



OLYMPIC / PARALYMPIC WINTER SPORT

THE RULES OF CURLING

and

Rules of Competition

October 2018



冬季オリンピック/パラリンピックススポーツ

日本カーリング協会

競技規則

【C】

(P 3 8 ~ P 6 0)

2018年 11月 ver01

Rules of Competition

C1. GENERAL

- (a) The rules of play for WCF competitions are the current rules of the World Curling Federation (WCF). If there are any modifications, these are explained during the Team Meeting.
- (b) The dates of the WCF competitions are determined by the Executive Board of the WCF.
- (c) The playing and event schedules are determined by the WCF in consultation with the Host Committee.
- (d) Smoking, including e-smoking devices, within the confines of the competition area at WCF competitions is prohibited.
- (e) The WCF Anti-Doping rules and procedures, which meet the requirements of the World Anti-Doping Agency are applicable, and published in the WCF Anti-Doping Pamphlet.
- (f) Any variation from the recommended sheet measurements must be approved by the WCF.
- (g) For WCF Championships, gold medals are awarded to the first placed team, silver medals to the second placed team, and bronze medals to the third placed team. The 5 players (2 for Mixed Doubles, 4 for Mixed) and their coach, receive medals, if they are in attendance and fulfil their team obligations, and are allowed on the podium. For the Olympic Winter Games, Youth Olympic Games and the Paralympic Winter Games, only the players receive medals and are allowed on the podium.

大会規則

C1. 一般事項

- (a) 日本カーリング協会(JCA)の競技規則は世界カーリング連盟(WCF)ルールに準拠した現在の規則である。変更があれば、チームミーティングで説明がなされる。
- (b) 日本カーリング協会(JCA)の大会日程は理事会で決定する。
- (c) プレーとイベントのスケジュールは、開催組織委員会と相談の上決定する。
- (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。
- (e) 日本カーリング協会(JCA)のドーピング禁止規則と手順は、世界アンチドーピング機構(WADA)の要請に見合うものであり、日本アンチドーピング機構(JADA)のドーピング禁止パンフレットに記載されている。
- (f) シートのサイズが規定と異なる場合は、WCF(JCA)によって承認される必要がある。
- (g) 日本選手権大会では、優勝チームに金メダル、2位のチームに銀メダル、そして3位のチームに銅メダルを授与する。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冬季パラリンピックゲームではプレーヤーのみが表彰台に上がることができる

C2. PARTICIPATING TEAMS

- (a) Each team is designated by its Association/Federation.
- (b) If a designated team is unable or unwilling to participate, the Association/Federation involved nominates another team.
- (c) The players and team officials for each event must be declared at least 14 days prior to the start of the competition. Any changes / additions must be declared by the end of the team meeting.
- (d) All players at a WCF competition must be bona fide members in good standing of their Associations/Federations.
- (e) To be eligible to play in the World Junior Curling Championships (WJCC) and qualifying events, a player must be less than 21 years of age by the end of the 30th day of June of the year immediately preceding the year in which the championship is to take place.
- (f) To be eligible to play in the World Senior Curling Championships (WSCC) and qualifying events, a player must be not less than 50 years of age by the end of the 30th day of June of the year immediately preceding the year in which the championship is to take place.
- (g) To be eligible to play in the World Wheelchair Curling Championship (WWhCC) and qualifying events, a player must have substantial demonstrable impairments in leg/gait function and use a wheelchair for daily mobility, or qualify within the

C2. 参加チーム

- (a) それぞれのチームは各加盟協会により指定される。
- (b) 指定チームが出場できない、あるいは出場を辞退するときは、当該協会が別のチームを推薦する。
- (c) 各イベントのプレーヤーとチーム関係者は、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。いかなる変更や追加もチームミーティング終了時までには申告しなければならない。
- (d) 日本選手権に出場する全てのプレーヤーは、所属協会ならびに日本カーリング協会に正式に登録している優良なメンバーでなければならない。
- (e) 日本ジュニアカーリング選手権およびその予選大会に出場するためには、プレーヤーは選手権が開催される前年(選手権が12月までに開催される場合は同年)の6月30日現在で21歳未満でなければならない。
- (f) 日本シニアカーリング選手権およびその予選大会に出場するためには、プレーヤーは選手権が開催される前年(選手権が12月までに開催される場合は同年)の6月30日現在で50歳以上でなければならない。
- (g) 日本車いすカーリング選手権大会(JWhCC)およびその予選大会で競技するためには、下肢に十分証明できる障害があり、日常車いすを必要とする者、あるいは国際スポーツ分級の基準に該当する者でなければならない。

eligibility criteria.

- (h) To be eligible to be a team official at any WCF competition, an official must be not less than 16 years of age by the end of the 30th day of June of the year immediately preceding the year in which the competition is to take place.
- (i) All players and their coach must attend the Team Meeting. Failure to do so, without approval of the Chief Umpire, results in the forfeit of the last stone advantage for that team in its first game. Only the team players, one coach, a Team Leader, and a translator if necessary, are allowed to attend. For teams in post round robin play, one or two team members (players and/or coach) must attend the play-off meetings, or the team will lose the choices (first or second practice, colour of stones, etc.) to which they would normally be entitled.
- (j) The team delivery rotation, skip and vice-skip positions, alternate player, and coach are listed on the original team line-up form, and submitted to the Chief Umpire at the end of the Team Meeting. The team leader / national coach / translator, if appropriate, are also listed. A game team line-up form (paper or electronic) must be submitted to the Chief Umpire at least 15 minutes prior to the pre-game practice to either confirm the original team line-up or to indicate a change.
- (k) A team must start a competition with four players (two for Mixed Doubles) delivering stones. A team will forfeit each game at the start of the competition, until it can start a game with four qualified players. In extenuating circumstances, and with
- (h) JCA主催大会においてチーム関係者となるためには、選手権が開催される前年(選手権が12月までに開催される場合は同年)の6月30日現在で16歳未満であってはならない。
- (i) 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1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。予選終了後の試合に出場するチームは、プレーオフミーティングに1人もしくは2人のチームメンバー(選手と、またはコーチ)が参加しなければならない。そうでないと、通常与えられる(練習を先にするか後にするか、ストーンの色などの)選択権を失う。
- (j) チームの投球順、スキップとバイススキップのポジション、補欠そしてコーチをオリジナルラインナップカードに記入し、チームミーティング終了時に審判長に提出する。(WCFルール:チームリーダー、ナショナルコーチ、通訳がいればカードに記入する。)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。
- (k) 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。大会開始後、4人のプレーヤーによって試合をはじめられるまで、チームの各試合は不戦敗

approval from a panel of three persons (WCF Director of Competitions or Representative, event Technical Delegate, event Chief Umpire) a team may be allowed to start a competition with three players. If required, an appeal would be heard by the WCF President or his/her representative.

- (l) While a game is in progress, the coach, the alternate player, and all other team officials are prohibited from communicating with their team or being within the playing area except during specifically designated breaks or a team time-out. This restriction applies to all verbal, visual, written, and electronic communication, including any attempt to signal for the implementation of a team time-out. The coach, the alternate player, and one team official may participate in the pre-event and the pre-game practices, but may not communicate with their team during the LSD. During the game, there shall be no unauthorised communications or broadcasts of any sort from the coach bench to anyone who is not sitting in that designated area. Coaches and other team personnel sitting on the coach bench cannot watch or listen to broadcasts. For any violation, the offending person will be removed from the coach's bench for that game.
- (m) For the purpose of identification to the media and to the public, teams are referred to by the name under which their Association/Federation competes, and by the name of the skip.

となる。やむを得ない事情において、3人(JCA大会管理者あるいは代理、大会技術代表、大会審判長)の協議による承認を得た上で、チームは3人のプレーヤーで大会を開始することが認められる。必要に応じて、アピールはJCA会長または代理に対して申し立てられる。

- (l) 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、チームと交信したリ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。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。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。
- (m) マスコミや一般の人が認識できるよう、チームは所属協会名ならびにスキップの名前で呼ぶ。

C3. UNIFORMS / EQUIPMENT

- (a) All team members wear identical uniforms and appropriate footwear when accessing the field of play for games or practice sessions. The team wears light-coloured shirts and playing jackets/sweaters when assigned stones with light-coloured handles, and wears dark-coloured shirts and playing jackets/sweaters when assigned stones with dark-coloured handles. The colour of these garments shall be registered with the WCF prior to the start of each competition. The team coaches/officials must wear a team or national uniform whenever accessing the field of play. Unless otherwise approved by the WCF, a light-coloured uniform will be predominantly white or yellow in colour. There must be a minimum of 70% of white or yellow on both, the front and the back-side of the uniform. Approval for any alternative colour must be requested at least 8 weeks prior to an event or may be requested at the start of a season for multiple events.
- (b) Each shirt and jacket/sweater has the player's surname, in 5.08 cm. (2-in.) or larger letters, across the upper back of the garment, and the name under which their Association/Federation competes, in 5.08 cm. (2-in.) or larger letters, across the back above the waist. If desired, a national emblem may also be worn on the back, but only in addition to the name under which the Association/Federation competes, and displayed between that name and the player's surname. When two or more team members have the same surname, the first letter(s) of their given names are also displayed.

C3. ユニフォーム・用具

- (a) 試合や公式練習のエリアに降り立つとき、チームメンバーは全て同じユニフォームと正しい靴を着用する。明るい色のハンドルのストーンを用いるときは明るい色のシャツやジャケット・セーターを着用し、暗い色のハンドルのストーンを用いる場合は暗い色のシャツやジャケット・セーターを着用する。衣服の色は前もってWCFに登録しておく。プレーエリアに入るとき、コーチ・チーム関係者はチームもしくは所属協会のユニフォームを着用する。WCFより別途承認を得ない限りは、明るい色のユニフォームは主に白または黄色で構成されるものとする。ユニフォームの正面と背面の両方について、最低 70%は白または黄色でなければならない。それ以外の色を使用する場合の承認は、大会の 8 週間前までに申請しなければならず、また複数の大会での使用についてはシーズンの最初に申請できる。尚、JCAが主催する競技大会においては、別途「JCA競技者ユニフォーム規定」を適用する。
- (b) シャツとジャケット・セーターの背中には 5.08cm(2 インチ)以上の大きさの文字で競技者の苗字を、そしてその下に所属協会名を 5.08cm(2 インチ)以上の文字で腰より高い位置に書く。都道府県の紋章をつけてもよいが、所属協会名とプレーヤーの苗字の間に配置する。同じ苗字のプレーヤーが複数人いる場合は、名前の頭文字をあわせて書き込む。

- (c) Advertising is permitted on a player's clothing or equipment strictly in accordance with the current guidelines issued by the WCF. The WCF may, in its sole discretion, forbid the use of any clothing or equipment that it feels is unacceptable or unsuitable for WCF competition play. The WCF Dress Code is contained within this book.
- (c) プレーヤーの衣服や用具に広告を書き込んでもよいが、JCA のガイドラインに沿ったものである必要がある。JCA の大会での使用を承認できない、あるいは相応しくないと判断するユニフォームや用具の使用を JCA は禁止することがある。JCA ドレスコードはこの冊子に含まれている。
- (d) A player or coach with an improper uniform shall be denied access to the field of play and the coach bench.
- (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。
- (e) Each player must declare an approved sweeping device at the start of a game, and only that player can use that device for sweeping during the game. Penalty: If a player sweeps with another person's sweeping device the stone shall be removed from play.
- (e) 各プレーヤーは試合開始時に、承認済みスウィーピング用具を指定し、試合中はそのプレーヤーのみがその用具をスウィーピングに使用できる。罰則：もしプレーヤーが他人のスウィーピング用具を使用してスウィープした場合は、ストーンはプレーから取り除かれる。
- (f) Players may not change their brush heads during a game, unless the Chief Umpire grants special permission. Penalty: If a change is made without permission, the team will forfeit the game.
- (f) プレーヤーは、審判長が特別に許可した場合を除き試合中にブラシヘッドを換えることができない。罰則：もし許可なく換えた場合、チームは試合を不戦敗となる。
- (g) If an alternate player comes into a game, that player must use the brush head of the player being replaced. Penalty: If a new brush head is brought into the game, the team will forfeit the game.
- (g) 補欠プレーヤーが試合に入る場合、交代したプレーヤーのブラシヘッドを使用しなければならない。罰則：もし新たなブラシヘッドが試合に持ち込まれた場合、チームは試合を不戦敗となる。
- (h) All field of play equipment used at WCF competitions must meet WCF Equipment Standards, as defined and published on the WCF website. Reasons for equipment being considered non-approved include, but not restricted to: damage to the ice surface, non-conformance with existing rules or standards (i.e. - electronic communication devices), performance testing results that give an unfair advantage, failing to register equipment with
- (h) JCA 大会において、プレーエリア内の用具は全て WCF 用具基準 (WCF のウェブサイトにて定義公表されている) に合致していないといけな。用具が非承認に相当する理由としては(以下に列挙することだけとは限らないが)、アイスの表面を傷つける・現行のルールや基準に従っていない(例: 電子通信機器)、パフォーマンステストの結果として不公平な利益になることが示される、決められた期日までに WCF 事務局への用具登録に間に合わない、など。

the WCF office by the deadline date.

- (i) The penalty for using equipment in WCF competitions that does not conform to standards for Competition Equipment established by the WCF:
 - (i) First team offence during a competition - the player is disqualified from the competition and the team forfeits the game.
 - (ii) Second team offence during a competition - the team is disqualified from the competition and all players are not permitted to play in WCF competitions for a 12-month period.
- (j) For wheelchair Curling equipment please refer to the Wheelchair Curling Policy.

C4. PRE-GAME PRACTICE

- (a) Prior to the start of every game at WCF competitions, each team is allowed a pre-game practice on the sheet on which it will be playing.
- (b) The time and duration of the pre-game practice is given at the Team Meeting.
- (c) The schedule for pre-game practices during the round robin will be predetermined as much as possible, based on the criterion that each team has first and second practice an equal number of times. For the round robin games where this cannot be predetermined the winner of a coin toss will have the choice of first or second practice.

- (i) WCF によって規定された競技用用具の基準に従っていない用具を JCA の大会で使用した場合の罰則は以下の通り:
 - (i) 大会中、最初に違反したチーム - 当該プレイヤーは大会失格処分となりチームは当該試合を不戦敗となる。
 - (ii) 大会中、2. 番目に違反したチーム - チームは大会失格処分となりプレイヤー全員が今後 12ヶ月間にわたり JCA の大会への出場が認められない。
- (j) 車いすカーリングの用具については、車いすカーリング規定を参照のこと。

C4. 試合前の練習

- (a) JCA の大会では全ての試合に先駆けて、各チームがこれから試合をするシートで試合前の練習が許可される。
- (b) 試合前の練習時間と長さはチームミーティングで通知する。
- (c) 予選ラウンドロビンの試合前の練習スケジュールは、各チームが先と後の練習を同じ回数出来るように前もって決めておく。予め決めておけない場合は、コイントスで勝ったチームが練習の順番を選択する。

- (d) In post round robin games, when the Last Stone First End has been predetermined, the team delivering the last stone in the first end practices first.
- (e) If the Chief Ice Technician deems it necessary, the ice will be cleaned, and the slide path re-pebbled, after the pre-game practice.

C5. LENGTH OF GAMES

- (a) In competitions in which 10 ends are scheduled, a minimum of 8 ends must be completed in play-off games and a minimum of 6 ends must be completed in all other games.
- (b) In competitions in which 8 ends are scheduled, a minimum of 6 ends must be completed.

C6. GAME TIMING

- (a) Each team shall receive 38 minutes of thinking time for a 10-end game and 30 minutes of thinking time for an 8-end game (38 minutes in wheelchair curling, 22 minutes in mixed doubles curling). This time is recorded, and visible to the teams and coaches, throughout the game.

- (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。
- (e) チーフアイステクニシャンは、必要に応じ試合前の練習のあとアイスを清掃してスライドするエリアにペブリングを施す。

C5. 試合の長さ

- (a) 10 エンド予定されている大会では、プレーオフの試合では少なくとも8エンド、その他全ての試合では少なくとも6エンドプレーしなければならない。
- (b) 8 エンドの試合では、少なくとも6 エンド終了する必要がある。

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(車いすカーリングでは 38 分、ミックスダブルスカーリングでは 22 分)。この時間を記録し、試合を通じて両チームとコーチから見えるようにする。

- (b) When a team delays the start of a game, the thinking time allotted to each team is reduced by 3 minutes 45 seconds (4 minutes 45 seconds in wheelchair curling, 2 minutes 45 seconds in mixed doubles curling) for each end which was considered completed (Rules of Curling R11(i) apply).
- (c) When extra ends are required, the game clocks are reset and each team receives 4 minutes 30 seconds of thinking time for each extra end (6 minutes in wheelchair curling, 3 minutes in mixed doubles curling).
- (d) The game and each end starts when the allotted break time expires. The delivering team's game clock will not run during the start of the game/end unless that team is delaying the start (no forward motion from the hack, or the stone not released from the delivery stick), then its game clock will be started. If there is no delay, the first game clock to start in each end will be that of the team delivering the second stone.
- (e) Once all of the criteria below are met, the non-delivering team becomes the delivering team, and its game clock is started:
- (i) all stones have come to rest or have crossed the back line; and
 - (ii) stones that are displaced due to violations by the delivering team, and require repositioning, are returned to their positions prior to the violation; and
- (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(車いすカーリングでは 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)。
- (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(車いすカーリングでは 6 分、ミックスダブルスカーリングでは 3 分)。
- (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。
- (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) the playing area has been relinquished to the other team, the person in charge of the house has moved behind the back line and the deliverer and sweepers have moved to the sides of the sheet
- (f) A team's game clock stops once the stone has reached the tee line (hog line in wheelchair curling) at the delivery end.
- (g) A team delivers stones only when its game clock is running or scheduled to be running. Any violation results in the stone being redelivered after any displaced stones have been returned, by the non-offending team, to their positions prior to the violation. The time clock of the offending team will start as soon as any displaced stones have been repositioned and will stop when the redelivered stone reaches the tee line (hog line for wheelchair curling) at the delivering end.
- (h) If stones need to be repositioned due to a violation caused by an external force both game clocks are stopped.
- (i) Game clocks are stopped at any time an umpire intervenes.
- (j) After the teams have agreed on the score for an end, a break occurs, when neither game clock is running. If a measurement is required, the break begins at the completion of that measurement. The length of the break between ends, which may vary due to television requirements or to other external factors, is determined for each competition and explained at the Team Meeting. When a break is of 3 minutes or more, the teams are
- (iii) プレーエリアが相手チームに明け渡され、ハウスを任されたプレイヤーがバックラインの後ろに退き、デリバリーとスイーピングをしたプレイヤーがシートのサイドに移動した。
- (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(車いす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。
- (g) チームは、試合時計が動いているとき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(車いす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。
- (h) 外的な理由が原因でストーンの置き直しが生じた場合は、両チームの時計を止める。
- (i) 審判が介入するときはいつも、試合計時をとめる。
- (j) 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。計測が必要な場合には、計測が終了してから休止が入る。エンドとエンドの間の休止は、テレビ放映やその他の外的な要因で変化するが、それぞれの大会で決定して、チームミーティングで説明する。ブレイクが3分以上の場合は、残り1分になった時点でチームに知らせる。チームはブレイクの時間が残り 10 秒以下になるま

informed when 1 minute of the break remains. Teams should not deliver the first stone of the next end until less than 10 seconds of the break time remains. The delivering team's game clock will start at the conclusion of the break unless the player is in the process of delivery. The length of the break will normally be:

- (i) 1 minute at the completion of each end, except as noted in (j)(ii). In mixed Doubles, when players are responsible for placing the stationary stones before each end, 30 seconds will be added to the time between ends.
Teams cannot meet, or communicate in any way, with a coach, the alternate player or any other team official.
- (ii) 5 minutes at the completion of the end that defines the halfway point in the game. Teams are allowed to meet, within the playing area, with any player and team official that is authorised to be on the coach bench for that game.
- (k) If a player is allowed to redeliver a stone, the umpire decides if the time required is to be deducted from the game time for that team.
- (l) If an end is to be replayed, the game clocks are reset to the time recorded at the completion of the previous end.
- (m) If an umpire determines that a team is unnecessarily delaying a game, the umpire notifies the skip of the offending team and, after that notification, if the next stone to be delivered has not reached the tee line (hog line in wheelchair curling) at the

で、次のエンドの最初のストーンを投げるができない。デリバリーするチームの時計はプレイ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。ブレイク時間は通常以下の通りである。

- (i) (j)項(ii)の場合を除き、エンドが終了した時点で1分間。ミックスダブルスでは、プレイヤーが各エンド開始前に置き石を配置するときは、エンド間の時間が30秒追加される。
チームは、コーチ、補欠、あるいはチーム関係者と会ったり話をしてはいけない。
- (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プレイヤーやチーム関係者に会ってもよい。
- (k) プレーヤーが再投球を許されるとき、審判はそのチームのゲーム時間を動かすかどうか決定する。
- (l) エンドをやり直す場合は、その前のエンド終了時の時間に時計をリセットする。
- (m) どちらかのチームが必要ないのに試合を遅らせていると審判が判断したときは、その審判は違反を冒しているチームのスキップにその旨を告げる。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

delivery end within 45 seconds, the stone is removed from play immediately.

- (n) Each team must complete its part of a game within the time given, or forfeit the game. If a stone reaches the tee line (hog line in wheelchair curling) at the delivery end before time expires, the stone is considered delivered in time.
- (o) A team whose clock has run due to a timing error (wrong clock running) will have double the agreed error time added back to its clock.
- (p) A team whose time clock did not run due to a timing error (no clock running) will not have time deducted from its time clock, but the appropriate amount of time will be added to the other team's time clock.

C7. TEAM TIME-OUTS / TECHNICAL TIME-OUTS

- (a) Team time-outs will be allowed at all WCF events, with or without time clocks being used.
- (b) Each team may call one 60 second team time-out during each game and one 60 second team time-out in each extra end.
- (c) Procedures for a team time-out are as follows:
 - (i) Only the players on the ice may call a team time-out.
 - (ii) Team time-outs may be called by any on-ice team player only when that team's game clock is running. Players signal a team time-out by using a "T" hand signal.

バリーをする側のティーライン(車いす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、そのストーンを直ちにプレーからはずす。

- (n) どちらのチームも、与えられた時間内に試合を終了しなければならない。そうでないと没収試合とみなされる。持ち時間がなくなる前にストーンがデリバリーする側のティーラインに到達した場合(車いすカーリングにおいてはホッグライン)は、そのストーンは時間内にデリバリーされたものとみなす。
- (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倍の時間が時計に足される。
- (p) 計時ミス(時計を動かさなかった)によって時計が動いていなかったチームは、時間をそのチームの時計から減らされることはないが、適切な長さの時間が相手チームの時計に足される。

C7. チームタイムアウト・テクニカルタイムアウト

- (a) チームタイムアウトは、計時のあるなしに関わらず全てのJCAの大会で認められる。
- (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。
- (c) チームタイムアウトの手順は以下の通りとする。
 - (i) チームタイムアウトをコールできるのは、アイス上のプレーヤーのみである。
 - (ii) チームの時計が動いているとき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) A team time-out (when the game clock is stopped) starts as soon as the time-out is called and consists of 'travel time' to get to the team plus 60 seconds to get to the team. The amount of travel time will be determined at each event by the Chief Umpire, and is given to all teams, whether or not they have a coach, and whether or not a coach is coming to the field of play.
- (iv) Only one person, who is sitting in the designated coaching area and a translator, if required, of the team that called the team time-out is allowed to meet with the team. This person, or persons if a translator is required, must use the designated route to the team. Where walkways are beside the sheet, that person must not stand on the playing ice surface.
- (v) The team is notified when there are 10 seconds remaining in the team time-out.
- (vi) When the team time-out has expired, the person(s) from the coach's bench must stop conferring with the team and leave the playing area immediately.
- (d) A technical time-out may be called by a team to request a ruling, for an injury or in other extenuating circumstances. Game clocks will be stopped during technical time-outs.
- (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、コーチがいるかどうか・コーチがプレーエリアに来ているかどうかに関わらず、全てのチームにその時間を与える。
- (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。シートの端に歩行エリアがあるところでは、チームと会う人はプレーをするアイスに乗ってはいけない。
- (v) チームタイムアウトが終了する10秒前に、「残り10秒」とチームに告げる。
- (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。
- (d) ルールの解釈、怪我やその他の酌量すべき事情で、チームはテクニカルタイムアウトを取ることが出来る。テクニカルタイムアウト中、試合の時計は止まる。

C8. STONE ASSIGNMENT / LAST STONE DRAW

- (a) The team listed first in the draw schedule for the round robin games will play the stones with the dark-coloured handles; the team listed second will play with the stones with the light-coloured handles.
- (b) For games requiring Last Stone Draws (LSD), at the conclusion of each team's pre-game practice, two stones will be delivered to the tee at the home end, by different players - the first stone with a clockwise and the second with a counter-clockwise rotation. A player (alternate) that delivers or sweeps an LSD stone does not have to play in that game. Sweeping is allowed (except in wheelchair curling). In Mixed curling each gender must deliver one stone, but the team selects the sweepers independent of their gender.
The first stone will be measured and removed from play before the second stone is delivered. The distances recorded for each stone will be added together to give the team its LSD total for that game. The team with the lesser LSD total will have the choice of delivering the first or second stone in the first end of that game. If the LSD totals for both teams are the same, the individual LSD stones are compared and the best non-equal LSD has the choice of delivering first or second stone in the first end. When both teams have the exact same individual LSD stone distances, a coin toss will be used to determine that choice.
- (c) LSD distances will be measured and recorded in the following manner:
- (i) All single measurements will be from the tee to the nearest

C8. ストーンの割り当て/ラストストーンドロ

- (a) ラウンドロビンの試合スケジュールでは、対戦表で左側のチームが暗い色のハンドルのストーンを、右側のチームが明るい色のハンドルのストーンを用いてプレーする。
- (b) 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2投目は反時計回りの回転)。LSDをデリバリーもしくはスウィープしたプレーヤー(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(車いすカーリングを除く)。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。
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、コイントスをして選択権を決める。
- (c) 以下の手順に従い、LSD距離は計測され記録される。
- (i) 1回計測は全てティーからストーンの最も近い部分までである

- part of the stone, but the LSD distances will be displayed in centimetres as the distance from the tee to the centre of the stone.
- (ii) The official radius to be used in WCF championships is 14.2 cm.
- (iii) To any result measured, the radius of 14.2 cm has to be added. This means that the distance for stones not in the house is $185.4 \text{ cm} + 14.2 \text{ cm} = 199.6 \text{ cm}$.
- (iv) Stones covering the tee will be measured from two locations (holes) at the edge of the 4ft circle. These two locations make a 90-degree angle with the centre hole and are 0.61 m (2 feet) from the centre hole.
- (d) The number of LSD stones, and the number of clockwise and counter-clockwise deliveries for each player, will be determined at each competition depending upon the number of games in the round robin. Based on the Original Team Line-up form, the four players (2 in Mixed Doubles) have to fulfill the minimum number of LSD deliveries. If there is a violation where the minimum requirements are not fulfilled, the appropriate LSD(s) will be recorded as 199.6 cm.
- (i) LSD stones delivered by the alternate can be combined at the end of the games that are considered in the calculation of the DSC with only one other player, so that this player fulfils the minimum required number of LSD stones.
- (ii) Where a team plays an entire event with only 3 players, the LSD stone requirements of the missing player are shared equitably amongst the other players.
- (iii) Where a team starts a competition with a complete team but
- 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距離は $185.4\text{cm} + 14.2\text{cm} = 199.6\text{cm}$ 。
- (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 0.61m(2 フィート)離れている。
- (d) 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。オリジナルチームラインナップカードに基づき、4 人のプレイヤー(ミックスタブルスでは 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 199.6cm と記録する。
- (i) 補欠が投球したLSDは、別のプレイヤーが最低限必要とする LSD投球回数を満たすために、DSCの計算に考慮に入れる試合の終了後に一人に限り別のプレイヤーと通算することができる。
- (ii) 大会全体を 3 人でプレーするチームについては、LSD の最低投球回数の一人欠けている部分の要件は他のプレイヤー間で公平に割り当てられる。

then, for any reason, a player cannot fulfil their minimum LSD requirements, the maximum of 199.6cm will be recorded for each of their missed LSD stones.

Considered Round robin games	Considered Number of LSD stones	Minimum for each player
4	8	2 stones, 1 clockwise + 1 counter-clockwise
5	10	2 stones, 1 clockwise + 1 counter-clockwise
6	12	2 stones, 1 clockwise + 1 counter-clockwise
7	14	3 stones, <u>minimum</u> 1 clockwise + <u>minimum</u> 1 counter-clockwise
8	16	3 stones, <u>minimum</u> 1 clockwise + <u>minimum</u> 1 counter-clockwise
9	18	4 stones, 2 clockwise + 2 counter-clockwise
10	20	4 stones, 2 clockwise + 2 counter-clockwise
11	22	4 stones, 2 clockwise + 2 counter-clockwise
<u>12</u>	<u>24</u>	5 stones, 2 clockwise + 2 counter-clockwise

- (e) For Mixed Doubles each player delivers an equal number of clockwise and counter-clockwise LSD stones. If there are an odd number of games a variation of one rotation per player has to occur.
- (f) When round robin play (one group) is used at WCF competitions, with each competing team playing all other teams, stone colour and first stone in the first end of post round robin games is determined as follows:

- (iii) 大会開始時点ではフルメンバーでその後、どのような理由であれ、LSD の最低投球回数要件を満たせなくなった場合、要件から外れた LSD それぞれについて最大値の 199.6cm として記録される。

考慮に入れる ラウンドロビン 試合数	考慮に入 れる 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, <u>最低</u> 時計回り 1 投 + <u>最低</u> 反時計回り 1 投
8	16	3 投, <u>最低</u> 時計回り 1 投 + <u>最低</u> 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
<u>12</u>	<u>24</u>	5 投, 時計回り 2 投 + 反時計回り 2 投

- (e) ミックスダブルスにおいては各プレイ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イヤーにつき 1 回分の違いが生じる。
- (f) 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、ストーンの色と1エンド目の先攻後攻は以下のように決定する。

- (i) The team with the better win/loss record has the choice of stone colour and playing first or second stone in the first end.
- (ii) If the teams have the same win/loss record, the winner of their round robin game has the choice of stone colour or playing first or second stone in the first end.
- (iii) Notwithstanding (i) and (ii), for competitions that use the Page play-off system, the team that wins the 1 versus 2 game has the choice of stone colour or delivering the first or second stone in the first end of the gold medal game; the team that loses the semi-final game has the choice of stone colour or delivering the first or second stone in the first end of the bronze medal game.
- (g) At WCF competitions when teams play a round robin in separate groups, for the play-off game(s) if the teams are from the same group C8 (f) will be used, and if the teams are from different groups, the team with the lesser DSC has choice of either the first or second practice or the stone handle colour. Then regular LSD procedures (without minimum requirements), will determine which team has the choice of delivering the first or second stone in the first end.
- (i) 勝敗の記録が勝るチームが、ストーンの色と1エンド目の先攻後攻を選ぶ。
- (ii) 勝敗の記録が同一の場合は、予選の直接対決で勝ったチームがストーンの色あるいは1エンド目の先攻後攻を選ぶ。
- (iii) 上記(i)、(ii)にも拘らず、ページシステムのプレーオフを採用する場合、1位と2位のゲームの勝者は、決勝戦のストーンの色あるいは1 エンド目で先攻後攻を選ぶことができる。準決勝で敗れたチームが3位決定戦のストーンの色あるいは1エンド目、先攻後攻の選択権を有する。
- (g) 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。

C9. TEAM RANKING PROCEDURE / DRAW SHOT CHALLENGE

- (a) During the round robin portion of a competition, teams with the same win-loss record will be listed alphabetically, by their three letter code, and ranked equal.
- (b) The following criteria (in order) will be used to rank the teams at the completion of the round robin:
- (i) Teams will be ranked according to their win/loss record;
- (ii) If two teams are tied, the team that won their round robin game will be ranked higher;
- (iii) Where three or more teams are tied, the record of the games between the tied teams shall provide the ranking (should this procedure provide a ranking for some teams but not all, then the record of the games between the remaining teams that are still tied shall determine the ranking);
- (iv) For all remaining teams, whose ranking cannot be determined by (i) or (ii) or (iii), ranking is determined using the Draw Shot Challenge (DSC). The DSC is the average distance of all the individual Last Stone Draw stones, which were delivered by a team during the round robin.
- Where there is more than one group and these groups are of differing sizes, to ensure the DSC is calculated in the same way, only the LSDs from the first 'equal number' of games

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。
- (b) 予選のラウンドロビンが終了した時点で、以下の条件(並んだ順に)によってチームのランク付けをする。
- (i) 勝敗数に応じてチームをランク付けする。
- (ii) 2 チームが同率の場合、予選ラウンドロビンの直接対決で勝ったチームを上位にランクする。
- (iii) 3 つ以上のチームが同率の場合、同率のチーム間の勝敗に基づいて順位を決定する(その中のいくつかのチームについては同率チーム間の勝敗で順位を決めることができるが、全てのチームについてはこれが出来ない場合、順位の決定できない残りのチームについてはそれらのチーム間の勝敗に基づいて順位を決定する)。
- (iv) 上記の(i)-(iii)で順位が決定できないチームについては、ランキングはドローショットチャレンジ(DSC)を用いて決定する。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。
- 予選グループが2つ以上あり各グループのチーム数が異なっている場合は、同じ条件でDSCの計算を行うことを保証するためにDSCは、最初から数えて「等しい数」の試合でのLSDを用いて計算される。オリジナルチームラインナップカードに基

will be used. Based on the Original Team Line-up form, the four players (2 in Mixed Doubles) have to fulfil the minimum number of LSD stones in games that are considered in the calculation of the DSC.

Where a total of 11 or fewer individual stones will be considered, the single least favourable result is automatically eliminated when calculating the average distance. Where more than 11 individual stones will be considered, the two least favourable results will be eliminated when calculating the average distance.

The team with the lesser DSC receives the higher ranking. If the DSCs are equal then the team with the best non-equal counting LSD receives the higher ranking. In the case where all counting LSDs are equal the team ranked higher in the WCF World Rankings is ranked higher.

- (v) When teams compete in different groups and do not qualify for the play-offs, the final ranking will be determined by comparing the DSCs from the teams in all groups with the same ranking, with the best DSC being ranked highest.
- (vi) In events where a single loss eliminates a team from the competition, teams eliminated during the same session will be listed alphabetically, by their three letter code, and ranked equal. For the two losers of the qualification games in the WMCC, WWCC and WWhCC, the team ranked higher after the round robin will be ranked 5th, the other team will be ranked 6th.

づき、4人のプレーヤー(ミックスダブルスでは2人)は、DSCの計算に考慮される試合の中でLSD石の最低回数を満たさなければならない。

計算に使われる石の数が合計で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。計算に使われる石の数が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。DSCの値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。JCAでは競技委員長が別に定める方式により順位を決定する。

- (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。
- (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。世界男子カーリング選手権、世界女子カーリング選手権と世界車いすカーリング選手権での準々決勝の敗者2チームについては、ラウンドロビン後の上位ランクチームが5位となり、他方のチームが6位となる。

- (c) When teams are tied for a play-off position, team(s) shall be eliminated without playing an extra game, as tie-breaker games will not be played.
- (d) When teams are tied for a challengeable position, team(s) can avoid the challengeable position without winning an extra game, as tie-breaker games will not be played.
- (e) When teams are tied for a relegation position, team(s) can avoid or be placed in a relegation position without playing an extra game, as tie-breaker games will not be played.
- (f) If a team cannot start, finish or is disqualified from a competition, the following will be applied:
- (i) A team does not start (DNS)
 - If the draw is re-worked, the team is not listed anywhere.
 - If the draw cannot be re-worked, the team is ranked last with the comment 'DNS'.
- (ii) A team does not finish the competition (DNF)
 - During the round robin, if a team does not finish all their scheduled games, all played games keep their results, any subsequent games are forfeited and the team is ranked per Rule C9.
- (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、タイブレーク試合は行われなため、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) チャレンジされるポジションにチームが同率で残っているとき、タイブレーク試合は行われなため、追加試合で勝つことなしにチームがチャレンジされるポジションを回避できることもありうる。
- (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、タイブレーク試合は行われなため、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できる、または位置付けられることありうる。
- (f) チームが大会を開始できない、終了できない、もしくは失格となった場合、以下が適用される:
- (i) 開始しないチーム (DNS)
 - 対戦ドローが組み替えられる場合、そのチームはどこにも掲載されない。
 - 対戦ドローが組み替えられない場合、そのチームは最下位にランクされ「DNS」とコメントされる。
- (ii) 大会を終了しないチーム (DNF)
 - ラウンドロビンの間、チームが予定された試合の全ては終えない場合、対戦した試合は全て結果が残り、以降の試合は不戦敗となりそのチームは規則C9 に従ってランクされる。
 - ラウンドロビンの終了後、対戦した試合は全て結果が残

- After the end of the round robin, all played games keep their results. If the team has qualified for the start of the play-offs, the team assumes the ranking of the highest ranked team outside the play-offs and other teams above that position move up to fill the gap(s). This recalibration needs to occur at least 2 hours before the scheduled play-off game time. If that cannot be arranged, their next opponent will win the game by forfeit.
- During the play-offs, the team forfeits the game(s) and is ranked accordingly.

(iii) A team is disqualified from a competition (DSQ)

- During the round robin, all results from a DSQ team will be removed, the team is ranked last with the comment 'DSQ'.
- After the end of the round robin, all results from a DSQ team will be removed. The team is ranked last with the comment 'DSQ'.
- During the play-offs, the team forfeits the game, and is ranked last with the comment 'DSQ'. The final result of their last game is changed to W/L.
- After the competition, the team is ranked last with the comment 'DSQ'. The final result of their last game is changed to W/L.

Teams that are DNF will be allocated points relating to where they are finally ranked in the event, teams that are DSQ will receive no world ranking or qualification points.

- る。そのチームがプレーオフへの進出を果たした場合、そのチームはプレーオフ外で最上位のランクとみなし、その位置より上位のチームが隔たりを埋めるために繰り上がる。この再調整は予定されているプレーオフの試合時間の少なくとも 2 時間前に行われる必要がある。もしそれが出来ない場合、そのチームの次の対戦相手が不戦勝で勝利となる。
- プレーオフの間、そのチームは試合を不戦敗となり状況に基づいてランクされる。

(iii) 大会を失格となったチーム (DSQ)

- ラウンドロビンの間、DSQチームに関係する全ての結果は取り除かれ、そのチームは最下位にランクされ「DSQ」とコメントされる。
- ラウンドロビンの終了後、DSQチームに関係する全ての結果は取り除かれる。そのチームは最下位にランクされ「DSQ」とコメントされる。
- プレーオフの間、そのチームは試合を不戦敗となり、最下位にランクされ「DSQ」とコメントされる。そのチームの最後の試合の最終結果はW/Lに変更される。
- 大会の後、そのチームは最下位にランクされ「DSQ」とコメントされ、下位にランクされたチーム全てが 1 つずつ順位が上がる。そのチームの最後の試合の最終結果はW/Lに変更される。

大会を終了しないチーム (DNF) は大会の最終順位に基づくポイントが配分され、大会を失格となったチーム (DSQ) はポイントを得られない。

C10. UMPIRES

- (a) The WCF appoints a Chief Umpire and the Deputy Chief Umpire(s) for every WCF competition. These officials should include both men and women. Officials are approved by their respective Associations/Federations.
- (b) The umpire determines any matter in dispute between teams, whether or not the matter is covered by the rules.
- (c) An umpire may intervene at any time during a competition, and give directions concerning the placement of stones, the conduct of players and adherence to the rules.
- (d) The Chief Umpire, when authorised, may intervene at any time in any game and give such directions concerning the conduct of the game as is considered proper.
- (e) An umpire may delay a game for any reason and determine the length of the delay.
- (f) All matters pertaining to the rules are adjudicated by an umpire. In the event that there is an appeal against an umpire's decision, the decision of the Chief Umpire is final.
- (g) The Chief Umpire may eject a player, coach or team official from a game for what is considered to be unacceptable conduct or language. The ejected person must leave the competition area

C10. 審判

- (a) JCAはJCA主催の大会で審判長と副審判長を指名する。これらの審判には男性と女性が含まれているべきである。審判は、それぞれの所属協会承認される。
- (b) 競技規則に書かれているいらないに関わらず、審判はチーム間で問題となっている事項に裁定を下す。
- (c) 審判は、大会中いつ介入してもよい。そして、ストーン的位置、プレーヤーの行為、ルールの順守について指示を与える。
- (d) 審判長は、それが認められるとき、いつでも試合に介入して、正しいとみなされる試合の行為に関してそのような指示を与えることができる。
- (e) 審判はどのような理由にしろ、試合を遅延させてもよい。彼(女)は遅延の長さを決定する。
- (f) 競技規則に関する事柄は全て審判が判断する。審判の裁定に対してアピールがある場合は、審判長の裁定が最終決定である。
- (g) 審判長は、試合に相応しくない行為、言動を理由に、プレーヤー、コーチ、あるいはチーム関係者を退場処分にしてもよい。退場を命ぜられた人は、競技エリアを離れなければならない。そして、その試合にはそれ以降参加できない。プレーヤーが退場させられた場合、代わり

and take no further part in that game. When a player is ejected from a game, an alternate player may not be used in that game, for that player.

- (h) The Chief Umpire may recommend to the curling organisation having jurisdiction the disqualification, or suspension, of any player, coach or team official from present or future competitions.

に補欠が入ることは許されない。

- (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。