーム以下の場合 1 つのグループで 12 チーム以上の場合 2 つのグループ</u> グループラウンドロビン <u>またはダブルラウンドロビン</u> + 必要に応じてタイブレーク + <u>プレーオフ</u>	必要に応じて一段階のタイブレークを用い、1 位から 4 位までランク付けする。 1 v 2 の勝者が優勝で ECC B の出場資格を得る; 3 v 4 で試合をする。 1 v 2 の敗者が 3 v 4 の勝者と戦い、勝者が準優勝で ECC B の出場資格を得る、敗者が 3 位。	<del>C1, C2</del> のチームは、WCF ランキング手順に基づいて決定する。 <b>C1 + C2 は次の ECC で B ディビジョンに昇格</b>

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

従来から存在していた誤訳（ディビジョンAの最下位のチーム）を修正した。

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された。

Bディビジョン男子のプレーオフシステムが、ページシステムから各グループ3位上がり→2位3位同士の勝者が1位と準決勝、に変更された。

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された。

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が追加された。

<WCC および WJCC 出場資格獲得システム：アメリカゾーン>JCA 競技規則 63～66 ページ

- ~~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。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。~~開催場所とイベントの日程は、次の WCC が開催される前年の 10 月 31 日までに WCF が承認する必要がある。
- 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。

日程 1 月 (または合意された日程)：チャレンジ

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

関係者間の合意によって日程変更できる余地を残した。

<出場資格 ~~(2010年6月1日より有効)~~>JCA 競技規則 67～68 ページ

- 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は、~~WCF 理事会で~~解決を図る。

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

既に発効して長時間が経過しており、発効日時を削除した。

<準決勝出場チーム決定のためのタイブレークチャート>JCA 競技規則 69～70 ページ

ランキング												試合	試合数
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
QX	QX	QX	X	X								4 v 5 (4位の資格); 勝者+同率しかし準決勝進出決定チーム間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じて DSC)に基づき順位付けされる。敗者は 5 位	1
QX	QX	X	X	X	X							3 v 6 (3位)+ 4 v 5 (4位); 勝者+同率しかし準決勝進出決定チーム間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じて DSC)に基づき順位付けされる	2
QX	X	X	X	X	X	X						2 v 7 (2位)+ 3 v 6 (3位)+ 4 v 5 (4位); 勝者+同率しかし準決勝進出決定チーム間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じて DSC)に基づき順位付けされる	3
X	X	X	X	X	X	X	X					1 v 8 (1位)+ 2 v 7 (2位)+ 3 v 6 (3位)+ 4 v 5 (4位); 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じて DSC)に基づき順位付けされる	4
X	X	X	X	X	X	X	X	XE				1 v 8 (1位)+ 2 v 7 (2位)+ 3 v 6 (3位)+ 4 v 5 (4位); は敗退し 9 位; 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じて DSC)に基づき順位付けされる	4
X	X	X	X	X	X	X	X	XE	XE			1 v 8 (1位)+ 2 v 7 (2位)+ 3 v 6 (3位)+ 4 v 5 (4位); 9 と 10 は敗退し直接対決に基づき 9 位と 10 位に順位付けされる。勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じて DSC)に基づき順位付けされる	4
X	X	X	X	X	X	X	X	XE	XE	XE		1 v 8 (1位)+ 2 v 7 (2位)+ 3 v 6 (3位)+ 4 v 5 (4位); 9、10 と 11 は敗退し直接対決(必要に応じて DSC)に基づき順位付けされる	4

ランキング												試合	試合数	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
													づき9位、10位と11位に順位付けされる; 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる	
Q	QX	QX	X	X									4v5(4位); 勝者+同率しかし準決勝進出決定チーム間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる; 敗者は5位	1
Q	QX	X	X	X	X								3v6(3位)+4v5(4位); 勝者+同率しかし準決勝進出決定チーム間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる	2
Q	X	X	X	X	X	X							2v7(2位)+3v6(3位)+4v5(4位); 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE						2v7(2位)+3v6(3位)+4v5(4位); 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる; 8は敗退し8位	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE					2v7(2位)+3v6(3位)+4v5(4位); 8と9は敗退し直接対決に基づき8位と9位に順位付けされる; 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE	XE				2v7(2位)+3v6(3位)+4v5(4位); 8,9と10は敗退し直接対決(必要に応じてDSC)に基づき8位,9位と10位に順位付けされる; 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE			2v7(2位)+3v6(3位)+4v5(4位); 8,9,10と11は敗退し直接対決(必要に応じてDSC)に基づき8位,9位,10位と11位に順位付けされる; 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE	XE		2v7(2位)+3v6(3位)+4v5(4位); 8,9,10,11と12は敗退し直接対決(必要に応じてDSC)に基づき8位,9位,10位,11位と12位に順位付けされる; 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる	3
Q	Q	QX	X	X	X								4v5(4位); 勝者+同率しかし準決勝進出決定チーム間はラウンドロビンの直接対決に基づき順位付けされる; 敗者は5位	1
Q	Q	X	X	X	X	X							3v6(3位)+4v5(4位); 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決に基づき順位付けされる	2
Q	Q	X	X	X	X	XE							3v6(3位)+4v5(4位); 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決に基づき順位付けされる; 7は敗退し7位	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE						3v6(3位)+4v5(4位); 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決に基づき順位付けされる; 7と8は敗退し直接対決に基づき7位と8位に順位付けされる	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE	XE					3v6(3位)+4v5(4位); 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決に基づき順位付けされる; 7,8と9は敗退しラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき7位,8位と9位に順位付けされる	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE				3v6(3位)+4v5(4位); 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決に基づき順位付けされる; 7,8,9,10と11は敗退しラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき7位,8位,9位,10位と11位に順位付けされる	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE	XE			3v6(3位)+4v5(4位); 勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決に基づき順位付けされる; 7,8,9,10,11と12は敗退しラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき7位,8位,9位,10位,11位と12位に順位付けされる	2
Q	Q	Q	X	X	X								4v5(4位); 勝者は4位; 敗者は5位	1
Q	Q	Q	X	X	X	XE							4v5(4位); 勝者は4位; 敗者は5位; 6は敗退し6	1



ランキング												試合	試合数
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
												位	
Q	Q	Q	X	X	XE	XE						4 v 5 (4位); 勝者は4位; 敗者は5位; 6と7は敗退し直接対決に基づき6位と7位に順位付けされる	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE					4 v 5 (4位); 勝者は4位; 敗者は5位; 6, 7と8は敗退しラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき6位, 7位と8位に順位付けされる	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE				4 v 5 (4位); 勝者は4位; 敗者は5位; 6, 7, 8と9は敗退しラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき6位, 7位, 8位と9位に順位付けされる	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE	XE			4 v 5 (4位); 勝者は4位; 敗者は5位; 6, 7, 8, 9と10は敗退しラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき6位, 7位, 8位, 9位と10位に順位付けされる	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE	XE	XE		4 v 5 (4位); 勝者は4位; 敗者は5位; 6, 7, 8, 9, 10と11は敗退しラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき6位, 7位, 8位, 9位, 10位と11位に順位付けされる	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE	XE	XE	XE	4 v 5 (4位); 勝者は4位; 敗者は5位; 6, 7, 8, 9, 10, 11と12は敗退しラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき6位, 7位, 8位, 9位, 10位, 11位と12位に順位付けされる	1

Q = 準決勝進出決定                      QX = 同率しかし準決勝進出決定

X = 同率、タイブレークが必要        XE = 同率しかし敗退決定

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

タイブレークを勝ったチーム間は、タイブレークの後で（同率で先に準決勝進出を決めていたチームも含めて）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された。同様に、タイブレークを負けたチーム間は、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された。

<入れ替え戦のためのタイブレーク>JCA 競技規則 71 ページ

ランキング										試合	試合数
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
							X	X		8 v 9; 勝者は8位; 敗者は9位	1
						XT	X	X		7は残留; 8 v 9 の敗者が降格(9位); 7と勝者の最終順位はラウンドロビンの直接対決に基づき決定される	1
					XT	XT	X	X		6と7は残留; 8 v 9 の敗者が降格(9位); 6, 7と勝者の最終順位はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づく	1
				XT	XT	XT	X	X		6, 7と8は残留; 8 v 9 の敗者が降格(9位); 5, 6, 7と勝者の最終順位はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づく	1
							X	X	XR	8 v 9; の敗者と10が降格(9位)	1
							X	X		7 v 10 と 8 v 9 の敗者が降格、勝者間および敗者間の最終順位はラウンドロビンの直接対決に基づく	2
					XT	X	X	X	X	6は残留; 7 v 10 と 8 v 9 の敗者が降格しラウンドロビンの直接対決に基づき順位付けされる; 6と勝者の最終順位はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づく	2
				XT	XT	X	X	X	X	5と6は残留; 7 v 10 と 8 v 9 の敗者が降格しラウンドロビンの直接対決に基づき順位付けされる; 5, 6と勝者の最終順位はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づく	2

X = 同率 - タイブレークゲーム                      XR = 同率しかし降格決定

XT = 同率しかし残留決定

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

タイブレークを勝ったチーム間は、タイブレークの後で（同率で先に残留を決めていたチームも含めて）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された。同様に、タイブレークを負けたチーム間は、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された。

<出場資格と入れ替え戦のためのタイブレーク表>JCA 競技規則 72 ページ

ランキング										試合	試合数
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
			X	X	XN	XN	X	X		4v5(勝者4位); 敗者と6と7は資格獲得も降格もしない、これらのチームは8v9の勝者と共にラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる、8v9の敗者が降格(9位)	2
		X	X	X	X	XN	X	X		3v6(勝者3位)と4v5(勝者4位)の勝者はラウンドロビンの直接対決に基づき順位付け; これらの敗者と7は資格獲得も降格もしない、これらのチームは8v9の試合の勝者と共にラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる; 8v9の敗者が降格(9位)	3
	X	X	X	X	X	X	X	X		2v7(勝者2位)と3v6(勝者3位)と4v5(勝者4位)の勝者はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付け; これらの敗者は資格獲得も降格もしない、これらのチームは8v9の試合の勝者と共にラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる; 8v9の敗者が降格(9位)	4
X	X	X	X	X	X	X	X	XR		1v8(1位)と2v7(2位)と3v6(3位)と4v5(4位)の勝者間および敗者間はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付け; 9は降格(9位)	4
			X	X	XN	X	X	X	X	4v5(勝者4位); この敗者と6は資格獲得も降格もしない、7v10と8v9の試合の勝者と共にラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付け; 7v10と8v9の敗者が降格しラウンドロビンの直接対決に基づき順位付け	3
		X	X	X	X	X	X	X	X	3v6(勝者3位)と4v5(勝者4位)の勝者はラウンドロビンの直接対決に基づき順位付け; これらの敗者は資格獲得も降格もしない、これらのチームは7v10と8v9の試合の勝者と共にラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる; 7v10と8v9の敗者が降格しラウンドロビンの直接対決に基づき順位付け	4
	X	X	X	X	X	X	X	X	XR	2v7(勝者2位)と3v6(勝者3位)と4v5(勝者4位)の勝者はラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付け; これらの敗者は資格獲得も降格もしない、これらのチームは8v9の試合の勝者と共にラウンドロビンの直接対決(必要に応じてDSC)に基づき順位付けされる; 8v9の敗者と10は降格(9位)	4

X = 同率 - タイブレークゲーム      XN = 同率; 資格獲得も降格もしない(タイブレークゲームなし)

XR = 同率しかし降格決定

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

準決勝進出を決めるタイブレークを勝ったチーム間、準決勝進出を決めるタイブレークに負けたチーム・同率でタイブレークを戦わなかったチーム・降格を決めるタイブレークを勝ったチーム間、および降格を決めるタイブレークを負けたチーム間のそれぞれで、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された。

<ドレスコード>JCA 競技規則 75 ページ

クレスト: 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。

(全体を追加。)

クレストについての規定を追加した。

<カーリング用語>JCA 競技規則 76～82 ページ

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。

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イヤーによって ~~1個~~ **1投目** は時計回りで ~~もう1個~~ **2投目** 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

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）。

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。

(下線部分を追加。また二重取り消し線の部分を削除。)

不戦勝・回転についての項目を追加した。

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した（既に各種WCF大会では施行されている）。