

JCA 競技規則 (2020.11 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

2020.11

以下の文章で、緑色の取り消し線で示された部分は改正版から削除されるもの、赤色の下線で示された部分は改正版に追加されるものを表す。

WCF ルール Oct. 2020 での変更を受けた改正

<R1. シート><R2. ストーン><R8. 動いているストーンに接触した場合><R9. 静止しているストーンを動かした場合><R16. ミックスダブルスカーリング><C3. ユニフォーム・用具><C8. ストーンの割り当て/ラストストーンドロ>

例: C8(e)(iii) ...。つまりハウスに入らなかったストーンの距離は ~~185.4cm~~ 1.854m + ~~14.2cm~~ 142mm = ~~199.6cm~~ 1.996m。

WCF ルール上での長さ表記が、1メートル以上では m(メートル)を使い小数点以下 3 桁で、1メートル未満では mm(ミリメートル)を使い小数点以下なし、とされたためそれに倣う形に変更。JCA では、LSD/DSC について、従来の表記方法(小数点以下一位までを cm(センチメートル)で表記)を追認する(計測の最小単位は従来と変わらず 1mm(0.1cm)である)。

<R1. シート>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

(a) 氷のシートの長さはバックボードの内側から 45.720m(150 フィート)、幅はサイドラインの内側から最大 ~~5m~~ 4.750m (~~16 フィート 5 インチ~~ 15 フィート 7 インチ)である。

WCF 技術委員会から、以前の最大幅 5m は WCF 主催大会(アリーナアイス)でも使われていない・アイスメーカー側でアイスを削る際やモップ掛けの際に行程が増える・5m 幅を均一にペプリングするのが難しい、等の問題点が寄せられた。WCF では、ルール上の記述はないものの、既存施設でシート幅が 5m のものに関してはそのまま問題ない、としている。

<R3. チーム>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

(b) チームが 審判長の許可なく 試合中に故意に投球順やポジションを変えた場合は、それが補欠のプレーヤーを用いた時でなければ、不戦敗となる。

以前のルールでは、プレーエリアからトイレまでの距離が長い会場で、スキップ/バイススキップがトイレに行き、他の選手のデリバリー時までに戻って来られない、という問題が指摘され、こうした状況を例外とすることを審判長の裁量に任せることとした。

<R5. デリバリー>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

(d) ストーンはハンドルを使って投球されなければならない。

(以降の項を繰り下げ)

以前の規則の文言では、ハンドルを使わずにストーンをデリバリーすることが可能であり、ホッグライン違反を検知する電子ホッグライン機器の使用を無意味なものとしてしまうため。

<R10. 用具>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

(d) 笛や信号を発する機器は、医療上の必要がある場合に、WCF との協議および書面による承認を受けた上で使用することができる。

(以降の項を繰り下げ)

記載のなかった大会中の笛・信号機器の使用について明確化。

(ef) デリバリースティックの使用は以下の通りとする。

(i) 車いすの大会を除き、日本カーリング協会の主催するイベント、あるいはその出場権獲得のためのイベントではデリバリースティックを用いることができない。

(ii) デリバリースティックをデリバリーに用いるプレーヤーは、試合中全てのストーンのデリバリーにそれデリバリースティックを用いる必要がある。

~~(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。~~

~~(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ル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。~~

~~(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が行われる前の位置に戻す。~~

(viii) デリバリースティックは手や腕の延長として用いる以外、機械的な有利性を有してはならない。

(viiiiv) 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。

(v) 車いすカーリング以外の大会でのデリバリースティックの使用については、レクレーションプレーにおけるデリバリースティックの使用についての WCF の文書を参照のこと。

車いすカーリング以外でのデリバリースティックに関するルールを WCF から発行された別文書に集約し、ルール上から削除した。また車いすカーリングではチームが持ち込んだいずれのデリバリースティックも使用可能であり、それを明確にするため(ii)項を修正した。

<R11. スコア>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

- (i) 試合時間にどちらかのチームがプレーを開始出来ない場合、以下の手順に従う。
- (i) 試合開始の遅れが ~~15分~~1分00秒-14分59秒(ミックスダブルスでは ~~10分~~1分00秒-9分59秒)以内の場合は、違反されたチームが1点獲得し、実際の試合の最初のエンドで先攻か後攻かを選ぶ。この場合、1エンド終了したとみなす。
 - (ii) 試合開始の遅れが ~~15-30分~~15分00秒-29分59秒(ミックスダブルスでは ~~10-20分~~10分00秒-19分59秒)の場合は、違反されたチームが2点獲得し、実際の試合の最初のエンドで先攻か後攻かを選ぶ。この場合、2エンド終了したとみなす。
 - (iii) 試合開始の遅れが30分00秒(ミックスダブルスでは20分00秒)以上の場合は、違反されたチームが不戦勝となる。

遅れた時間を分で表記している以前のルールでは、チームが15分ちょうどに現れた時に(i)、(ii)どちらを適用するか明確ではなかった(以前のJCAルールでは(i)項に対し「15分以内」と訳を当てていたが、元となったWCFルールでは「1-15分」となっていた)。

<R12. 中断されたゲーム>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

何らかの理由で試合が中断した場合は、プレーが止まった時点からゲームを再開する。アイス整備のためストーンを取り除く必要のある場合(チーフアイスマーカー、審判長、競技委員長の合意のもと)、そのエンドをやり直す。

以前のルールを文言どおり運用した場合、状況によっては関係するチームにとって必ずしも公平になるとは限らない、と判断された。

<R13. 車いすカーリング>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

(b) ストーンをデリバリーする側のハックとハウストップの外縁の間からデリバリーするときは、デリバリーするストーンがセンターライン上に来るようにストーンを置かなければならない。デリバリーする側のホッグラインとハウストップの間からストーンをデリバリーする場合は、ストーン全体が車いすラインの間に来るようにストーンを置かなければならない。

~~(c)~~ デリバリーをするプレイヤーの足は、デリバリー中アイス表面に触れてはならない。また、車いすの車輪はアイスと接触してはならない。

デリバリーは、...

(以降の項を繰り上げ)

WCFルールでの項立ての変更を適用。

<R14. 車いすミックスダブルスカーリング>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

- (a) R13(f)を除き、車いすカーリングのルール(R13)を適用する：車いすミックスダブルスカーリングでは、チームは、2人のプレーヤー(男性1人と女性1人)から構成される。補欠のプレーヤーは認められない。試合終了まで両プレーヤーがプレーできなくなった場合、チームは不戦敗となる。各チーム1人のコーチと1人のチーム関係者を認める。
- (b) 車いすミックスダブルスは、R16に記載されたルールに基づいて行なわれるが、R16(i)項を例外とする：車いすミックスダブルスではスウィーピングは認められない。
- (c) プレーヤーは、デリバリーの際に車いすの保持を受けない、あるいはチームメートの保持を受ける、という選択肢に加え、オンアイスでの選手補助者(IPA)による保持を受けることができる。その場合、IPAがどう車いすを保持していたかについてはデリバリー後のクレームを受け付けない。
- (d) 電動車いすの使用は、そのプレーヤーが日常的に使用していない限り認めない。

(R15. ミックスカーリング以降の数字を繰り下げ)

新しく導入される車いすミックスダブルスについてルールが追加された。チームの持ち時間は C6 に書かれている。

<R16. ミックスダブルスカーリング>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

- (e) ハウス内のストーンを含め、そのエンドの 4 投目になるまでインプレーのストーンをプレーから取り除いてはいけない(4 投目は OK)。違反した場合は、エンドの 4 投目より前に、デリバリーされたストーンが、それ以前にデリバリーされたストーンやエンド開始前に置かれたストーンを直接・間接的にプレーから取り除いた場合は、投げ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が行われる前の位置に置き戻す。

以前の文言ではデリバリーしたストーンもプレーから取り除けないように理解される場合があったためルールを明確化した。

<C2. 参加チーム>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

- (g) 日本車いすカーリング選手権大会(JWhCC)・日本車いすミックスダブルスカーリング選手権大会(JWhMDCC)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。プレーヤーは WCF の定めるクラス分け規程に基づく適格基準を満たさなければならない。

ルールと実際のクラス分け規程との文言が異なっていたため、クラス分け規程に基づくよう修正。

- (i) プレーヤー全てとコーチプレーヤー1名とチーム関係者1名はチームミーティングに参加しなければならない。登録されたチーム関係者がチームにいない場合は、プレーヤー2名がチーム

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。~~チームに通訳がいれば同様にチームミーティングへの参加が認められる。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、通常与えられる選択権を失う。

昨シーズンの試行で特に問題がなかった、としてチームミーティングへの参加人数を2名（プラス通訳）へ変更。プレーオフミーティングに関しては従来どおり。

<C3. ユニフォーム・用具>JCA 競技規則 16～17 ページ(2018.11 版 18～19 ページ)

- (h) JCA 大会において、プレーエリア内の用具は全て WCF 用具基準競技用具の原則についての声明(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い。…
- (i) WCF によって規定された 競技用具の基準競技用具の原則についての声明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：…

ルールで挙げられた「WCF 用具基準」"WCF Equipment Standards" や「競技用具の基準」"standards for Competition Equipment"という文書は実際には存在せず、WCF が公表している「競技用具の原則についての声明」"Statement of Principles for Competition Equipment"を指すようルールを修正。

<C4. 試合前練習>JCA 競技規則 16～17 ページ(2018.11 版 18～19 ページ)

- (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。試合前練習の長さは、通常ミックスダブルスで7分、それ以外では9分とする。試合前練習の開始時刻はチームミーティングで通知する。

(WCF では)大会ごとに試合前練習の長さが変わることがないため、標準的な時間を掲載した。試合前練習の長さがスケジュール等の事情により変わる場合は、従来どおり事前通知によって周知される。

<C6. 計時>JCA 競技規則 16～17 ページ(2018.11 版 18～19 ページ)

- (a) 10 エンドの試合では、各チーム 38 分、8 エンドゲームでは 30 分のシンキングタイムを有する(車いすカーリングでは 38 分、車いすミックスダブルスカーリングでは 30 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) 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、車いすミックスダブルスカー

リングでは 3 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、車いすミックスダブルスカーリングでは 4 分 30 秒、ミックスダブルスカーリングでは 3 分)。

車いすミックスダブルスに関する時間を追加。

- (j)(i) ...。 ~~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ません。~~ チームは、会場のレイアウトが可能であれば、コーチ、補欠、あるいはチーム関係者と話をしてもよい。

各エンド間のブレイクにコーチがチームと話すのを許可しない、ということについての正当な理由がない、と判断された。WCF からは、チーム関係者がコーチベンチにいる状態で会話をする、あるいはプレーエリアに移動して会話をする、このどちらでも問題ない、との回答があったが、国内の会場ではコーチ席が高く選手に近い位置にありチームの会話が他の試合の妨げになる・コーチ席からプレーエリアまでの移動に時間が掛かる・プレーエリア外のスペースが狭くコーチの移動が他の試合の妨げになる・特に昨今のコロナ禍の状況でプレーエリアに立ち入ることのできる人数を必要最小限にしたい、などの判断のもとで事前に審判長通知を行なう。

<C8. ストーンの割り当て/ラストストーンドロ>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

- (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。~~

ミックスダブルスでは両方のプレーヤーが、その他の競技では最低 3 名のプレーヤーがアイス上にいなければならない。そうでない場合、LSD は最大値が記録される。

...

ミックス参加チームが大会全体を 3 人でプレーする許可を得ている場合、(d)項(ii)により「LSD の最低投球回数に一人欠けている部分の要件は他のプレーヤー間で公平に割り当てられる」が、以前のルールのように男女 1 投ずつ LSD を投げる場合、一人欠けている部分の LSD を他の 3 人で公平に分けることができない。重要なのはプレーヤーが最低投球回数の要件を満たすことであり、ひとつの試合の中で同姓のプレーヤー 2 名が LSD を投げることは問題とはならない、として該当部分を削除した。4 人がプレーしている場合でも同様に扱う。

また、以前のルールでは LSD を投球する際にアイス上にいるべきプレイヤーの最低人数についての記載がなかったため、それを明記した。

(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、...

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
⋮	⋮	⋮
12	24	5 投、最低時計回り 2 投 + 最低反時計回り 2 投

「最低」という語句の追加による変更。

(e) ミックスダブルスと車いす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。...

車いすミックスダブルスに関する表記を追加。

<C9.順位決めの手順>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

- (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~~同順位となる同順位として記載される(以降の項も含め、同列チームの記載順については別に定めのない場合、予選での枠順とする)。まだ試合を行っていないチームは順位なしとして、最後尾に記載される。
- (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~~順位決めをする。
- (i) 勝敗数に応じてチームを~~ランク付~~順位決めする。
 - (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、~~ランキング順位~~は(e)項で示すドロ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ロークの平均距離である。...~~
 - ~~(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~~

~~※音順に記載され同順位となる。※~~

- ~~(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もありうる。~~

(c) 大会が終了した時点で、以下の条件によってチームの順位決めをする。

(i) プレーオフのない大会では、最終順位は(b)項、ならびに必要であれば(c)項(v)によって決定される。

(ii) プレーオフのある大会では、最終順位は(c)項(iii)-(v)に記載されたプレーオフ方式によって決定される。

(iii) オリンピック・パラリンピック出場資格ポイントを争わない大会で、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同順位として記載される。

(iv) オリンピック・パラリンピック出場資格ポイントを争う大会で、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以下のように順位決めされる。

- すべてのチームが同じグループから上がった場合、チームは予選での順位の順で順位決めされる。
- チームが異なるグループから上がった場合、チーム数に応じひとつ以上の順位決定戦を行ない最終順位を決定する。
- その負けた試合により降格が決定した場合、以降の順位決定戦は行わず、チームの最終順位は(v)に従って決定される。

(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、最終順位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。

(fd) 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記載されない。
- 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最後尾に記載され「DNS」とコメントされる。大会を開始しなかったチームが複数の場合、それらのチームは(a)項で定めた順序で記載される。

(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~~順位決めされる。

- 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進出順位圏外で最上位の~~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~~順位決めされる。

(iii) 大会を失格となったチーム(DSQ)/大会を非スポーツマン行為により失格となったチーム(DQB)

- ラウンドロビンの間、DSQ/DQB 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~~最後尾に記載され「DSQ」または「DQB」とコメントされる。
- ラウンドロビンの終了後、DSQ/DQB 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~~最後尾に記載され「DSQ」または「DQB」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~~最後尾に記載され「DSQ」または「DQB」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~~最後尾に記載され「DSQ」または「DQB」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。
- 失格となったチームが複数の場合、それらのチームは最後尾に記載される。

(iv) (i)-(iii)に該当するチームが複数の場合、チームは DNS、DSQ、DQB の順に記載される。

(v) 大会を終了しないチーム(DNF)は大会の最終順位に基づく世界ランキング/出場資格ポイントが配分される。大会を開始しないチーム(DNS)、大会を失格となったチーム(DSQ/DQB)はポイントを得られない。

~~DQB となったチームは最後位に、その上位に DSQ、さらにその上位に DNS がランクされる。~~

~~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/DQB)はポイントを得られない。~~

(e) ドローショットチャレンジ(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から(ii)、(iii)項で説明される悪い記録を除いたものの平均距離である。

(i) 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 では公式世界ランキングが上の所属協会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。

(ii) 計算に使われるストーンの数合計で 11、もしくはそれ以下の場合、平均を求めるときに最も悪い記録を自動的に除く。計算に使われるストーンの数 11 を超える場合、平均を求めるときに最も悪い記録 2 つを除く。

(iii) 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づき、4 人のプレーヤー(ミックスダブルスでは 2 人)は、最初から数えて「等しい数」の試合数の試合までに LSD ストーンの最低回数を満たさなければならない。

予選中・予選終了後・大会終了後の順位決定、大会を開始できない/終了できない/失格となったチームの扱い、DSC の説明と項を分けてルールを再構成した。以前のルールとの違いは、タイブレークに言及した文言が削除された点、プレーオフの有無を含め予選終了以降の順位決定方式が追加/明確化した点、大会を開始しないチーム・失格とされたチームに順位が与えられない点（以前は最下位とされた）である。また、「ランク」「ランキング」と訳していた部分に関して、WCF が発表している世界ランキング・チームランキングとの混同を避けるため、それらの語句を使わない・「順位」へ置き換えるなどの修正を行なった。

訳語・表記等の修正

<カーリング規則冒頭>JCA 競技規則 12~13 ページ(2018.11 版 13~14 ページ)

この競技規則は、(社)日本カーリング協会に属する団体に関わる全てのゲームおよび大会に適用する。

ルールブック上で修正されていなかった社団法人格を修正。

<R16. ミックスダブルスカーリング><C2. 参加チーム><C4. 試合前練習><C8. ストーンの割り当て/ラストストーンドロ>

例: C4(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練習が許可される。

「試合前練習」が用語として定着してきたため、それに応じて修正。

<C6. 計時>JCA 競技規則 16~17 ページ(2018.11 版 18~19 ページ)

(j) (ii) ~~5 エンド~~試合の中間となるエンドの終了時点で 5 分間。...

WCF ルールに合わせ文言を修正。