



OLYMPIC / PARALYMPIC WINTER SPORT

THE RULES OF CURLING

and

Rules of Competition

October 2018



冬季オリンピック/パラリンピックスポーツ

日本カーリング協会

競技規則

【大会】

(P 6 1 ~ P 9 1)

2018年 11月 vor01

COMPETITIONS - THE PLAYDOWN SYSTEMS

Olympic Winter Games (OWG) - Men & Women

- 10 teams for each gender... 1 team from the Host National Olympic Committee (NOC) + 7 teams from the NOCs which gained the most qualification points from the two previous Men's and Women's World Curling Championships + 2 teams from the Olympic Qualification Event (OQE) which is open to teams which played in any of the four previous Men's or Women's World Curling Championships and did not gain sufficient qualification points to directly qualify for the OWG. Also, the third-placed teams from the PACC events held during the Olympic cycle will be allocated a spot in the Olympic Qualification Event, if they have not already qualified by their participation in the WCCs.
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams.

Play-off System: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

Olympic Winter Games (OWG) - Mixed Doubles

- 10 teams... 1 team from the Host National Olympic Committee (NOC) + 9 teams from the NOCs which gained the most qualification points from the two previous World Mixed Doubles Curling Championships.
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams.

Play-off System: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

大会 : 競技方法

冬季オリンピックゲーム:男女

- 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な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。

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。

冬季オリンピックゲーム:ミックスダブルス

- 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を行う。

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。

Paralympic Winter Games (PWG) - Mixed Gender Teams

- 12 teams ... 1 team from the Host National Paralympic Committee (NPC) + 11 teams from the NPCs which gained the most qualification points from the three previous World Wheelchair Curling Championships.
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams.

Play-off System: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

Winter Youth Olympic Games (YOG)

- The National Olympic Committees (NOCs) will collect points from the two previous World Curling Federation's World Junior Curling Championships (WJCC) and World Junior-B Curling Championships (WJBCC). In the event that a specific Challenge event is needed for the Americas, it will be added to the qualification timeline.

A total of 24 Mixed teams will qualify. The first 16 Mixed teams will be selected (based on the highest number of points accumulated) in the manner showing below:

- 1 team guaranteed to the host National Olympic Committee (NOC)
- 2 teams from North America
- 1 team from South America
- 3 teams from Asia
- 1 team from Oceania
- 8 teams from Europe.

冬季パラリンピックゲーム:男女混合チーム

- 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 年間の世界車いす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。

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。

冬季ユースオリンピックゲーム

- オリンピック委員会 (NOC) が 過去 2 年間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。

合計で男女今後の 24 チームが出場資格を得る。以下に示された手順に従い、最初に男女混合の 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

The last 8 teams will be selected using the WCF Junior World Rankings and alternating between genders.

The points shall be awarded on the following basis:

WJCC	WJBCC
1st = 20 points	1st = awarded at WJCC
2nd = 18 points	2nd = awarded at WJCC
3rd = 17 points	3rd = awarded at WJCC
4th = 16 points	4th = 5 points
5th = 15 points	5th = 4 points
6th = 14 points	6th = 3 points
7th = 13 points	7th = 2 points
8th = 12 points	8th = 1 points
9th = 11 points	
10th = 10 points	

World Curling Championships - Men (WMCC) & Women (WWCC)

- 13 teams (qualification process explained on Page XX).
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top six ranked teams

Play-off System: The teams ranked 1st and 2nd get a bye to the semi-finals. The teams ranked 3rd to 6th play in qualification games (3 v 6 and 4 v 5). The winners of those qualification games advance to the semi-finals, with the 1st ranked team playing the lowest ranked winner (e.g. - 6th) and the 2nd ranked team playing the other team. The winners of the semi-finals play in the gold medal game, the losers of the semi-final play in the bronze medal game.

残りの 8 チームは WCF ジュニア世界ランキングを用いて男女交互に選抜される。

ポイントは以下の基準で与えられる:

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

世界カーリング選手権: 男子 (WMCC) と女子 (WWCC)

- 13 チーム (出場資格獲得方法は XX ページに説明)
- チームを一つのグループにして上位 6 チームを選ぶためのラウンドロビンを行う。

プレーオフシステム: 1 位のチームと 2 位のチームは直接準決勝に進む。3 位から 6 位のチームが準々決勝を戦う(3 位対 6 位と 4 位対 5 位)。準々決勝の勝者は準決勝に進み、1 位のチームが勝者の下位(例: 6 位)と、2 位のチームがもう一方のチームと対戦する。準決勝の勝者は決勝で戦い、敗者は 3 位決定戦で戦う。

World Junior Curling Championships (WJCC) - Junior Men & Junior Women

- 10 teams for each gender... 1 team from the Host Association/Federation, top 6 highest ranked Association/Federation from the previous year's WJCC and top 3 teams from the previous WJBCC.
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams.

Play-off System: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

World Junior-B Curling Championships (WJBCC) - Junior Men & Junior Women

- Open to junior teams from all WCF Member Associations that have not already qualified for the next WJCC. Three Member Associations will qualify from this event.
- If 1-10 teams enter they will be placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams.

Play-off system: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

- If more than 10 teams enter they will be placed into groups which meet the schedule requirements. The groups play a round robin to establish the teams required for the quarter-final play-offs.

Play-off System: At the end of the round robin series there must be a ranking for 1st, 2nd, 3rd and 4th (if two groups); 1st, 2nd and 3rd (if three groups); 1st and 2nd (if four groups).

Where there are three groups the 1st and 2nd ranked teams qualify directly for the quarter-finals, as well as the 3rd ranked team with the best Draw Shot Challenge (DSC) result. The other two 3rd ranked

世界ジュニアカーリング選手権:ジュニア男女

- 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の上位6協会から各1チーム + 前年で世界ジュニア 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を行う。

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。

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

- 次の WJCC に出場資格をまだ得ていない全ての WCF メンバー協会のジュニアチームにオープン。3協会がこのイベントで出場資格を得る。
- エントリーが10チーム以下の場合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。

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。

- エントリーが10チームを超える場合はスケジュールの要請に見合うようにグループに分け、準々決勝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:ラウンドロビンの後、(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ければならない。
3グループの場合は1位と2位のチームと3位でドローショットチャレンジ(DSC)の結果が最も良かったチームが準々決勝に直接進出する。残りの3位のチーム同

teams play a qualification game to decide the last team entered into the quarter-finals.

The winners of the quarter-finals play in the semi-finals.

The losers of the semi-finals play in the Bronze Medal game.

The winners of the semi-finals play in the Gold Medal game.

Winter University Games (WUG) - Men & Women University Students

- 10 teams for each gender... 1 team from the Host Association + 9 teams according to FISU entry regulations.
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams

Play-off System: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

World Wheelchair Curling Championship (WWhCC) - Mixed Gender Teams

- 12 teams ... 1 team from the Host Association + 8 teams from the Associations which qualified from the previous WWhCC + 3 teams from the Associations which qualified through the World Wheelchair-B Curling Championship (WWhBCC).
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top six ranked teams.

Play-off System: The teams ranked 1st and 2nd get a bye to the semi-finals. The teams ranked 3rd to 6th play in qualification games (3 v 6 and 4 v 5). The winners of those qualification games advance to the semi-finals, with the 1st ranked team playing the lowest ranked winner (e.g. - 6th) and the 2nd ranked team playing the other team. The winners of the semi-finals play in the gold medal game, the losers of the semi-final play in the bronze medal game.

士で準々決勝に進む最後のチームを決める試合をする。

準々決勝の勝者が準決勝をプレーする。

準決勝の敗者が3位決定戦をプレーする。

準決勝の勝者が決勝をプレーする。

冬季ユニバーシアードゲーム(WUG):男女大学生

- 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を行う。

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。

世界車いすカーリング選手権(WWhCC):男女混合チーム

- 12 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8 チーム+世界車いす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3 チーム
- チームを一つのグループにして上位6チームを選ぶためのラウンドロビンを行う。

プレーオフシステム: 1位のチームと2位のチームは直接準決勝に進む。3位から6位のチームが準々決勝を戦う(3位対6位と4位対5位)。準々決勝の勝者は準決勝に進み、1位のチームが勝者の下位(例:6位)と、2位のチームがもう一方のチームと対戦する。準決勝の勝者は決勝で戦い、敗者は3位決定戦で戦う。

World Wheelchair-B Curling Championship (WWhBCC) - Mixed Gender Teams

- Open to teams from Associations that have not already qualified for the next WWhCC. Three Member Associations will qualify from this event.
- If 1-10 teams enter they will be placed in one group, if more than ten teams enter they will be placed in two groups. The group(s) plays a round robin to establish the teams required for the playoffs.

Play-off System: a) if one group: Semi-finals with 1 v. 4 and 2 v. 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game. The medal winning teams qualify their Association for the next WWhCC.

b) if two groups: 1st place in both groups qualify for the semi-finals; qualification games A2 v B3 and A3 v B2 winners qualify for semi-finals; Semi-finals: If 2 teams from each group then A1 plays the B qualifier and B1 plays the A qualifier. If 3 teams from one group then the 1st ranked team of that group plays the 3rd ranked team from the same group, and the 1st ranked team of the other group plays the 2nd ranked team from the group that qualified 3 teams. The medal winning teams qualify their Association for the next WWhCC.

World Mixed Doubles Curling Championship (WMDCC)

Open number of entries (qualification process and play-off system explained Page XX).

世界車いす B ディビジョンカーリング選手権(WWhBCC):男女混合チーム

- 次の WWhCC 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 3 協会 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: 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。メダル獲得チームの協会が次の WWhCC 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。準々決勝 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: 各グループから 2 チームの場合は、A グループ 1 位が B グループの準々決勝勝者と対戦し、B グループ 1 位が A グループの準々決勝勝者と対戦する。もし 1 つのグループから 3 チームの場合は、そのグループで 1 位のチームが同じグループで 3 位のチームと対戦し、もう一方のグループで 1 位のチームが 3 チーム残ったグループの 2 位のチームと対戦する。メダル獲得チームの協会が次の WWhCC への出場権を得る。

世界ミックスダブルスカーリング選手権(WMDCC)

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)

Effective from 1 October 2019, there will be a WMDCC with 20 Member Associations.
The top 16 from the previous WMDCC will directly qualify.

The remaining places will be allocated to the top 4 Member Associations from the
World Qualification Event (WMDQE), which is open to all Member Associations not
already qualified.

World Mixed Curling Championship (WMxCC)

Open number of entries (qualification process and play-off system explained Page XX).

World Senior Curling Championships (WSCC) - Men & Women

Open number of entries (qualification process and play-off system explained Page XX).

Pacific-Asia Curling Championships (PACC) - Men & Women

Open to teams from the Pacific-Asia Curling Zone (qualification process and play-off system explained on Page XX).

2019年10月1日より、世界ミックスダブルス選手権は20メンバー協会となる。前回の世界ミックスダブルス選手権の上位16協会はそのまま出場資格を得る。

残りの枠は、まだ出場資格を得ていない協会にオープンの世界ミックスダブル選手権予選(WMDQE)の上位4協会に割り当てられる。

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XXページに説明)

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XXページに説明)

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XXページに説明)

Qualification - World Championships Men & Women

For the World Men's and Women's Championships there are 13 teams, selected in this manner:

- 2 American Zone (including host) *
- 2 Pacific-Asia Zone (including host) *
- 8 European Zone (including host) *
- 2 World Qualification Event

*Zone with last place team at the previous WCC loses one guaranteed spot

For the 2019 World Men's and Women's Championships there will be a World Qualification Event (WQE):

8 teams entered and two (2) qualify for the next World Championship
Teams - 1 Host + 1 Americas + 2 Pacific-Asia + 4 Europe

Pacific-Asia Zone: There are two places available at the WQE for Pacific-Asia MAs (not including the host). They will be allocated to the two highest ranked MAs in the PACC who have not already qualified for the World Championships.

Americas Zone: There is one place available at the WQE for the Americas MAs (not including the host). If there are only two MAs registered to play in the Americas Challenge and the challenge is played, the winning MA qualifies for the WCC and the other MA qualifies for the WQE.

If the two MAs agree that the challenge need not be played because one MA concedes, the MA winning by forfeit qualifies for the WCC, the other MA qualifies for the WQE. If more than two MAs are registered to play in the Americas Challenge, the challenge must be played. The winning MA qualifies for the WCC, the second ranked MA qualifies for the WQE.

出場資格獲得:世界選手権 (WCC) 男女

世界男女選手権は、13 チームあり以下の方法で選ばれる:

- アメリカゾーン 2 チーム(開催地含む) *
- パシフィックアジアゾーン 2 チーム(開催地含む) *
- ヨーロッパゾーン 8 チーム(開催地含む) *
- 世界選手権予選 2 チーム
前回の世界選手権で最下位のチームが属するゾーンは 1 枠失う

2019 年世界男女選手権から、世界選手権予選(WQE):

8 チームが出場し 2 チームが次の世界選手権の出場権を得る
チーム - 開催地 1+アメリカ 1+パシフィックアジア 2+ヨーロッパ 4

パシフィックアジアゾーン: (開催地を除き)パシフィックアジアの加盟協会から世界選手権予選には 2 枠ある。まだ世界選手権の出場権を得ていない、パシフィックアジアカーリング選手権での上位ランク 2 協会に割り当てられる。

アメリカゾーン: (開催地を除き)アメリカの加盟協会から世界選手権予選には 1 枠ある。もしアメリカチャレンジに 2 つの協会しか登録がなくチャレンジが実施される場合、勝った協会が世界選手権の出場権を獲得し、他方の協会は世界選手権予選の出場権を獲得する。

もし片方の協会が負けを認めてチャレンジを実施する必要がないことに 2 協会が合意する場合、不戦勝により勝った協会が世界選手権の出場権を獲得し、他方の協会は世界選手権予選の出場権を獲得する。もし 3 協会以上がアメリカチャレンジに参加登録する場合、チャレンジは行わなければならない。

European Zone: There are four places available at the WQE for European MAs (not including the host). Two spaces will be allocated to the MAs that finish 1st and 2nd in the B-Division of the ECC and two spaces will be allocated to the two highest ranked MAs in the A-Division who have not already qualified for the WCC.

If an MA chooses not to accept their place at the WQE then the slot will be offered to the next highest placed MA in the A-Division not already qualified for the WQE. Failing that, it will be offered to the highest ranked MA in the B-Division not already qualified for the WQE.

To clarify, there is no direct route from the ECC B-Division to the WCC as there is no longer the best-of-three World Challenge at the ECC. The path to the Worlds is still open via the WQE for the B-Division MAs.

勝った協会が世界選手権の出場権を獲得し、2位の協会は世界選手権予選の出場権を獲得する。

ヨーロッパゾーン: (開催地を除き)ヨーロッパの加盟協会から世界選手権予選には4枠ある。2枠がヨーロッパカーリング選手権のBディビジョンの1位と2位の協会に割り当てられ、2枠が世界選手権の出場権を得ていない、Aディビジョンの上位ランク2協会に割り当てられる。

もし世界選手権予選の出場権を受けないことを選択した協会がある場合、その枠は世界選手権予選の出場権を得ていない、Aディビジョンの次の上位ランク協会に割り当てられる。それでうまくいかない場合、その枠は世界選手権予選の出場権を得ていない、Bディビジョンの最上位ランク協会に与えられる。

明確にしておく、ヨーロッパ選手権で3試合2戦先勝のワールドチャレンジはもはや実施されない、ヨーロッパ選手権Bディビジョンから世界選手権に直接進むルートはない。Bディビジョンの加盟協会については、世界選手権への道はまだ世界選手権予選経由で開いている。

Qualification - World Junior Championships (WJCC)

All Zones	1 team	To the Host Association / Federation.
	6 teams	The top six (6) Member Associations, excluding the host, from the previous WJCC.
	3 teams	The top three (3) Member Associations from the previous WJBCC.

World Mixed Doubles (WMDCC)

- An Association's team is made up of curlers who are bona fide members of that Association and who fulfil the eligibility criteria for playing for that Association.
- The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play.

ENTRIES	PLAYING SYSTEM	PLAY-OFFS	FINAL RANKINGS
1-10 Entries	ONE Group Round robin + Play-offs	Olympic play-off system with top four teams as shown in the chart on page XX.	Teams ranked 1- 10 as per WCF ranking procedure
11- 20 Entries Group-A 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20 Group-B 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19	TWO Groups Group round robins to determine top 3 teams in each group + Qualification games, semi-finals and medal games	Top teams qualify for the semi-finals.. A2 v B3 and A3 v B2 to determine last teams in the semi-finals	Teams in each group will be ranked as per WCF ranking procedure DSC results are used for the final ranking of the teams that did not qualify for the play-offs, when comparing teams with the same rank but from a different group Final ranking will be established from 1 - 20
Rankings from the previous 3 years. MAs that did not play in those events will be ranked (at the end of the list) according to the WCF World Ranking			
21-30 Entries Group-A 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30	THREE Groups Group round robins to determine top 3 teams in each group	Quarter-finals as shown in the chart on page XX	Teams in each group will be ranked as per WCF ranking procedure

資格獲得:世界ジュニア選手権 (WJCC)

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 協会。
	3 チーム	前回の WJBCC から上位 3 協会。

世界ミックスダブルス選手権(WMDCC)

- 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
エントリー 1-10 カ国	1つの グループ ラウンドロビン + プレーオフ	XX 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	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
エントリー 11-20 カ国 A グループ 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20 位の協会 B グループ 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19 位の協会 ランキングは過去 3 年間から、それら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 ラウンドロビンで各グループの上位 3 チームを決定 + 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 + 決勝、3 位決定戦	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
エントリー 21-30 カ国 A グループ 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30 位の協会 B グループ 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29 位の協会 C グループ 3,4,9,10,15,16,21,22,27,28 位の協会 ランキングは過去 3 年間から、それらの大会でプレーしなかった協会は	3つの グループ ラウンドロビンで各グループの上位 3 チームを決定 + 準々決勝に進む最後のチームを決める試合 + 準決勝と決勝、3 位決定戦 + 決勝、3 位決定戦	XX 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)	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

<p>Group-B 2,5,8,11,14,17, 20,23,26,29 Group-C 3,4,9,10,15,16, 21,22,27,28</p> <p>Rankings from the previous 3 years. MAs that did not play in those events will be ranked (at the end of the list) according to the WCF World Ranking.</p>	<p>+ One qualification game to determine the last team in the quarter-finals + Quarter-finals, semi-finals and medal games</p>	<p>When qualification games are played the losers will be ranked equal and listed alphabetically by 3-letter country code. When quarter-final games are played the losers will be ranked equal (5th) and listed alphabetically by 3-letter country code.</p>	<p>DSC results are used for the final ranking of the teams that did not qualify for the playoffs or the qualification game, when comparing teams with the same rank but from a different group</p> <p>Final ranking will be established from 1 – 30</p>
<p>31+ Entries (For example)</p> <p>Group-A 1,8,9,16,17,24, 25,32,33,40 Group-B 2,7,10,15,18,23, 26,31,34,39 Group-C 3,6,11,14,19,22, 27,30,35,38 Group-D 4,5,12,13,20,21, 28,29,36,37</p> <p>Rankings from the previous 3 years. MAs that did not play in those events will be ranked (at the end of the list) according to the WCF World Ranking.</p>	<p>FOUR or FIVE Groups Group round robins to determine top 4 teams in each group + If 4 groups, the top 4 teams advance to the 1/8 finals. If 5 groups, the top three teams qualify directly for the 1/8 finals, as well as the 4th ranked team with the best DSC result. + 1/8 finals, 1/4 finals, semi-finals and medal games</p>	<p>The playoff system is based on 16 teams and ranking is clearly established by games for 12 teams; after losing games the other 4 teams will be ranked equal (13th) and listed alphabetically by 3-letter country code.</p>	<p>Teams in each group will be ranked as per WCF ranking procedure</p> <p>DSC results are used for the final ranking of the teams that did not qualify for the playoffs or the qualification game, when comparing teams with the same rank but from a different group</p> <p>Final ranking will be established from 1 – 31+</p>

World Seniors (WSCC) & World Mixed Curling Championship (WMXCC)

<p>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。</p>		<p>となり五十音順に記載される。</p>	<p>最終順位は 1-30 位まで定められる</p>
<p>エントリー 31 カ国以上 (例示) A グループ 1,8,9,16,17,24,25,32,33,40 位の協会 B グループ 2,7,10,15,18,23,26,31,34,39 位の協会 C グループ 3,6,11,14,19,22,27,30,35,38 位の協会 D グループ 4,5,12,13,20,21,28,29,36,37 位の協会 ランキングは過去 3 年間から。それら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。</p>	<p>4 つもしくは 5 つのグループ ラウンドロビンで各グループの上位 4 チームを決定 + 4 グループの場合、上位 4 チームが決勝トーナメント一回戦に進む。5 グループの場合、上位 3 チームと 4 位のチームの中で一番 DSC のいいチームが決勝トーナメント一回戦に進む。 + 決勝トーナメント一回戦、準々決勝、準決勝と決勝、3 位決定戦</p>	<p>プレーオフシステムは 16 チームに基づき、試合によって 12 チームのランキングが明確に定められる。そのほかの 4 チームは試合に負けた後で同順位 (13 位) となり五十音順に記載される。</p>	<p>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</p> <p>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</p> <p>最終順位は 1-31 位以上まで定められる</p>

世界シニア選手権 (WSCC)、世界ミックス選手権 (WMxCC)

- 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。
- これらのオープンエントリーの選手権の方式は、全てのチームが選手権で優勝する可能性があるだけ多くの試合をプレーするようにする。

- An Association's team is made up of curlers who are bona fide members of that Association and who fulfil the eligibility criteria for playing for that Association.
- The format of these "open" enter championships are worked out to give every team the chance to win the Championship and to play as many games as possible. Teams will be advised of the playing system in the Team Meeting Documents, prior to the start of play.
- The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play depending on the number of entries and the sheets of ice available.

Pacific-Asia Curling Championships (PACC)

Qualification - World Curling Championships (WCC)

World Curling Federation (WCF) determines the System of Play

One to Four Member Associations qualifying:

ENTRIES	PLAYING SYSTEM	PLAYOFFS	QUALIFICATION
6 or fewer Entries	One Group Double round robin to determine top 4 teams + Play-offs	Olympic play-off system with top four teams as shown in the chart on page XX	Depending on the number of MAs qualifying for the WCCs, the MAs are selected in this order: Gold, Silver, Bronze and 4th place. Teams ranked as per WCF ranking procedure
7 or more Entries	One group Single round robin to determine top 4 teams + Play-offs		

European Curling Championships (ECC)

- The European Curling Championship qualifies European Member Associations to the World Curling Championships.
- For the World Men's and Women's Championship: 8 guaranteed European Zone places (including host), however, if the Zone has the last place team at the previous WCC, it loses one guaranteed spot.
- The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play. In the event of no entries for the C-Division, B9 + B10 Women and B15 + B16 Men remain in the B-Division.

ENTRIES	PLAYING SYSTEM	PLAYOFFS	FINAL RANKINGS
---------	----------------	----------	----------------

- WCF はエントリー数と利用可能なシート数に応じてプレーシステムを変更することがある。

パシフィックアジアカーリング選手権 (PACC)

(資格獲得: 世界カーリング選手権: WCC)

世界カーリング連盟(WCF)が競技システムを決定する

1~4 協会が出場できる場合

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で上位4チームを決定 + プレーオフ	XX 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	世界選手権の出場資格を得る協会数に応じて、協会は以下の順で選ばれる: 優勝、準優勝、3位、4位。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で上位4チームを決定 + 上位3チームによるプレーオフ		

ヨーロッパカーリング選手権(ECC)

- ヨーロッパカーリング選手権は世界カーリング選手権に出場するヨーロッパ協会を決定する。
- 世界男女選手権: ヨーロッパゾーンは8チーム(開催地含む)、しかし、前回の世界選手権で最下位のチームがこのゾーンに属する場合1枠失う。
- WCF はプレーシステムを変更することがある。ディビジョン C へのエントリーがない場合、女子 B9+B10 と男子 B15+B16 はディビジョン B に残る。

エントリー	プレーシステム	プレーオフ	最終順位
A ディビジョン 男子・女子 10 チーム	1つのグループラウンドロビンで上位4チームを決定	XX 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	A1-A10 のチームは、WCF ランキング手順に基づいて決定する。

<p>A Division Men and Women 10 Teams A1 - A8 + B1 + B2 Rankings taken from the previous ECC</p>	<p>One Group: Round robin to determine top 4 teams + Play-offs</p>	<p>Olympic play-off system with top four teams as shown in the chart on page XX</p>	<p>Teams ranked A1- A10 as per WCF ranking procedure. A9 + A10 are relegated to B Division for next ECC</p>
<p>B Division Women 10 Teams A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + C2 Rankings taken from the previous ECC</p>	<p>One Group: Round robin to determine top 4 teams + Play-offs</p>	<p>Olympic play-off system with top four teams as shown in the chart on page XX</p>	<p>Teams ranked B1- B10 as per WCF ranking procedure. B1 + B2 are promoted to A Division for next ECC B9+B10 are relegated to C Division</p>
<p>B Division Men 16 teams A9 + A10 + B3 - B14 + C1 + C2 Rankings taken from the previous ECC</p>	<p>Two Groups of 8 teams: Group round robins to determine top 3 teams + Play-offs</p>	<p>1st ranked teams advance directly to the semi-finals; A2 v. B3 and A3 v B2 to determine last teams in semi-finals. For the semi-finals: If 2 teams from each group then A1 plays the B qualifier and B1 plays the A qualifier. If 3 teams from one group then the 1st ranked team of that group plays the 3rd ranked team from the same group, and the 1st ranked team of the other group plays the 2nd ranked team from the group that qualified 3 teams. The relegation for the ECC B-Division men is determined in the following manner: MA7 v MB7 - winner is not relegated and MA8 v MB8 - loser is relegated Loser (MA7 v MB7) v winner (MA8 v MB8) - winner is not relegated, loser is relegated There is no tie-breaker game(s) before those relegation games and</p>	<p>Teams ranked B1- B16 as per WCF ranking procedure. B1 + B2 are promoted to A Division for next ECC B15 + B16 are relegated to C Division</p>

<p>A1 - A8 + B1 + B2 ランキングは前回の ECC から</p>	<p>+ プレーオフ</p>		<p>A9 + A10 は次の ECC で B デイビジョンに降格</p>
<p>B デイビジョン 女子 10 チーム A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + C2 ランキングは前回の ECC から</p>	<p>1つのグループ ラウンドロビンで上位 4 チームを決定 + プレーオフ</p>	<p>XX 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</p>	<p>B1-B10 のチームは、WCF ランキング手順に基づいて決定する。 B1 + B2 は次の ECC で A デイビジョンに昇格 B9+B10 は C デイビジョンに降格</p>
<p>B デイビジョン 男子 16 チーム A9 + A10 + B3 - B14 + C1 + C2 ランキングは前回の ECC から</p>	<p>8 チームずつ、2つのグループ グループラウンドロビンで上位 3 チームを決定 + プレーオフ</p>	<p>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 位の勝者で、準決勝に進むチームを決める。 準決勝では、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。 以下の手順に従い、ECC B デイビジョン男子の降格は決定される。 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。 (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。 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つぱらラウンドロビンの結果によって決められる。</p>	<p>B1-B16 のチームは、WCF ランキング手順に基づいて決定する。 B1 + B2 は次の ECC で A デイビジョンに昇格 B15 + B16 は C デイビジョンに降格</p>
<p>C デイビジョン 男子 B15+B16+その他のエントリー C デイビジョン 女子 B9+B10+ その他のエントリー</p>	<p>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 グループラウンドロビン + プレーオフ</p>	<p>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</p>	<p>チームは、WCF ランキング手順に基づいて決定する。 C1 + C2 は次の ECC で B デイビジョンに昇格</p>

		<u>the ranking is solely done by the results of the round robin.</u>	
C Division Men B15+B16+ other entries C Division Women B9+B10+ other entries	ONE Group if 11 or less teams and TWO groups if 12 or more teams. Group round robin + Play-offs	Ranking determined for 1st to 4th place 1 v 2 winner gold medal and qualifies for ECC-B and 3 v 4 game. Loser 1 v 2 plays winner 3 v 4, winner silver medal and qualifies for ECC-B, loser bronze medal.	Teams ranked as per WCF ranking procedure. C1 + C2 are promoted to B-Division for next ECC

		の出場資格を得る、敗者が3位。	
--	--	-----------------	--

QUALIFICATION SYSTEM - THE AMERICAS ZONE

CHALLENGE EVENT

The 2nd ranked Americas Zone Association from the previous WCC, provided they are not hosting the next Championship, will be subject to any "challenges" that might come from other Associations in the Americas Zone.

If the 2nd ranked Association is hosting the next Championship, then the other Americas Zone Association from the previous Championship will be subject to any "challenges" which might come from other Associations in the Americas Zone.

The Challenge Event will have the following criteria:

1. The Association that is subject to the challenge will be determined at the conclusion of each WCC based upon the final rankings, and also considering which Association has been awarded the right to host the next WCC.
2. Other Associations in the Americas Zone that wish to challenge for a place in the WCC must submit a registration form to the WCF Secretariat by the deadline date of 31 May of the year preceding the next WCC. By the same date the Association that is subject to the challenge must also submit a registration form to the WCF Secretariat to show they are willing to host and participate in the challenge event. The registration forms will be sent by the WCF to the Americas Zone Associations prior to 1 May.

WCC および WJCC 出場資格獲得システム:アメリカゾーン

チャレンジイベント

前年の WCC で 2 位にランキングされたアメリカゾーン協会は、次の大会を開催していない限り、アメリカゾーンの他の協会から要求されるチャレンジを受けることになる。

2 位にランキングされた協会が次の大会を開催する場合は、もう一つのアメリカゾーンの協会がアメリカゾーンの他の協会から要求されるチャレンジを受けることになる。

チャレンジイベントは次の条件で実施する。

1. 各 WCC の終了時に最終ランキングに基づいて、そしてどの協会が次の WCC を開催する権利を得るかを考慮して、チャレンジを受ける協会を決定する。
2. WCC 出場のチャレンジを望むアメリカゾーンの他の協会は、次の WCC が開催される前年の 5 月 31 日までに WCF 事務局に登録フォームを提出しなければならない。チャレンジを受ける協会も、同期日までに WCF 事務局に登録フォームを提出して、チャレンジイベントを喜んで開催し参加する旨を示す必要がある。登録フォームは 5 月 1 日までに WCF からアメリカゾーンの協会に送られる。

3. If there is only one Association that registered by the deadline date, then that Association is automatically qualified for the next WCC. If no teams register, the vacant spot will be given to the European or Pacific Zone in a manner determined by the WCF Executive Board.
 4. The Association that is being challenged will host the challenge event. The venue and the dates of the event must be approved by the WCF prior to 31 July of the year preceding the next WCC.
 5. The challenge event must be completed in October or November (or agreed date) preceding the next WCC.
 6. Any Association that must host more than one challenge is not required to have those challenges at the same venue and same dates.
 7. The Chief Umpire and Chief Ice Technician are appointed by the Host Association, subject to the approval of the WCF. The Host Association is responsible for their expenses.
 8. Each Association involved in a WCC challenge is responsible for the Per Diem and accommodation expenses for its own teams and officials.
 9. The WCF will not reimburse any travel expenses for the WCC challenge.
3. 締め切りまでに登録した協会が唯一である場合は、その協会が自動的に次の WCC の出場資格を得る。登録チームがない場合には、WCF の理事会で了承の上そのスポットはヨーロッパ、あるいはパシフィックゾーンに与えられる。
 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。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 7 月 31 日までに WCF が承認する必要がある。
 5. チャレンジイベントは、WCC の開催前の 10 月か 11 月(もしくは合意した期日)に終えなければならない。
 6. 複数のチャレンジを開催する必要のある協会は、それらのチャレンジを同じ場所、同じ日程で開催する必要はない。
 7. 審判長とチーフアイステクニシャンは開催協会が指名し、WCF で承認される。彼らの費用は開催協会が負担する。
 8. WCC のチャレンジに出場する協会は、それぞれ自分のチームおよびチーム関係者の諸経費、宿泊費を負担する。
 9. WCF は WCC チャレンジへの交通費を負担しない。

Playing System:

Two teams registered - a "best-of-five" series

Day One - Team Meeting + Official Training + 1 game

Day Two - 2 games

Day Three - 2 games (if required)

Three teams registered - a "double round robin"

Day One - Team Meeting + Official Training + Games 1 v 2 and 1 v 3

Day Two - Games 2 v 3 and 1 v 2 and 1 v 3

Day Three - Game 2 v 3

Four teams registered - a "double round-robin"

Day One - Team Meeting + Official Training + Draws 1 and 2

Day Two - Draws 3 and 4 and 5

Day Three - Draw 6

Five or six teams registered - a "single round-robin" and a 1 v 2 play-off

Day One - Team Meeting + Official Training + Draws 1 and 2

Day Two - Draws 3 and 4 and 5

Day Three - the 1 v 2 play-off

競技システム

2 チーム登録の場合: 5 試合で、3 試合先勝

1 日目: チームミーティング、公式練習、1 試合

2 日目: 2 試合

3 日目: (必要であれば)2 試合

3 チーム登録の場合: ダブルラウンドロビン

1 日目: チームミーティング、公式練習、試合 1 v 2 と 1 v 3

2 日目: 試合 2 v 3、1 v 2 と 1 v 3

3 日目: 試合 2 v 3

4 チーム登録の場合: ダブルラウンドロビン

1 日目: チームミーティング、公式練習、ドロー1 と 2

2 日目: ドロー3、4 と 5

3 日目: ドロー6

5 チームあるいは **6** チーム登録の場合: シングルラウンドロビンと 1 v 2 のプレーオフ

1 日目: チームミーティング、公式練習、ドロー1 と 2

2 日目: ドロー3、4 と 5

3 日目: 1 v 2 のプレーオフ

日程

Time table:

- Conclusion of WCCs - challenged Associations declared
- 1 May - prior to this date registration forms sent out by WCF Secretariat
- 31 May - deadline date for registration (forms returned to the WCF Secretariat)
- 31 July - prior to this date the hosting venue and dates approved by WCF
- October or November (or agreed date) - the Challenge
- WCC が終了したとき: チャレンジを受ける協会を発表
- 5月1日: WCF の事務局に登録フォームを提出する期限
- 5月31日: 登録の〆切(WCF の事務局にフォームを戻す)
- 7月31日: 開催地、開催日程を WCF が承認する期限
- 10月か11月(または合意された日程): チャレンジ

MINIMUM STANDARDS

Required by Member Associations for Entry into World Curling Championships

1. **Curling Season:** A minimum of three months.
2. **Standard of Play:** The World Curling Federation may judge if the standard of play of a Member Association is adequate to enter the World Curling Championships.
3. **Qualification:** No Member Association, whose Annual Subscription and arrears to the World Curling Federation are not paid by 1 September of any year, is eligible to enter the World Curling Championships the following year.

ELIGIBILITY

1. Athletes are a national of the country they are representing - their residence can be anywhere.

or

Athletes are a resident of the country they are representing for a period of at least two consecutive years immediately prior to the start of the competition.

2. If an athlete has represented a country in any WCF competition, or played in an international qualifier for a WCF competition, that athlete may not represent another country in any WCF competition or WCF international qualifier until the athlete

最低限の水準

世界カーリング選手権へのエントリーに際してメンバー協会に要求される

1. **カーリングシーズン:** 最低 3 ヶ月。
2. **競技水準:** 世界カーリング連盟はメンバー協会の競技水準が世界カーリング選手権で競技をするのに適切かどうか判断することができる。
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、次の年の世界カーリング選手権に出場する資格がないものとする。

出場資格

1. 選手は代表する国の国民である。住まいはどこでもよい。

もしくは

選手は、大会開始前 2 年以上代表する国に居住している。

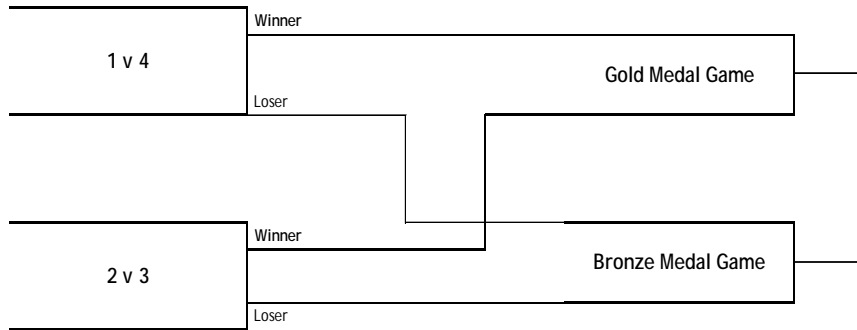
2. 選手が過去に WCF の大会や大会参加資格獲得大会にある国を代表している場合、その選手は上記 1 の条件が満たされ、2 年以上経過するまで WCF の大会や大会参加資格獲得大会で別の国を代表することはできない。

- fulfills one of the above criteria **AND** a period of two consecutive years has elapsed.
3. This eligibility does not apply to competing in the Olympic / Paralympic Winter Games, which are governed by the regulations of the International Olympic / Paralympic Committee.
 4. The WCF Executive Board shall resolve any dispute relating to the determination of the WCF Member Association that an athlete may represent in a WCF competition.
3. 冬季オリンピックならびにパラリンピックでは IOC・IPC の基準に基づいて出場資格が規定されているため、この資格規定は適用されない。
 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。

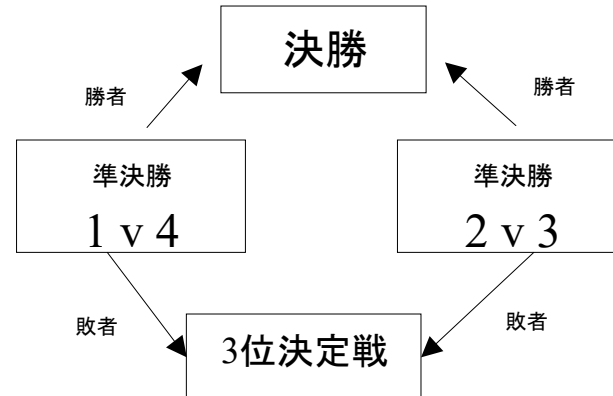
OLYMPIC PLAY-OFF SYSTEM

SEMI-FINALS

FINALS



オリンピックのプレーオフシステム

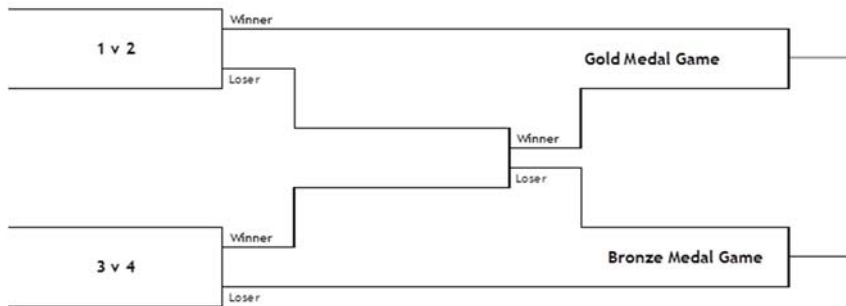


PAGE PLAY-OFF SYSTEM

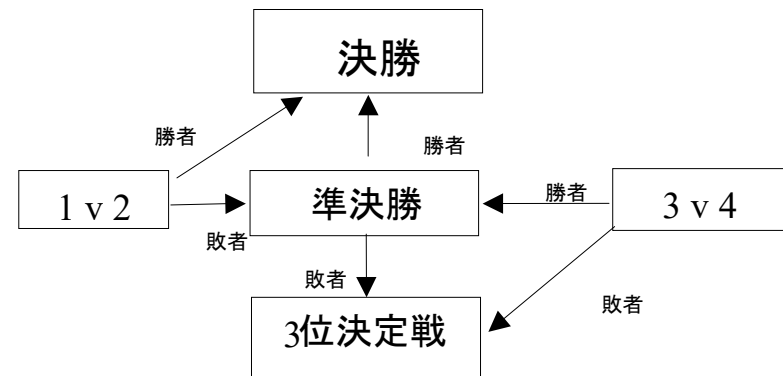
PLAY-OFFS

SEMI-FINAL

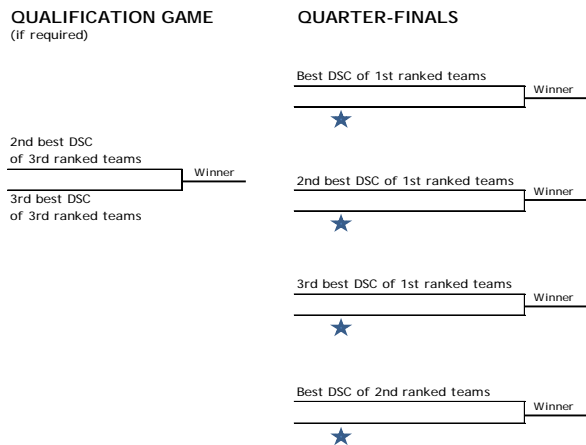
FINALS



ページプレーオフシステム

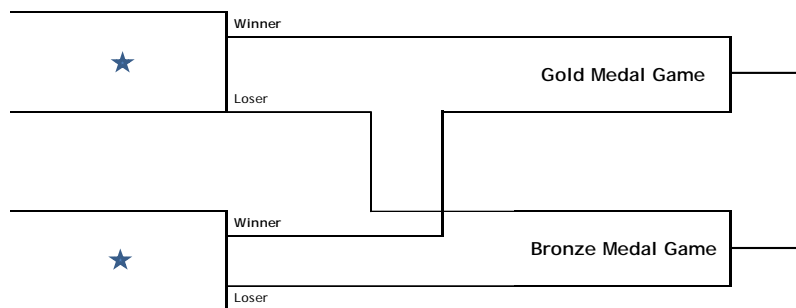


QUARTER-FINALS PLAY-OFF SYSTEM



SEMI-FINALS

FINALS

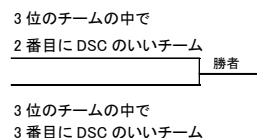


★ Where possible, opponents will be selected on the basis of not having teams from the same group compete against each other. If necessary, the opponents will be determined by a "draw from the hat" (random selection) at the post round robin team meeting.

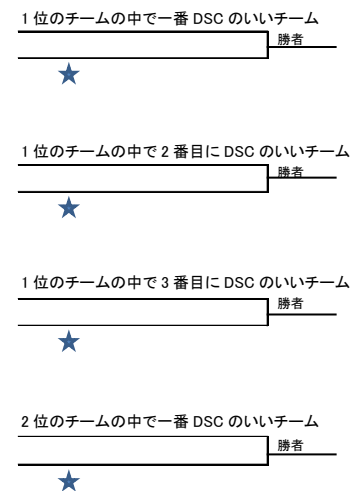
準々決勝方式のプレーオフシステム

準々決勝に進む最後のチームを決める試合

(必要に応じて)

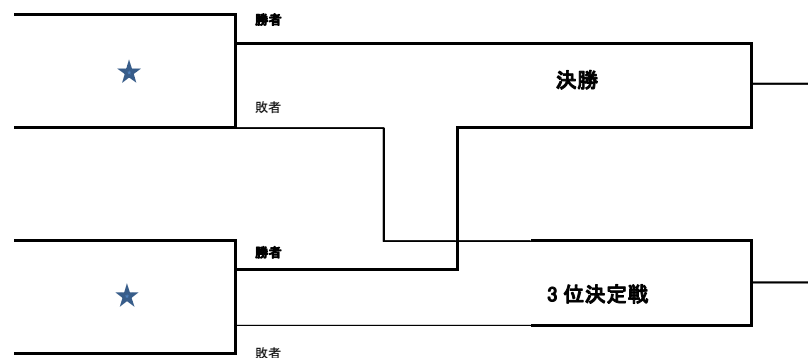


準々決勝



準決勝

決勝



★ 可能な限り、同じグループのチームがお互いに対戦しないように相手が選ばれる。必要に応じて、相手はラウンドロビン後のチームミーティングで「抽選」(ランダムに選択)によって決定される。

DRESS CODE

Items	Policy
Shoes	No restrictions, personal preference
Socks	If worn under the trousers, no restrictions
Leg Warmers	Includes socks worn over the trousers, same for the complete team
Trousers	Same logos/crests/colour, can be different brands
<u>Shorts</u>	<u>Not allowed in WCF competitions</u>
Belts	If showing, all the same
Skirts	Matching colour, same colour of tights, can be a team mixture of skirts and trousers
Undershirts	Can be visible (long sleeves under short sleeves) but outfit must have colour coordination
Shirts	Can be tucked in or out
Vests	Okay, must have colour coordination (name, Association, etc.), one or more can wear
Jackets	As per WCF guidelines, Association, player's name, etc. <u>Predominately one colour, but can have an accent colour</u>
Hooded Jackets	Hood cannot be showing, rolled up or tucked inside
Hats	One or more can wear, more than 1 all the same, peaks forward, logos = Association or the Event. Applies to the team and persons on the coach bench
Scarves	One or more can wear, more than 1 all the same
Head & Wrist Bands	One or more can wear, more than 1 all the same, large logos = Association or the Event
Jewellery	No restrictions, personal preference
Gloves	No restrictions, personal preference
Braces	Cannot be visible, worn under a shirt or jacket
<u>Crests</u>	<u>No previous event crests are allowed</u> <u>Approval of sponsor crests has to be sought or renewed for each event</u>

ドレスコード

項目	規定
靴	特に規定なし。個人の好み。
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。
<u>短パン</u>	<u>JCA 大会では認められない。</u>
ベルト	見えているときは同一。
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。
アンダーシャツ	(長袖が半袖から出るなど) 見えてもよいが、ユニフォーム全体について色がコーディネートされていること。
シャツ	端をズボンの中に入れても外のままでもよい。
ベスト	着用可。但し(名前、都道府県名など)色がコーディネートされていること。着ている選手と着ていない選手がいてもよい。
ジャケット	JCA ガイドラインに従い、名前、都道府県名などを入れる。 <u>どちらかの色が支配的であること。アクセントを入れてもよい。</u>
フードつきジャケット	巻く、内側に入れるなどする。見えてはいけない。
帽子	着用する選手としない選手がいてもよい。複数の選手が着用する場合は同一。つばは前向き。協会またはイベントのロゴ。コーチ席にいるチーム、人にも適用する。
スカーフ	着用する選手としない選手がいてもよい。複数の選手が着用する場合は同一。
ヘッド・リストバンド	着用する選手としない選手がいてもよい。複数の選手が着用する場合は同一。協会またはイベントのロゴ。
宝石類	特に規定なし。個人の好み。
手袋	特に規定なし。個人の好み。
サスペンダー	シャツやジャケットの下に着用し、見えてはいけない。
クレスト	<u>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。</u>

GLOSSARY OF TERMS

Alternate	A registered, non-playing member of the team who is eligible to substitute for one of the competing players.
<u>Arithmetically Eliminated</u>	The status of a team that has a combined total of stones left to be delivered and/or remaining in play that is less than the number needed to produce either a tie or a win.
Away End	The end of the sheet to which the first stone of a game is delivered.
Back Board / Bumper	Material (e.g. foam or wood) placed at the end (perimeter) of each sheet of ice.
Back House Weight	The speed given to a stone at delivery so that it will just reach the back of the house.
Back Line	A line at the back of the house, extending across the width of the sheet, which is parallel to and located 1.829 m. (6 ft.) from each tee line.
Back of the House	The area within the house that lies between the tee line and the back line.
Biter	A stone that just touches the outer edge of the outside circle of the house.
Blank End	An end resulting in no score for either team.
Bonspiel	A curling competition or tournament.
Brush (Broom)	<u>See definition: Sweeping Device.</u>
<u>Brush Head</u>	<u>The part of the brush that comes in contact with the ice surface when sweeping.</u>
Button	The small circle at the centre of the house.
Burned Stone	A stone in motion touched by a player or any part of a player's equipment.

カーリング用語

オールタネート	登録されており、プレーはしていないが、競技をするプレーヤーの一人と交代できるチームメンバー
<u>計算上勝てない</u>	<u>デリバリーをして生きているストーンと、デリバリー前の残りのストーンの数</u> を足しても、同点あるいは勝つためにストーンの数が必要な状態
アウェイエンド	ゲームの最初のストーンをデリバリーして狙う側のシートのエンド
バックボード・バンパー	シートの両端(縁)に置かれた(木や発泡材などの)材料
バックハウスウェイト	ハウスの後ろに届く位の力で投げるストーンのウェイト
バックライン	ティーラインと平行で、ハウスの一番後ろ(12フィート円)でセンターラインと直角に交わるライン。
バック・オブ・ザ・ハウス	ハウス内で、ティーラインとバックラインの間にあるエリア
バイター	ハウス(12フィート円)にかろうじて接しており、得点できる可能性のあるストーン
ブランクエンド	どちらのチームも得点しないエンド
ボンスピール	いろいろなイベントからなるカーリングの大会。普通は週末にかけて行われる
ブラシ(ブルーム)	<u>スウィーピング用具の定義を参照</u>
ブラシヘッド	<u>スウィーピング時にアイスと接するブラシの部分</u>
ボタン	ハウス中心の小さな円
バートン・ストーン	動いている間に、選手や道具が触れてしまったストーン

Centre Line	The line dividing the playing surface down the middle. It joins the midpoints of the tee lines and extends 3.658 m. (12 ft.) beyond the centre of each tee line.	センター・ライン	アイス・シートの中心を、こちらのハックから向こうのハックまで長さ方向に走る線
Circles	See definition: House.	サークルズ	ハウスの定義を参照
Competition	Any number of teams playing games to determine a winner.	コンペティション	勝者を決めるためにゲームをする複数のチーム
Come Around	A shot that curls behind another stone.	カム・アラウンド	ガードのストーンの後ろに回りこむドロショット
Counter	Any stone in or touching the house and is considered a potential point.	カウンター	ハウスに接しているかハウスの中にあつて、得点する可能性のある全てのストーン
Courtesy Line	A line indicating where the sweepers from the non-delivering team are allowed to stand in order to ensure that an umpire can view the hog line and to prevent distraction of a delivering player.	コーテシーライン	審判がホッグラインを見ることができ、デリバリーをしているチームの邪魔にならないように、デリバリーをしていないチームのスウィーパーが立つ位置を示すライン
Curl	The curved path of a stone as it travels down the sheet of ice.	カール	ストーンが氷上で描く曲線の跡
Debris	<u>Any substance, including frost, snow or material originating from brushes, shoes or clothing.</u>	デブリ	ブラシ、靴や衣服から生じる物や霜や雪を含む物質
Delivery End	The end of the sheet from which the stones are being delivered.	デリバリーする側	ストーンをデリバリーする側のリンクエンド
Delivering Team	The team that is currently in control of the playing area, and scheduled to deliver the next stone.	デリバリングチーム	プレーエリアを管理し、次のストーンをデリバリーする方のチーム
Delivery	The motion a player makes when playing a curling stone.	デリバリー	リンクの反対側(プレーする側)にストーンをプレーする行為
Delivery Stick	A device which attaches to the handle of the stone and acts as an extension of the arm/hand during the delivery process.	デリバリースティック	ストーンの手柄に装着して、デリバリー中に手・腕の延長として機能する用具
Displaced Stone	A stationary stone that has been moved to a new location.	ディスプレイストーン	新しい位置へ動かされた静止していたストーン
Divider	Material (e.g. foam or wood) used to separate the sheets of curling ice.	ディバイダー	(木や発泡材など)カーリングアイスのシートを分ける材料
Double Take-out	A stone that removes two of the opponent's stones from play.	ダブルテイクアウト	相手のストーンをプレーエリアから2個取り除くストーン
Draw	A stone which stops inside or in front of the house.	ドロ	ハウスの前、中にとまるストーン
Draw Shot Challenge (DSC)	The calculation made by taking the average distance of the Last Stone Draws (LSD), excluding the least favourable LSD(s), and used, if required, to assist in the determination of ranking after a round robin.	ドロショットチャレンジ (DSC)	最も悪いラストストーンドロ(LSD)を除いて計算した平均距離。必要に応じ、ラウンドロビン後にランキング決定に用いる。
Draw Weight	The momentum required for a delivered stone to reach the	ドロウウェイト	プレーエリアのハウスに届くストーンをデリバリーするのに必要な勢

	house at the playing end.
Electronic Hog Line Device	A device that indicated if a stone was released by a player before the stone reached the hog line at the delivery end.
End	A portion of a curling game that is completed when each team has thrown eight stones and/or the score has been decided.
Equipment	Anything that is worn or carried by a player.
Extra End	An additional end played to break a tie at the end of regulation play.
External Force	An occurrence not caused by either team.
First Player	The first curler on a team to deliver two stones in each end.
Fourth Player	The fourth curler on a team to deliver two stones in each end.
Free Guard Zone (FGZ)	The area at the playing end, between the hog line and the tee line, but excluding the house.
Freeze	A form of a draw shot that stops directly up against another stone.
Front House Weight	The momentum required for a delivered stone to reach the front part of the house at the playing end.
Forfeit	<u>If a team cannot start or continue a game the other team will win that game. The final game score will be recorded as W-L.</u>
Game	Two teams playing a specified number of ends to determine a winner.
Guard	A stone that is placed in a position so that it may protect another stone.
Hack	The foot-hold at each end of the ice which is used by players (except wheelchair curlers) to start the delivery of a curling stone.
Hack Line	A small line 0.457 m. (1 ft. 6 in.) parallel to the tee line, at each end of the centre line.
Hack Weight	The momentum required for a delivered stone to reach the hack at the playing end.

	い。
電子ホッグライン機器	デリバリーする側で、プレーヤーがホッグラインに到達するまでにストーンをリリースしたかどうかを示す機器。
エンド	2チームが交互にそれぞれ8個のストーンを投げてスコアを決定するプレーの一区切り
エクイップメント	プレーヤーが着用、携帯するもの全て
エキストラエンド	通常の試合が終了した時点で同点の場合勝敗を決めるためにプレーする付加的なエンド
外的な力	どちらのチームも起こさなかったが起きた事象
ファースト・プレーヤー	各エンド、チームで最初にストーンを2個投げるカーラー
フォース・プレーヤー	各エンド、チームで4番目にストーンを2個投げるカーラー
フリー・ガード・ゾーン	フリー・ガード・ゾーン・ルールが適用されるエリア。ホッグラインからティーラインまでの間で、ハウス内は除く
フリーズ	静止しているストーンの前にぴたっと止まるドローショット。静止しているストーンを投げたストーンの後ろ盾にする正確さを要するドローショット
フロント・ハウス・ウェイト	シートの中央付近で、ハウスの一番前当たりに届く位のウェイト
不戦勝	<u>チームが試合を開始もしくは継続できない場合、相手チームが勝つ。試合の最終スコアはW-L(勝-負)と記録する。</u>
ゲーム	勝者を決めるために規定のエンド数を2チームがプレーすること
ガード	他のストーンを守るために置くストーン、あるいはそこに置くことで他のストーンを守る可能性を作るように配置するストーン
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(車いすカーラーを除く)が使用するけり台
ハック・ライン	センター・ラインの両端に、ティーラインと平行に引かれた0.457mの線
ハックウェイト	ハックまで届く位の強さでデリバリーされた、弱いテイクアウト・ウェイト

Handle	The part of a curling stone that a player grips in order to deliver.	ハンドル	デリバリーするためにプレーヤーが握るカーリングストーンの部分
Hammer	A term used to describe the stone which will be the last stone delivered in that end.	ハンマー	エンドのラスト・ストーン
Heavy	A stone delivered with a greater speed than necessary.	ヘビー	必要とする強さ以上の力でデリバリーされたストーン
Hit	A take-out. Removal of a stone from the playing area by hitting it with another stone.	ヒット	テイクアウト。当てて、他のストーンをプレイ・エリアからはじき出すこと
Hit and Roll	A stone that knocks an opponent's stone out of play, and then rolls to another position in play.	ヒット・アンド・ロール	ねらっているストーンに部分的に当てて、投げたストーンを他の場所へ動かすこと
Hog Line	A line extending across the width of the sheet that is parallel to and located 6.40 m. (21 ft.) from each tee line.	ホッグ・ライン	ティーラインから6.4m(21フィート)離れた位置にシートを横切って引かれた線
Hog Line Violation	A stone that is removed from play for the end, because it was not released before it reached the hog line at the delivery end.	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
Hogged Stone	A stone that is removed from play for the end, because after being delivered, it did not come to rest completely beyond the inside edge of the hog line at the playing end.	ホッグド・ストーン	デリバリーの後、プレーするエンドに近いホッグラインを100%越えて止まらなかったため、プレーから取り除かれるストーン
Home End	The end of the sheet from which the first stone of a game is delivered.	ホームエンド	ゲームの最初のストーンがデリバリーされる側のシートのエンド
House	The area within the concentric circles at each end of the sheet.	ハウス	リンクの両端に描かれた同心円のエリア
Hurry	A command, which instructs players to sweep harder.	ハリー	激しくスウィープしなさい、という号令
Ice Surface	The complete ice area that is within the perimeters of the curling sheet.	アイスサーフェイス	カーリングシートの区域内全体のアイスエリア
In the Process of Delivery	The sequence of play that begins when the delivering player is in position to start the delivery and concludes when the stone is released.	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
In-turn	The rotation applied to the handle of a stone by a right-handed curler, which causes the stone to rotate in a clockwise manner, <u>for left-handed curlers it is a counter-clockwise rotation.</u>	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かかる時計回りの回転で、左利きのカーラーにとっては反時計回りの回転

Last Stone Draw (LSD)	A contest conducted at the conclusion of a team's pre-game practice in which each team delivers two stones by different players, <u>the first stone with a clockwise and the second with a counter-clockwise</u> , to the tee at the home end. The resulting distances are measured and used to determine which team has the choice of delivering the first or second stone in the first end.
Lead	The first player on a team to deliver two stones in each end.
Measuring Device	An instrument that determines which stone is closer to the centre of the house (Tee), or whether a stone is in the house.
Moving Stone	A stone in motion either from a delivery or from being struck by another stone.
Original Position of a Stone	The location on the ice where a stone rested prior to its being displaced.
Out-of-play Position	The location of a stone that is not in play (e.g. one which has touched a side line, or crossed the back line).
Out-turn	The rotation applied to the handle of a stone by a right-handed curler, which causes the stone to rotate in a counter-clockwise manner, <u>for left-handed curlers it is a clockwise rotation.</u>
Pebble	The water droplets applied to a sheet of ice before commencing play. These droplets freeze, which then reduces the friction between the ice and the stones.
Peel	A shot designed to remove a guard.
Playing End	The end of the sheet to which the stones are being delivered.
Point	At the completion of an end, one is awarded to a team for each of its own stones located in or touching the house that is closer to the tee than any stone of the opposition.
Port	An opening, or gap, between stones.

ラストストーンドロロー (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. 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。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
リード	チーム4人中、各エンド最初の2個のストーンを投げる人
測定機器	どちらのストーンがハウスの中心(ティー)に近いか、あるいはストーンがハウスに触れているかを決定する機器
動いているストーン	デリバリーもしくは他のストーンが当たって動いているストーン
ストーンの元の位置	動かされる前にストーンがあったアイス上の位置
アウトの位置	インプレーでないストーン(例えば、サイドラインに触れる、バックラインを越えるなど)
アウトターン	右利きのカーラーに対して、ストーンの手柄にかける反時計回りの回転で、 <u>左利きのカーラーにとっては時計回りの回転</u>
ペブル	ゲームの前にペブル管(カーリング専用ジョウロ)で水をまいてアイスの表面に出来た氷の細かい粒
ピール	他のストーンをはじき出し、投げたストーンもプレーから外すテイクアウト・ショット
プレーする側	ストーンがデリバリーされ得点を決める側のリンクエンド
ポイント	エンドの戦いにおいて、ハウスに入っているもしくはハウスにかかっていて、相手のどのストーンよりもティーに近い全てのストーンに対し、それぞれ1点ずつ得点が与えられる
ポート	2つのストーンの間に来た、他のストーンがぎりぎり通過できるだけの空間

Positioned Stones	In Mixed Doubles games, the two stones that are placed in designated positions prior to the start of each end.	ポジションド・ストーンズ	ミックスダブルスの試合で、エンドを開始する前に所定の位置に置く2個のストーン
Power Play	<u>In Mixed Doubles games, the team that has the decision on the placement of the "positioned" stones, can one time in a game place the stones in designated positions to the side of the sheet instead of the designated centre positions.</u>	パワープレー	<u>ミックスダブルスの試合で、ストーンの配置の決定権を持ったチームが、試合中一度だけ、ストーンを所定のセンターの位置の代わりに所定のシートのサイドの位置に置くことができる。</u>
Raise	A type of draw which bumps forward another stone.	レイズ	ストーンに当てて、そのストーンを前方へ動かすこと。タップ・バックあるいはバンプともいう
Raise Take-out	A delivered stone hits a stationary stone, which then starts to move and it hits a third stone out of play.	レイズ・テイクアウト	自分または相手のストーンに当てて、そのストーンを前方に動かし、他のストーンに当ててテイクアウトすること。ラン・バックと同じ
Rings	See definition: House.	リング(ズ)	ゲームで目標とする円、ハウス
Rock	See definition: Stone.	ロック	ストーンの定義を参照
Roll	The sideways movement of a curling stone after it has struck a stationary stone.	ロール	プレイ・エリア内で静止しているストーンに当たった後の(投げた)ストーンの動き
Rotation	<u>The direction of turn of a stone (clockwise or counter-clockwise).</u>	回転	<u>ストーンのターンの方向(時計回りまたは反時計回り)</u>
Round Robin	A competition in which each team plays all the other teams in their group.	ラウンドロビン	全てのチームがグループ内で総当りで戦う競技方法
Score	The number of points received by a team in an end.	スコア	エンドが終了して一方のチームが獲得する得点数
Scoring	A team scores one point for each of its stones that is within the house and closer to the tee than any stone of the opposing team.	スコアリング	チームは、ハウスの中にあり相手チームのどのストーンよりもティーに近いそれぞれのストーンについて1点ずつ得点する
Second Player	The second curler on a team to deliver two stones in each end.	セカンドプレイヤー	各エンド、4人中2番目に2個のストーンを投げる人
Sheet	The specific ice surface upon which a curling game is played.	シート	カーリングのゲーム用に整備された氷の表面
Shot (stone or rock)	At any time during an end, the stone closest to the tee.	ショットロック(ストーン)	あるエンド中、どの時点でも中心に一番近いストーン
Side Line	A line placed at the side (perimeter) of each sheet of ice.	サイドライン	アイスの各シートの横(外側)に引いてある線
Skip	The player who directs play for the team.	スキップ	チームのプレーを指示するプレイヤー
Slider	Slippery material placed on the sole of the sliding shoe, which makes it easier to slide on the ice.	スライダー	アイス上で滑りやすいように、スライディングする靴の底に取り付けた滑りやすい材料
Spare	See definition: Alternate.	スペア	オールタネートの項参照

Stationary Stone	A stone in play which is not in motion.
Stone	Also known as a rock, a curling stone is made of granite and is delivered by the players in a curling game.
Stone Set in Motion	A stationary stone hit by another stone which causes it to move.
Sweeping	The action of moving a broom or brush back and forth in front of the path of a moving stone to clean or polish the ice surface.
<u>Sweeping Device</u>	<u>A device used by players to sweep/clean the ice.</u>
Swingy Ice	The condition of the ice or stones causing the stones to have excessive curl.
Take-out	Removal of a stone from the playing area by hitting it with another stone.
Team	Four players competing together. A team may include a fifth player (to act as an alternate) and a coach. Mixed Doubles have one male and one female player, and may include a coach.
Team Time-out	A 60 second on-ice meeting between a team and their coach
Technical Time-out	Stoppage of play called by a team or umpire for a ruling, injury, or in other extenuating circumstances etc.
Tee	The exact centre of the house.
Tee Line	A line extending across the width of the sheet that passes through the centre of the house parallel to the hog line and backline.
Third Player	The third curler on a team to deliver two stones in each end.
Tie-breaker	A game that is played to break a tied ranking at the end of the round robin.
Top of the House	The area within the house that lies between the hog line and the tee line.
Umpire	The person(s) responsible for the conduct of the game in accordance with the rules.
Vice-Skip (Mate or	The player who directs play for the team when it is the Skip's

静止したストーン	インプレーエリアにあり、動いていないストーン
ストーン	ロックとも呼ばれ、花崗岩でできている。カーリングゲームでプレイヤーがデリバリーする
動き出したストーン	静止していたが、他のストーンが当たって動くストーン
スウィーピング	ブラシやブルームでアイス表面をきれいにしたり磨いたりする動作
<u>スウィーピング用具</u>	<u>アイスのスウィープ(クリーン)にするためプレイヤーが用いる道具</u>
スウィングー・アイス	普通より大きくストーンがカールする氷
テイクアウト	他のストーンで当てて、プレーエリアからストーンを取り出すこと
チーム	競技規則に従い一緒にプレーする4人のプレイヤー。チームには5人目のプレイヤー(補欠)とコーチがいてもよい。
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
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。
ティー	ハウスの真の中心
ティーライン	ハウスの中心をセンター・ラインと直角に走るライン
サードプレイヤー	各エンドの3番目に2個ストーンを投げる人。スキップがデリバリーする時通常スキップの役目をし、ショットを決める際にスキップの相談相手になる人
タイブレーク	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
トップ・オブ・ザ・ハウス	ハウス内で、ホッグラインとティー・ラインの間にあるエリア
審判	競技規則に従った試合進行をつかさどる人
バイススキップ(Vice-skip)	スキップが投げる時、あるいはスキップがプレーエリアを離れた

<p>Acting Skip) turn to deliver.</p> <p>Weight The amount of force/speed given to the stone during the delivery.</p> <p>Wheelchair Lines Two lines that run from the hog line to the outermost edge of the nearest circle of the house. Wheelchair curlers are allowed to start their delivery with the stone placed between these lines.</p>	<p>ウエイト ときにプレーを指示するプレーヤー</p> <p>車いすライン デリバリーの時ストーンに与えられた力。石の走るスピード</p> <p>ホッグラインからハイスの一番外の円までセンターラインに平衡に引かれた 2 本の線。車いすカーラーは、この 2 本の線の間でストーンを置いてデリバリーできる</p>
--	---