

## JCA 競技規則 (2018.11 版) 改正の解説

(公社) 日本カーリング協会 競技委員会・審判部

2018.11

### <R2. ストーン>JCA 競技規則 9~10 ページ

- (i) いかなるストーンも、そのエンドのラストストーンが静止するまで、目視でのみ測定してもよい。ただし、ストーンがインプレーかどうか決定するとき、あるいはエンドの第 2 投、第 3 投、第 4 投、**第 5 投**の前にフリーガードゾーンにあるかどうかを決定するときはこの限りでない。

(下線部分を**追加**)

2017.10 WCF 競技規則改正で採用された事項。2018.10.1 から適用される。

### <R5. デリバリー>JCA 競技規則 14~17 ページ

- (j) もしエンドの最終投球者が不注意により多くのストーンを投球しすぎた場合、最後に投球されたストーンを取り除き、相手チームはそのストーンによって動かされた他のストーンを違反が行われる前の位置に戻す。

(下線部分を**追加**)

規則 R5 (j)では、1 エンド中、1 人のプレーヤーが決まった数以上のストーンを投球した場合、そのエンドは間違いがなかったものとして続行され、間違いをしたチームの第 4 プレーヤーが投球するストーンの数間違いに応じて減らす。しかしチームの最終投球者がエンドでストーンを投球しすぎた場合にどうなるかは明確ではなかった。

### <R6. フリーガードゾーンルール>JCA 競技規則 17~18 ページ

- (b) エンドの **6** 投目をデリバリーする前に、デリバリーしたストーンが相手チームのストーンを直接的あるいは間接的にフリーガードゾーンからプレーエリア外に出した場合、デリバリーしたストーンをプレーからはずし、相手チームは動いた他のストーンを違反が行われる前の位置に戻す。

(下線部分を**変更**)

2017.10 WCF 競技規則改正で採用された事項。2018.10.1 から適用される。

### <R9. ラストストーンドロワー (LSD) のストーン>JCA 競技規則 23 ページ

- (f) (iii) …外的な力が静止しているストーン を動かす、もしくは動かす状況を作った場合は、

(下線部分を**変更**)

(f) (i)(ii)にも「静止しているストーンに触る、もしくは触れる状況を作った場合」の記述があり、表現として WCF のルールとは異なるが、試合中のストーンとは違って計測結果を求められるものであるため、慎重な表現とした。

<R10. 用具>JCA 競技規則 23~24 ページ

- (e) (iii) 車いすカーリング以外の場合: ストーンは、ハックから狙っているターゲットに向かってまっすぐにデリバリーしなければならない。
- (e) (iv) 車いすカーリング以外の場合: デリバリーをする側のティーラインにどちらかの足が到達するまでに、ストーンをデリバリースティックからはっきりとリリースしなければならない。ストーンはデリバリーする側のホッグラインに到達したときインプレーとなり、デリバリーしたとみなされる。
- (e) (v) 車いすカーリング以外の場合: デリバリースティックの違反があった場合、デリバリーされたストーンをプレーから取り除き、違反をされたチームは動いたストーンを全て違反しが行われる前の位置に戻す。
- (e) (vii) 全てのデリバリースティックは「車いすカーリング規定」に適合していないといけない。

(下線部分を追加)

最近実施されたデリバリースティックサミットおよび前シーズンの選手・関係者との協議に基づく。

<R11. スコア>JCA 競技規則 25~27 ページ

- (d) エンドのスコアを決定するとき、どちらのストーンがティーに近いか、あるいはハウスに入っているかどうかを目で見て決定できない場合、測定機器を用いる。ティーからストーンの一番近い部分までを測定する。それぞれのチームの任意のアイス上のプレーヤー 1 名~~ハウスを管理する者~~は、計測機器で行われる計測を観察することができる。

(下線部分を追加、二重取り消し線部分を削除)

<R13. 車いすカーリング>JCA 競技規則 28~29 ページ

- (c) デリバリーは、通常通り手で投げても良いし、車いすカーリング規定に適合したデリバリースティックを使用し投げても良い~~使用が認められたデリバリースティックで投げても良い。2017年世界車いすカーリング選手権で使用が認められた先端部機材だけが、2018パラリンピックを含むWCFの主催する2017/2018シーズンの車いすカーリング大会で使用が認められる。~~

(下線部分を追加、二重取り消し線部分を削除)

最近実施されたデリバリースティックサミットおよび前シーズンの選手・関係者との協議に基づく。

- (g) 日本車いすカーリング選手権においては、試合中いつでも 4 人でプレーし、チームには男性と女性が入っていなければならない。違反を冒したチームは不戦敗となる。プレーヤーがエンド中に病気、事故やその他のやむを得ない事情 (審判による退場処分を除く) により試合を離れる場合:
  - (i) 割り当てられたストーンを全て投球するのであれば、そのプレーヤーは試合に戻ってくる~~ことができる。~~
  - (ii) そのエンドで試合を離れたプレーヤーのストーンを投球する必要がある場合、すぐに補欠がストーンを投球するために離れたプレーヤーのポジションで試合に加わらなければなら

ず、チームには引き続き男性と女性が入っている必要がある。そうすることが出来ない場合、チームは不戦敗となる。次のエンドの開始時、チームはチームラインナップを変更してもよく (変更後の投球順は試合の最後まで守る)、試合を離れたプレーヤーは試合に戻ることができない。

(iii) 試合を離れたプレーヤーが既に両方のストーンを投球していた場合、次のエンドの開始時、チームは補欠を用いなければならない、チームラインナップを変更してもよく (変更後の投球順は試合の最後まで守る)、試合を離れたプレーヤーは試合に戻ることができない。

(下線部分を追加)

車いすカーリングでの、「各エンド中 4 人のプレーヤーでなければならない」と「補欠はエンドの開始時にのみ入って良い」の例外を正すために、R13 (h) に追加文言が必要である。

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

(g) (iii) 計測が同じであることによるブランクエンドの場合、置石の配置決定権を持つチームは次のエンドも変わらない。

(下線部分を追加)

現行のミックスダブルスのルールでは、ブランクエンドになったらストーン配置の選択権を失う。これは、ハウス内の 2 つのストーンが同距離とされてブランクエンドになった場合も該当する。

#### <C2. 参加チーム>JCA 競技規則 35～37 ページ

(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。

(下線部分を変更)

現状、大会中の様々なタイミングで、チームスタッフを登録もしくは変更したいチームが出てきている。期限を設けるために、C2 (c)を変更する：

(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。

(下線部分を新規追加)

現状、チーム関係者の最少年齢というものはないが、これにより無料の認証を得るために未成年者をチーム関係者として申告するケースが見られた。

#### <C3. ユニフォーム・用具>JCA 競技規則 37 ページ

(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。~~「赤」は暗~~

~~色とみならず~~ WCF より別途承認を得ない限りは、ライトカラー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 週間前までに申請する必要があり、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。

(下線部分を追加、二重取り消し線部分を削除)

2017.10 WCF 競技規則改正で採用された事項であり、2018.10.1 から適用される。  
JCA 主催大会では別途適用基準を適用することを明記した。

(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。

(下線部分を新規追加)

最近実施されたデリバリースティックおよび前シーズンの選手・関係者との協議に基づく。

#### <C5. 試合の長さ>JCA 競技規則 39 ページ

(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~~ラウンドロビンの試合では少なくとも 6 エンド、プレーオフの試合では少なくとも 8 エンドプレーしなければならない。~~

(下線部分を追加、二重取り消し線部分を削除)

現行の C5 (a)では、「10 エンド予定されている大会では、ラウンドロビンの試合では少なくとも 6 エンド、プレーオフの試合では少なくとも 8 エンドプレーしなければならない。」となっている。他のラウンドロビン後の試合については何も言及されていない。

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

<u>考慮に入れる</u> ラウンドロビン試合数	<u>考慮に入れる</u> LSD の回数	各プレイヤーの最低限
4	8	2 投、時計回り 1 投+反時計回り 1 投
5	10	2 投、時計回り 1 投+反時計回り 1 投
6	12	2 投、時計回り 1 投+反時計回り 1 投
7	14	3 投、時計回り最低 1 投+反時計回り最低 1 投
8	16	3 投、時計回り最低 1 投+反時計回り最低 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>	<u>5 投、時計回り 2 投+反時計回り 2 投</u>

(下線部分を追加)

選手当たり LSD の最低投球回数を定めた LSD 表は (現在世界男女選手権で用いられている) ラウンドロビン 12 試合の場合をカバーしていないので、加えるように表を修正する。また、グループのチーム数が異なる場合には同じ回数の LSD のみカウントする方針になっている。しかし、これが LSD 表には反映されていないので LSD 表に加える。「ラウンドロビン試合数」に「考慮に入れる」を、「LSD の回数」に「考慮に入れる」を加える。

- (b) ラストストーンドロウ(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イヤーがホームエンド側のティーム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weepする選手(補欠)は必ずしもその試合でプレーする必要はない。…

(下線部分を **追加**)

現行の規則 C8 (b)では、「LSD をデリバリーしたプレイヤー (補欠) は必ずしもその試合でプレーしなくても良い。」となっている。これはデリバリーはカバーしているがスウィーピングはカバーしていない。

- (d) (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、手選終子 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。

(下線部分を **追加**、二重取り消し線部分を **削除**)

- (f) JCA の選手権大会で総当り(1 グループ)の予選を行う場合、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) 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。

(下線部分を **追加**)

- ~~(h) 1 エンド目の第 1 投を投げるチームが予め決まっているラウンドロビン後の試合では、1 エンド目に先攻のチームがストーンの手柄の色を選ぶ。~~

(下線部分を **追加**、二重取り消し線部分を **削除**)

C8 (h)は C8 (f)と(g)でカバーされるのでは必要なく、ルールブックから削除されるべきである。

<C9. 順位決めの手順>JCA 競技規則 47~50 ページ

- (b) (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ストーンチャレンジ(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る場合、同じ条件でDSCの計算を行うことを保証するために、第1試合から数えて同数の試合のLSDが用いられる。オリジナルチームラインナップカードに基づき、4人のプレーヤー(ミックスダブルスでは2人)は、DSCの計算に考慮される試合の中でLSDストーンの最低回数を満たさなければならない。…

(下線部分を追加)

グループのチーム数が異なる場合には同じ回数のLSDをカウントする規則になっている。この考慮に入れる試合の中で、選手はLSDの最低投球回数に達しなければならない旨を明確にする必要がある。

- (b) (vi) 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。

(下線部分を追加)

現行の規則C9(b)(vi)では「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。」となっている。しかし、世界男女選手権や車いす選手権の終了後は、オリンピックやパラリンピックの予選ポイントの配分のために明確なランキングが必要となる。

- (f) 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)

- 対戦ドローストーン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。
- 対戦ドローストーン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。

(下線部分を新規追加)

世界ランキングポイントやオリンピック/パラリンピックポイントの配分について問い合わせを受けた。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。

(iii)後段に記述されている「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」については WCF ルールとは異なる(WCF ルールには言及がない)が説明として付け加えた。