



OLYMPIC / PARALYMPIC WINTER SPORT

THE RULES OF CURLING

and

Rules of Competition

July 2023



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

【R】

(P1 – P36)

2023 年 10 月

"THE TEXT CONTAINED IN THIS VERSION OF THE WCF BOOK OF RULES HAS BEEN TRANSLATED FROM THE ORIGINAL PUBLICATION WRITTEN IN THE ENGLISH LANGUAGE. IN THE EVENT OF ANY DISPUTE IN RELATION TO THE INTERPRETATION OF ANY OF THESE RULES, A DECISION BASED ON THE ENGLISH LANGUAGE VERSION WILL PREVAIL".

このテキストに含まれる日本カーリング協会競技規則は、英語で書かれたWCF 競技規則の翻訳版である。規則の解釈に関する問題が生じた場合は、英語版に基づき決定を下すものとする。

THE SPIRIT OF CURLING

Curling is a game of skill and of tradition. A shot well executed is a delight to see and it is also a fine thing to observe the time-honoured traditions of curling being applied in the true spirit of the game. Curlers play to win, but never to humble their opponents. A true curler never attempts to distract opponents, nor to prevent them from playing their best, and would prefer to lose rather than to win unfairly.

Curlers never knowingly break a rule of the game, nor disrespect any of its traditions. Should they become aware that this has been done inadvertently, they will be the first to divulge the breach.

While the main object of the game of curling is to determine the relative skill of the players, the spirit of curling demands good sportsmanship, kindly feeling and honourable conduct.

This spirit should influence both the interpretation and the application of the rules of the game and also the conduct of all participants on and off the ice.

カーリング精神

カーリングは技術と伝統のゲームです。技を尽くして決められたショットは見る喜びです。また、ゲームの神髄に通じるカーリングの古くからの伝統を見守るのは素晴らしいことです。カーラーは勝つためにプレーしますが、決して相手を見くんだりしません。真のカーラーは相手の気を散らしたり、相手がベストを尽くそうとするのを決して妨げたりしません。不当に勝つのであればむしろ負けを選びます。

カーラーは、ゲームの規則を破ったり、その伝統を決して軽視したりしません。不注意にもこれが行われていると気がついた場合、その違反を真っ先に申し出ます。

カーリングの主な目的が、プレーヤーの技術の粋を競うことである一方、ゲームの精神は立派なスポーツマンシップ、思いやりの気持ち、そして尊敬すべき行為を求めています。

この精神は、アイスに乗っているいないに関わらず、ゲームの規則の解釈や適用に生かされるだけでなく、全ての参加者の振舞いにも生かされるべきものです。

REVIEW PROCESS

The Rules of Curling and the Rules of Competition will be reviewed by the World Curling Federation (WCF) Competitions & Rules Commission on an annual basis. Member Associations may submit in writing suggestions for this review to the Secretariat by 31 December.

WCF MISSION STATEMENT

To be the world's favourite Olympic / Paralympic Winter team sport.

WCF SECRETARIAT

3 Atholl Crescent
Perth PH1 5NG, Scotland
Tel: +44 1738 451 630
info@worldcurling.org
www.worldcurling.org

改正手順

カーリングの競技規則と大会規則は世界カーリング連盟(WCF)の大会・競技委員会が毎年見直す。メンバー協会は 12 月 31 日までに書面で WCF 事務局に提案をすることができる。

WCF ミッションステートメント

世界で好かれるオリンピック/パラリンピックの冬季団体スポーツであること。

WCF 事務局

3 Atholl Crescent
Perth PH1 5NG, Scotland
Tel: +44 1738 451 630
info@worldcurling.org
www.worldcurling.org

TABLE OF CONTENTS

The Spirit of Curling	2
Review Process / Mission Statement	3
Table of Contents	4
The Rules of Curling:	
R1. Sheet	6
R2. Stones	9
R3. Teams	10
R4. Position of Players	12
R5. Delivery	14
R6. Free Guard Zone (FGZ)	16
R7. No-Tick Shot	17
R8. Sweeping	17
R9. Touched Moving Stones	18
R10. Displaced Stationary Stones	20
R11. Equipment	22
R12. Scoring	24
R13. Interrupted Games	27
R14. Wheelchair Curling	28
R15. Wheelchair Mixed Doubles Curling	30
R16. Mixed Curling	30
R17. Mixed Doubles Curling	31
R18. Prohibited Substances	36
R19. Inappropriate Behaviour	36

目次

	ページ
カーリング精神	2
改正手順 / ミッションステートメント	3
目次	4
カーリング規則	
R1. シート	6
R2. ストーン	9
R3. チーム	10
R4. プレーヤーのポジション	12
R5. デリバリー	14
R6. フリーガードゾーンルール	16
R7. ノーティックショット	17
R8. スウィーピング	17
R9. 動いているストーンに接触した場合	18
R10. 静止しているストーンを動かした場合	20
R11. 用具	22
R12. スコア	24
R13. 中断されたゲーム	27
R14. 車いすカーリング	28
R15. 車いすミックスダブルスカーリング	30
R16. ミックスカーリング	30
R17. ミックスダブルスカーリング	31
R18. 使用禁止物質	36
R19. 相応しくない振舞い	36

			ページ
Rules of Competition:	C1. General	37	大会規則 C1. 一般事項 37
	C2. Participating Teams	38	C2. 参加チーム 38
	C3. Uniforms / Equipment	41	C3. ユニフォーム・用具 41
	C4. Pre-Game Practice	44	C4. 試合前練習 44
	C5. Length of Games	45	C5. 試合の長さ 45
	C6. Game Timing	45	C6. 計時 45
	C7. Team Time-Outs / Technical Time-Outs	49	C7. チームタイムアウト・テクニカルタイムアウト 49
	C8. Stone Assignment / LSD	50	C8. ストーンの割り当て・ラストストーンドロ 50
	C9. Team Ranking Procedure / DSC	56	C9. 順位決めの手順 56
	C10. Umpires	61	C10. 審判 61
Competitions - The Playdown Systems		63	大会: 競技方法 63
Qualification - World Championships Men & Women		68	出場資格獲得: 世界選手権 男子・女子 68
Qualification - World Junior Championships (WJCC)		68	資格獲得: 世界ジュニア選手権 (WJCC) 68
World Seniors & World Mixed		69	世界シニア、世界ミックス選手権 69
European Curling Championships (ECC)		70	ヨーロッパカーリング選手権 (ECC) 70
Pan Continental Curling Championships (PCCC)		72	パンコンティネンタルカーリング選手権 (PCCC) 72
Minimum Standards, Eligibility		73	最低限の水準・出場資格 73
Play-off Systems		75	プレーオフ方式 75
Dress Code		78	ドレスコード 78
Glossary of Terms		79	カーリング用語 79

THE RULES OF CURLING

These rules apply to any game or competition to which they are made applicable by the curling organisation having jurisdiction.

R1. SHEET

- (a) The length of the ice sheet from the inside edges of the back boards is 45.720 metres (150 feet). The width of the sheet from the inside edges of the side lines is a maximum of 4.750 m. (15 ft. 7 inches). This area is delineated by lines drawn, or by dividers placed on the perimeter. If the size of an existing facility will not permit these measurements, then the length may be reduced to a minimum of 44.501 m. (146 ft.), and the width to a minimum of 4.420 m. (14 ft. 6 in.).
- (b) At each end of the sheet there are clearly visible parallel lines in the ice from side line to side line as follows:
 - (i) the tee line, 13 mm. (1/2 in.) maximum width, placed so that the centre of the line is 17.375 m. (57 ft.) from the middle of the sheet.
 - (ii) the back line, 13 mm. (1/2 in.) maximum width, placed so that the outside edge is 1.829 m. (6 ft.) from the centre of the tee line.
 - (iii) the hog line, 102 mm. (4 in.) in width, placed so that the inside edge is 6.401 m. (21 ft.) from the centre of the tee line.
 - (iv) the centre line, 13 mm. (1/2 in.) maximum width, joins the midpoints of the tee lines and extends 3.658 m. (12 ft.) beyond the centre of each tee line.
 - (v) the hack line, 457 mm. (1 ft. 6 in.) in length and 13 mm.

カーリング規則

この競技規則は、(公社)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。

R1. シート

- (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 4.750m(15 フィート 7 インチ)である。このエリアは線を引くか周りにディバイダーを施して描く。既存の施設の関係でこの大きさが確保できない場合は、長さは 44.501m(146 フィート)、幅は 4.420m(14 フィート 6 インチ)まで減らしてもよい。
- (b) シートの両端には、はっきり見えるように以下のラインをサイドラインからサイドラインまで平行に引く。
 - (i) ティーライン: 幅は 13mm(0.5 インチ)以内。シートの中央からラインの中心線までの距離が 17.375m(57 フィート)。
 - (ii) バックライン: 幅は 13mm(0.5 インチ)以内。外側のエッジがティーラインの中心線から 1.829m(6 フィート)の距離。
 - (iii) ホッグライン: 幅は 102mm(4 インチ)。内側のエッジがティーラインの中心線から 6.401m(21 フィート)の距離。
 - (iv) センターライン: 幅は 13mm(0.5 インチ)以内。ティーラインの midpoint を結び、ティーラインの中心線からそれぞれ 3.658m(12 フィート) 外側に伸びる。
 - (v) ハックライン: 長さは 457mm(1 フィート 6 インチ)、幅は 13mm(0.5

(1/2 in.) maximum width, is placed parallel to the tee line, at each end of the centre line.

(vi) the courtesy line, 152 mm. (6 in.) in length and 13 mm. (1/2 in.) maximum width, is placed 1.219 m. (4 ft.) outside and parallel to the hog lines, on each side of the sheet.

(c) For wheelchair events, at each end of the sheet, 2 thin (i.e. - wool) wheelchair lines are placed parallel to and on opposite sides of the centre line, extending from the hog line to the outermost edge of the nearest circle, with the outside edge of each line being 457 mm. (18 in.) from the centre line.

(d) A centre hole (tee) is placed at the intersection of each tee line and centre line. With the tee as centre, there are four concentric circles placed at each end of the sheet, with the outer edge of the outer circle having a radius of 1.829 m. (6 ft.), the next circle a radius of 1.219 m. (4 ft.), the next circle a radius of 610 mm. (2 ft.), and the innermost circle having a minimum radius of 152 mm. (6 in.).

(e) Two hacks are placed on the hack line, on opposite sides of the centre line, with the inside edge of each hack 76 mm. (3 in.) from the midpoint of the centre line. The width of each hack shall not exceed 152 mm. (6 in.). The hack is attached to suitable material, and the inside edge of that material is placed on the inside edge of the hack line so that the hack does not extend more than 203 mm. (8 in.) in front of the hack line. If the hack is recessed into the ice, this is not to be more than 38 mm. (1.5 in.) in depth.

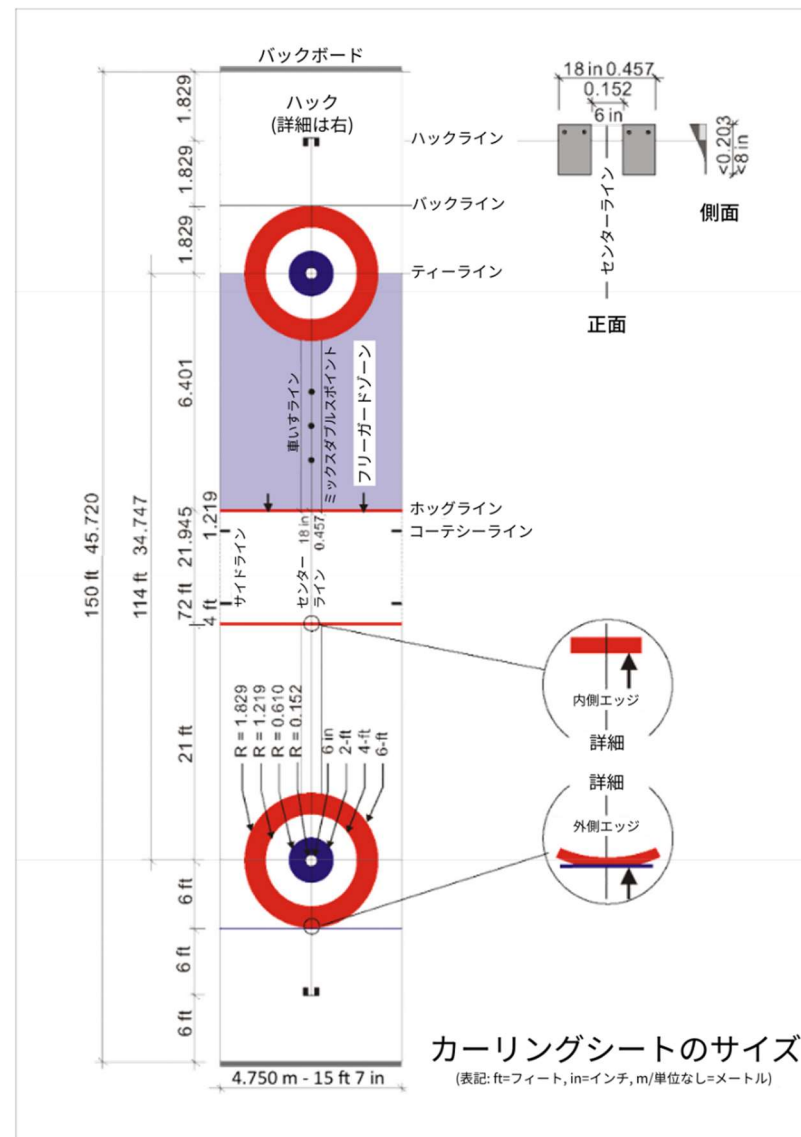
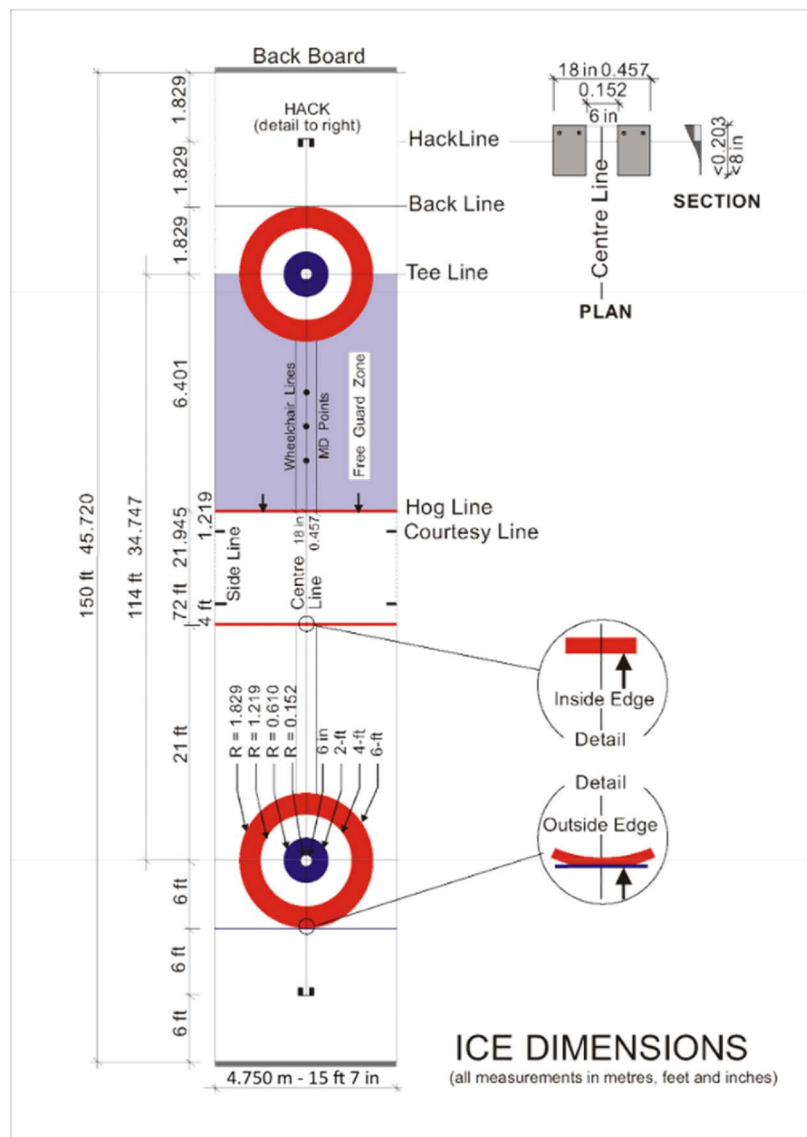
インチ)以内。ティーラインと平行にセンターラインの両側に引く。

(vi) コーテシーライン: 長さは 152mm(6 インチ)、幅は 13mm(0.5 インチ)以内。ホッグラインの外側 1.219m(4 フィート)にホッグラインと平行にシートの両サイドに引く。

(c) 車いすの大会では、それぞれのシートの各エンドに、2本の薄い(毛糸などの)車いすラインを入れる。ラインはホッグラインからハウスの最も外側の円の縁まで、センターラインの両側に 457mm(18 インチ)離してセンターラインに平行に引く。

(d) センターホール(ティー)はティーラインとセンターラインの交点に設置する。ティーを中心として、シートの両エンドにそれぞれ 4 つの同心円を描く。一番外側の円の半径は 1.829m(6 フィート)、次の円の半径は 1.219m(4 フィート)、その次は半径が 610mm(2 フィート)である。一番内側の円は、半径が 152mm(6 インチ)以上とする。

(e) ハックライン上にハックを 2 つ、センターラインの両側にそれぞれ 1 つずつ設置する。ハックの内側はセンターラインの中心線から 76mm(3 インチ)離す。それぞれのハックは、幅が 152mm(6 インチ)以内とする。ハックは適切な材料に固定し、その材料の内側をハックラインの内側に設置し、ハックがハックラインから 203mm(8 インチ)以上前に出ないようにする。ハックをアイスの中に埋める場合は、深さが 38mm(1.5 インチ)を越えないようにする。



R2. STONES

- (a) A curling stone is of circular shape, having a circumference no greater than 914 mm. (36 in.), a height no less than 114 mm. (4.5 in.), and a weight, including handle and bolt, no greater than 19.96 kg. (44 lbs.) and no less than 17.24 kg. (38 lbs.).
- (b) Each team uses a set of eight stones having the same handle colour and individually identified by visible markings. If a stone is damaged and becomes unsuitable for play, a replacement stone is used. If a replacement stone is not available, a stone previously delivered in the end is redelivered.
- (c) If a stone is broken in play, the teams use the “Spirit of Curling” to decide where the stone(s) should be placed. If agreement cannot be reached, the end will be replayed.
- (d) If a stone rolls over while in motion, or comes to rest on its side or top, it is removed from play immediately.
- (e) Should a handle completely separate from a stone during delivery, the delivering player has the option of either allowing the play to stand, or of redelivering the stone after any displaced stones have been replaced to their original positions prior to the incident taking place.
- (f) A stone that does not come to rest completely beyond the inside edge of the hog line at the playing end is removed from play immediately, except when it strikes another stone, in which case it remains in play.

R2. ストーン

- (a) カーリングストーンは円形で、円周が 914mm(36 インチ)以内、高さが 114mm(4.5 インチ)以上、重さはハンドルとボルトを含めて 19.96kg(44 ポンド)以下、17.24kg(38 ポンド)以上とする。
- (b) それぞれのチームはハンドルの色が同じで、それぞれ目で確認できる印のついた 1 セット 8 個のストーンを用いる。ストーンが破損したりプレーに使用できなくなったりした場合、代替りのストーンを用いる。代替ストーンがない場合は、そのエンドに投げ終わったストーンをもう一度デリバリーする。
- (c) ストーンがプレー中に割れた場合、「カーリング精神」に基づいて代替のストーンを置きなおす。合意が得られない場合は、エンドをやり直す。
- (d) ストーンが、途中で転がる、あるいは横転・反転した状態で静止した場合は、ただちにプレーからはずす。
- (e) ストーンのハンドルが投球中にはずれた場合、投球者はプレーをそのままにしておくか、動いたストーンを全て投球する前の位置に戻して投球をやり直すか選ぶことができる。
- (f) ストーンが、プレーしている側のホッグラインの内側エッジを越えない場合は、ただちにプレーからはずす。ただし、そのストーンが、インプレーの他のストーンに当たった場合はそのまま続ける。

- (g) A stone that completely crosses the outside edge of the back line at the playing end is removed from play immediately.
- (h) A stone that touches a divider or a side line is removed from play immediately and is prevented from entering adjacent sheets.
- (i) A stone may be measured only visually until the last stone of the end has come to rest, except to determine if a stone is in play, or, prior to playing the second, third, fourth or fifth stone of an end, to determine if a stone is in the Free Guard Zone.
- (j) Teams are not to make alterations to, nor place any object on or over, their game stones.

R3. TEAMS

- (a) A team is composed of four players. Each player delivers two stones, in consecutive order in each end, while alternating with an opponent.
- (b) A team declares its delivery rotation, and the skip and vice-skip positions, prior to the start of a game and maintains that rotation and those positions throughout that game subject to (d) (ii). A team that deliberately changes its delivery rotation, or positions, during a game without permission of the Chief Umpire (CU), will forfeit the game, unless it was done when bringing in an alternate player.

- (g) プレーするエンド側のバックラインの外側エッジを明らかに越えて静止したストーンは、ただちにプレーからはずす。
- (h) ストーンが隣接するシートと区分する横板に当たったり、ラインに触れたりした瞬間、そのストーンはプレーからはずし、隣のシートに入らないようにする。
- (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。
- (j) チームは、試合で用いるストーンに変更を加えたり、その上にいかなるものを置いたりしてはならない。

R3. チーム

- (a) チームは 4 人で構成する。各プレーヤーは、毎エンド相手と交互に 2 投続けてデリバリーする。
- (b) 試合に先駆けてチームは投球順とスキップ、バイススキップを指定し、試合中は(d)項(ii)の場合を除いてその投球順とポジションを守る。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。

- (c) If a player is missing at the start of a game, the team may either:
 - (i) start the game with three players, the first two players delivering three stones each, and the third player delivering two stones, in which case the missing player may enter the game in the declared delivery rotation and position at the start of an end; or
 - (ii) start the game using a qualified alternate.
- (d) Where a player is unable to continue to play in a game, the team may either:
 - (i) continue play with the remaining three players, in which case the player who left the game may re-enter only at the start of an end. A player may leave and return to a game only one time in any game; or
 - (ii) bring in a qualified alternate at the beginning of an end, in which case the delivery rotation and the skip and vice-skip positions may be changed (the revised rotation of play applying for the remainder of that game), and the replaced player may not re-enter the game.
- (e) A team may not play with fewer than three players, all players delivering all their allocated stones in each end.
- (f) In competitions where alternates are allowed, only one alternate can be registered and used in that competition. If there is a violation, the offending team will forfeit the game.
- (g) If a player delivers the first allocated stone of an end and is

- (c) 試合開始時にプレーヤーが一人いない場合、チームは以下のどちらかを選ぶ。
 - (i) 3人で試合を始める。その場合、最初の2人は3投ずつ、3人目は2投デリバリーする。遅れたプレーヤーは次のエンドから決められた投球順とポジションで試合に参加してもよい。
 - (ii) 資格を有する補欠選手を使って試合を始める。
- (d) 試合中にプレーヤーが試合を継続できない場合、チームは以下のどちらかを選ぶ。
 - (i) 残りの3人で試合を続行する。この場合、試合を離れたプレーヤーはエンドの開始時にのみ試合に戻ってもよい。どの試合でもプレーヤーは、試合を離れた場合1度だけその試合に戻ることができる。あるいは
 - (ii) 新しいエンドから資格を有する補欠を用いる。この場合、投球順とスキップ、バイススキップのポジションを変更してもよい(変更後の投球順を試合の最後まで守る)が、試合を離れたプレーヤーは試合に戻ることができない。
- (e) チームは3人より少ない人数で試合をすることが出来ない。また各エンド、全てのプレーヤーは指定された全てのストーンをデリバリーする。
- (f) 補欠が認められる大会において、補欠は1人のみ登録でき大会に出場することができる。違反があった場合、違反を冒したチームは不戦敗となる。
- (g) プレーヤーがそのエンド指定されているストーンを1投デリバリーした

unable to deliver the second allocated stone, the following is the procedure for the remainder of that end. If the player is the:

- (i) first player, the second player delivers the stone.
- (ii) second player, the first player delivers the stone.
- (iii) third player, the second player delivers the stone.
- (iv) fourth player, the third player delivers the stone.

(h) If a player whose turn it is to deliver is unable to deliver both of the allocated stones during an end, the following is the procedure for the remainder of that end. If the player is the:

- (i) first player, the second player delivers three stones, then the third player delivers three stones, then the fourth player delivers the last two stones.
- (ii) second player, the first player delivers three stones, then the third player delivers three stones, then the fourth player delivers the last two stones.
- (iii) third player, the first player delivers the first stone of the third player, then the second player delivers the second stone of the third player, then the fourth player delivers the last two stones.
- (iv) fourth player, the second player delivers the first stone of the fourth player, then the third player delivers the second stone of the fourth player.

R4. POSITION OF PLAYERS

(a) Non-Delivering Team:

- (i) During the process of delivery, the players take stationary positions along the side lines between the courtesy lines. However:

が、2 個目をデリバリー出来ない場合、そのエンドが終わるまで以下の手順を採用する。そのプレーヤーが、

- (i) 一人目であれば、二人目がそのストーンをデリバリーする。
- (ii) 二人目であれば、一人目がそのストーンをデリバリーする。
- (iii) 三人目であれば、二人目がそのストーンをデリバリーする。
- (iv) 四人目であれば、三人目がそのストーンをデリバリーする。

(h) エンドが始まり自分の投球順が来たとき、プレーヤーが自分のストーンの両方をデリバリー出来ない場合、そのエンドが終わるまで以下の手順を採用する。選手が、

- (i) 一人目であれば、二人目と三人目が 3 投ずつ、四人目が最後の 2 投をデリバリーする。
- (ii) 二人目であれば、一人目と三人目が 3 投ずつ、四人目が最後の 2 投をデリバリーする。
- (iii) 三人目であれば、一人目が三人目の第 1 投、二人目が三人目の第 2 投、四人目が最後の 2 投をデリバリーする。
- (iv) 四人目であれば、二人目が四人目の第 1 投、三人目が四人目の第 2 投をデリバリーする。

R4. プレーヤーのポジション

(a) デリバリーをしていないチーム

- (i) デリバリーの間、プレーヤーはサイドライン沿いに引かれたコーテシーラインの間に静止している。ただし、

- 1) the skip and/or vice-skip may take stationary positions behind the back line at the playing end, but must not interfere with the choice of place of the skip or vice-skip of the delivering team.
 - 2) the player who is to deliver next may take a stationary position to the side of the sheet, behind the hacks, at the delivering end.
- (ii) The non-delivering team players must not take any position, nor cause any motion, which could obstruct, interfere with, distract or intimidate the delivering team. If such an action occurs, or an external force distracts a player during delivery, that player has the option of allowing the play to stand, or of redelivering the stone after all displaced stones have been replaced to their original positions prior to the violation taking place.

(b) Delivering Team:

- (i) The skip, or the vice-skip when it is the skip's turn to deliver, or when the skip is not on the ice, is in charge of the house.
- (ii) The player in charge of the house is positioned inside the hog line, with at least one foot/wheel on the ice surface of the playing end of the team's sheet, while the team is in the process of delivery.
- (iii) Any improper position of players will result in the delivered stone being removed from play, and any displaced stones shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

- 1) スキップあるいはスキップとバイススキップはプレーをしている側のバックラインの後ろで静止していてもいいが、デリバリーをしているチームのスキップもしくはバイススキップが立ちたい位置を邪魔してはいけない。
 - 2) 次にデリバリーするプレーヤーは、デリバリーする側のハックより後ろでシートのサイドにいてもよい。
- (ii) デリバリーをしていないチームのプレーヤーは、投球側のチームを妨害する、干渉する、気を散らせる、あるいは威嚇するような位置にいたり、そのような行為をしたりしてはならない。そのような行為が行われた場合、あるいはデリバリー中に外的な力によりプレーヤーが邪魔をされた場合、そのプレーヤーは投球の結果を取るのか、動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻して再投球するのか選ぶことができる。

(b) デリバリーをするチーム

- (i) スキップ(スキップが投球するとき、またはスキップがアイス上にいないときはバイススキップ)がハウスを管理する。
- (ii) ハウスを任されたプレーヤーは、チームがデリバリーをする間プレーをする側のホッグラインより内側のアイス上に少なくとも片方の足・車輪が触れている状態で立つ。
- (iii) プレーヤーが不当な位置にいる場合、デリバリーされたストーンは取り除かれ、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。

R5. DELIVERY

- (a) Unless predetermined, or decided by the Last Stone Draw (LSD), the teams opposing each other in a game shall use a coin toss to determine which team delivers the first stone in the first end. This order of play shall be maintained until one team scores, after which the team that most recently scored delivers the first stone in any subsequent end.
- (b) Unless predetermined, the team playing the first stone of the first end has the choice of stone handle colour for that game.
- (c) Right-handed deliveries are delivered from the hack on the left of the centre line and left-handed deliveries are delivered from the hack on the right of the centre line. A stone delivered from the wrong hack is removed from play, and any displaced stones are replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.
- (d) The curling stone must be delivered using the handle of the stone.
- (e) A stone must be clearly released from the hand before it reaches the hog line at the delivery end. If the player fails to do so, the stone is immediately removed from play by the delivering team.
- (f) If a hog line violation stone is not immediately removed and strikes another stone, the delivered stone is removed from play by the delivering team, and any displaced stones are replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

R5. デリバリー

- (a) 予め決められていない場合、あるいはラストストーンドロウ(LSD)によって決まっていない場合、相対するチームはコイントスでどちらのチームが第1エンドの最初のストーンをデリバリーするか決める。どちらかのチームが得点するまで、この順序を維持する。それ以降は最後に得点したチームが次のエンドの最初のストーンをデリバリーする。
- (b) 予め決められていない場合、第1エンドの最初のストーンを投球するチームがストーンのハンドルの色をそのゲームで選ぶことができる。
- (c) 右投げのプレーヤーは、センターライン左側のハックから投球し、左投げのプレーヤーは、センターラインの右側のハックから投球する。誤ったハックから投球したストーンは、ただちにプレーからはずし、動いたストーンは違反を冒さなかったチームが全て違反が行われる前の位置に戻す。
- (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。
- (e) 投球するストーンは、デリバリーする側のホッグラインに達する前に、はっきり手から離されていなければならない。もしそれに違反した場合は、投球したチームがそのストーンを競技からただちに取り除く。
- (f) ホッグライン違反のストーンをすぐ取り除かず他のストーンにあたった場合、投球したストーンはデリバリーをしているチームが取り除き、動いたストーンは違反を冒さなかったチームが全て違反が行われる前の位置に戻す。

- (g) A stone is in play, and considered delivered, when it reaches the tee line (hog line for wheelchair curling) at the delivery end. A stone that has not reached the relevant line may be returned to the player and redelivered.
- (h) All players must be ready to deliver their stones when their turns come, and not take an unreasonable amount of time to play.
- (i) If a player delivers a stone belonging to the opposing team, that stone is allowed to come to rest, and is then replaced by a stone belonging to the delivering team.
- (j) If a player delivers a stone out of proper rotation, the end continues as if the mistake had not occurred. The player who missed a turn delivers the last stone for that team in that end. If it cannot be determined which player delivered out of proper rotation, the player who delivered the first stone in the end for that team delivers the last stone for that team in that end.
- (k) If a player inadvertently delivers too many stones in one end, the end continues as if the mistake had not occurred and the number of stones allocated to the last player of the offending team shall be reduced accordingly. If the player delivering the last stones of an end is the player that inadvertently delivers too many stones, the last delivered stone will be removed from play and any displaced stones are replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.
- (l) If a team delivers two stones in succession in the same end:
- (g) ストーンはデリバリーする側のティーライン(車いすカーリングの場合はホッグライン)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。デリバリーする側のティーライン(車いすカーリングの場合はホッグライン)に達していないストーンはプレーヤーに戻して再投球してもよい。
- (h) プレーヤーは、自分の番が来た時すぐに投球できるように準備し、不当に時間を取ってはならない。
- (i) プレーヤーが相手チームのストーンを投球した場合は、そのストーンが静止するまで待ち、自分のチームのストーンをその場所に置く。
- (j) プレーヤーが、順番を間違えてストーンを投球した場合、間違いがなかったものとしてそのエンドを続行し、順番を抜かされたプレーヤーがそのエンドの自分のチームのラストストーンを投球する。誰が抜かされたのか分からない場合、間違いをしたチームのリードがそのエンドの自分のチームのラストストーンを投球する。
- (k) 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に間違いに応じて減らす。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。
- (l) 同一エンド中に、1 チームが 2 つのストーンを続けて投球した場合、

- (i) the second stone is removed and any displaced stones replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place. The player who delivered the stone played by mistake, redelivers it as the last stone for the team in that end.
- (ii) should the infraction not be discovered until after the delivery of a subsequent stone, the end is replayed.
- (m) If the wrong team delivers the first stone of an end:
 - (i) if the error is discovered after only the first stone has been delivered, the end shall be replayed.
 - (ii) if the error is discovered after the 2nd stone of the end has been delivered, play continues as if the error had not occurred.

R6. FREE GUARD ZONE (FGZ)

- (a) A stone that comes to rest between the tee line and the hog line at the playing end, excluding the house, is deemed to be within an area designated as the FGZ. Also, stones that are in play, on or before the hog line, after striking stones in the FGZ, are deemed to be in the FGZ.
- (b) If, prior to the delivery of the sixth stone of an end, a delivered stone causes, either directly or indirectly, an opposition stone to be moved from the FGZ to an out-of-play position, then the delivered stone is removed from play, and any displaced stones are replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

- (i) 2 投目の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。間違ったプレイヤーは、そのエンドの自分のチームのラストストーンとして再投球する。
- (ii) この違反が、次のストーンが投球された後までわからなかった場合は、そのエンドはやり直しとなる。
- (m) エンドの 1 投目を誤ったチームが投球した場合、
 - (i) もし本違反が 1 投目を投球した直後に見つかった場合、そのエンドをやり直す。
 - (ii) もし本違反がエンド 2 投目を投球した後で見つかった場合、違反がなかったものとして試合を続行する。

R6. フリーガードゾーンルール

- (a) プレーをする側のティーラインとホッグラインの間に、ハウスを除いたエリアにストーンが静止した場合、そのストーンは『フリーガードゾーン (8 ページの図を参照)』と指定されたエリアにあるとみなす。また、フリーガードゾーンにあるストーンに当たり、ホッグライン上あるいはホッグラインの手前にあるインプレーのストーンもフリーガードゾーンにあるとみなす。
- (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。

R7. NO-TICK SHOT

If, prior to the delivery of the sixth stone of an end, a delivered stone causes either directly or indirectly, an opposition stone in the Free Guard Zone (FGZ) which is touching the centre line to be moved to an off-centre line position or to a position outside the FGZ, the non-offending team has the option to:

- (i) Remove the delivered stone from play, and replace all stones that were displaced to their positions prior to the violation taking place; or
- (ii) Leave all stones where they came to rest.

If the stone is moved from the centre line to an out-of-play position, then the FGZ rule R6(b) applies.

This does not apply for Wheelchair Curling or for Mixed Doubles competitions.

R8. SWEEPING

- (a) Sweeping can be in any direction (it need not cover the entire width of the stone), the brush head must not be raised in front of a moving stone, must not deposit debris in front of a moving stone, and sweeping must finish to either side of the stone.
- (b) A stationary stone must be set in motion before it can be swept. A stone set in motion by a delivered stone, either directly or indirectly, may be swept by any one or more of the team to which it belongs anywhere in front of the tee line at the playing end.
- (c) All players may clean the playing surface prior to the delivery of

R7. ノーティックショット

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、フリーガードゾーン内でセンターラインに触れている相手チームのストーンを直接的あるいは間接的にセンターラインに触れていない位置やフリーガードゾーンの外に動かした場合、違反をされたチームは以下の中から一つ選ぶことができる。

- (i) デリバリーされたストーンを取り除き、動いたストーンをすべて違反が行われる前の位置に戻す。
- (ii) すべてのストーンをそのままにしておく。

センターライン上のストーンをプレーエリア外に出した場合、フリーガードゾーンルール(R6(b))が適用される。

本ルールは車いすカーリング・ミックスダブルスカーリングには適用されない。

R8. スウィーピング

- (a) スウィーピングはいかなる方向でも良く(ストーンの幅全体をカバーする必要なし)、動いているストーンの前でブラシを上げたり、ゴミを残してはならない。スウィープをやめる時は、ストーンのどちらかの端の外側でやめなければならない。
- (b) 静止していたストーンをスウィーピングできるのは、動き出してからでなければならない。デリバリーされたストーンによって直接的又は間接的に動かされたストーンは、プレーする側のティーライン手前のどこでも、所属チームの誰でも 1 人以上でスイープすることができる。
- (c) すべてのプレーヤーは、次のストーンをデリバリーする前にアイスをク

the next stone.

- (d) A delivered stone may be swept by any one or more of the delivering team anywhere in front of the tee line at the playing end.
- (e) No player may ever sweep an opponent's stone except behind the tee line at the playing end, and may not start to sweep an opponent's stone until it has reached the tee line at the playing end.
- (f) Behind the tee line at the playing end, only one player from each team may sweep at any one time. This may be any player of the delivering team, but only the skip or vice-skip of the non-delivering team.
- (g) Behind the tee line, a team has first privilege of sweeping its own stone, but it must not obstruct or prevent its opponent from sweeping.
- (h) If a sweeping violation occurs, the non-offending team has the option of allowing the play to stand, or of placing the stone, and all stones it would have affected, where they would have come to rest had the violation not occurred.

R9. TOUCHED MOVING STONES

- (a) Between the tee line at the delivery end and the hog line at the playing end:
 - (i) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by

リーニングしてもよい。

- (d) デリバリーしたストーンは、プレーする側のティーラインに到達するまで、デリバリーをしたチームの一人もしくはそれ以上のプレーヤーがスウィープしてもよい。
- (e) プレーヤーは、ティーラインの後ろを除いて相手のストーンをプレーする側のエンドでスウィープできない。または、プレーする側のティーラインに到達するまで、相手のストーンをスウィープできない。
- (f) プレーする側のティーラインの後ろでスウィープしてもよいのは、各チームともいかなる時も一度に 1 人のみである。この場合、投球側のチームは誰でも良く、相手はスキップもしくはバイススキップに限る。
- (g) ティーラインの後ろでは、自分のチームのストーンをスウィープする優先権を得るが、相手チームのスウィープを邪魔したり、妨げたりしてはならない。
- (h) スウィーピング違反が生じた場合、違反をされたチームはそのままにしておくのか、違反がなければ静止したであろうと思われるところに全てのストーンを置きなすのかを選ぶことができる。

R9. 動いているストーンに接触した場合

- (a) デリバリーをする側のティーラインとプレーをする側のホッグラインの間
 - (i) 動いているストーンに、そのチームのプレーヤーもしくは彼(女)

the team to which it belongs, or by their equipment, the touched stone is removed from play immediately by that team. A double-touch by the person delivering the stone, prior to the hog line at the delivering end, is not considered a violation.

- (ii) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by an opposition team, or by its equipment, or is affected by an external force:
 - 1) If the stone was the delivered stone, it is redelivered.
 - 2) If the stone was not the delivered stone, it is placed where the team to which it belongs reasonably considers it would have come to rest had it not been touched.

(b) Inside the hog line at the playing end:

- (i) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by the team to which it belongs, or by its equipment, all stones are allowed to come to rest, after which the non-offending team has the option to:
 - 1) remove the touched stone, and replace all stones that were displaced after the infraction to their positions prior to the violation taking place; or
 - 2) leave all stones where they came to rest; or
 - 3) place all stones where it reasonably considers the stones would have come to rest had the moving stone not been touched.
- (ii) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by an opposition team, or by its equipment, all stones are allowed to come to rest, after which the non-offending team places the stones where it reasonably considers the

の用具が触れた、もしくは触れる状況を作った場合、そのストーンはそのチームによりただちに取り除かれる。デリバリーする側のホッグラインの前での、ストーンの投球者によるダブルタッチは違反とみなされない。

- (ii) 動いているストーンに相手チームのプレーヤーもしくは彼(女)の用具が触れた、もしくは触れる状況を作った場合、あるいは外的な力が作用した場合、
 - 1) デリバリーしたストーンであれば再投球する。
 - 2) それがデリバリーしたストーンでなければ、そのストーンを用いているチームが、接触がなかったら静止しただろうと考える位置にストーンを置く。

(b) プレーする側のホッグラインの内側

- (i) 動いているストーンに、そのチームのプレーヤーもしくは彼(女)の用具が触れた、もしくは触れる状況を作った場合、全てのストーンが止まるまで待つ。その後、違反をされたチームは以下の中から一つ選ぶことができる。
 - 1) 接触があったストーンを取り除き、動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻す。
 - 2) 全てのストーンをそのままにしておく。
 - 3) 接触がなければ静止しただろうと思われる位置に全てのストーンを置く。
- (ii) 動いているストーンに相手チームのプレーヤーもしくは彼(女)の用具が触れた、もしくは触れる状況を作った場合、全てのストーンが静止するまで待つ。その後、違反をされたチームは、接触がなければ静止しただろうと思われる位置に全てのストーンを

stones would have come to rest, had the moving stone not been touched.

- (iii) If a moving stone is touched, or is caused to be touched, by an external force, all stones are allowed to come to rest, and then placed where they would have come to rest if the incident had not occurred. If the teams cannot agree, the stone is redelivered after all displaced stones have been replaced to their original positions prior to the violation taking place. If agreement on those positions cannot be reached, the end is replayed.

(c) Last Stone Draw (LSD) stones:

- (i) If a member of the delivering team touches a moving stone, or causes it to be touched, the stone will be removed and recorded as 1.996 m (6 ft. 6.5 in.).
- (ii) If a member of the non-delivering team touches a moving stone, or causes it to be touched, the stone will be redelivered.
- (iii) If an external force touches a moving stone, or causes it to be touched, the stone will be redelivered.

- (d) If a moving stone is touched by a stone deflecting off the sheet dividers, the non-delivering team shall place the stone where it reasonably considers the stone would have come to rest had the moving stone not been touched.

R10. DISPLACED STATIONARY STONES

- (a) If a stationary stone which would have had no effect on the outcome of a moving stone is displaced, or caused to be

置く。

- (iii) 動いているストーンに外的な力が触れた、もしくは触れる状況を作った場合、接触がなければ静止したであろうと思われる位置に全てのストーンを置く。チームが同意できない場合は、動いたストーンを全て投球する前の位置に置き直し、再投球する。投球する前の位置について合意が得られない場合は、エンドをやり直す。

(c) ラストストーンドロウ(LSD)のストーン

- (i) デリバリーをしているチームのプレーヤーが動いているストーンに触れる、もしくは触れる状況を作った場合、ストーンを取り除き、1.996m(6 フィート 6.5 インチ)と記録する。
- (ii) デリバリーをしていないチームのプレーヤーが動いているストーンに触れる、もしくは触れる状況を作った場合、再投球する。
- (iii) 外的な力が動いているストーンに触れる、もしくは触れる原因を作った場合、再投球する。

- (d) 動いているストーンに、ディバイダーに当たったストーンが戻ってきて触れた場合、デリバリーをしていないチームが接触がなければ静止したであろうと思われる位置にストーンを置く。

R10. 静止しているストーンを動かした場合

- (a) 静止しているストーンを動かした、あるいは動かす状況を作ったが、他の動いているストーンの結果に影響を及ぼさなかったであろうと思

displaced, by a player, it is replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

- (b) If a stationary stone which would have had no effect on the outcome of a moving stone is displaced, or caused to be displaced, by an external force, it is replaced, with agreement of the team, to its position prior to the violation taking place.
- (c) If a stone which would have altered the course of a moving stone is displaced, or caused to be displaced, by a player, all stones are allowed to come to rest and then the non-offending team has the option to:
 - (i) leave all stones where they came to rest; or
 - (ii) remove from play the stone whose course would have been altered, and replace any stones that were displaced after the violation to their positions prior to the violation taking place; or
 - (iii) place all stones in the positions the team reasonably considers they would have come to rest had a stone not been displaced.
- (d) If a stone which would have altered the course of a moving stone is displaced, or caused to be displaced, by an external force, all stones are allowed to come to rest, and are then placed in the positions in which they would have come to rest had a stone not been displaced. If the teams cannot agree, the stone is redelivered after all displaced stones have been replaced to their positions prior to the violation taking place. If agreement on those positions cannot be reached, the end is replayed.

われる場合は、違反をされたチームがそのストーンを違反が行われる前の位置に戻す。

- (b) 静止しているストーンが外的な力で動いた、もしくは動かされる原因を受けたが、他の動いているストーンの結果に影響を及ぼさなかったであろうと思われる場合は、両チーム合意の上そのストーンを動かされる前の位置に戻す。
- (c) 動いているストーンのコースに何らかの変化をもたらしたであろうと思われる静止していたストーンが、投球側のチームによって動かされた、あるいは動く状況を受けた場合、全てのストーンが静止するまで待つ。そして、違反をされたチームは以下の中から一つ選ぶことができる。
 - (i) 全てのストーンをそのままにしておく。
 - (ii) コースが変えられただろうストーンをプレーから取り除き、違反の後動かされたストーンを違反が行われる前の位置に戻す。
- (iii) ストーンが動かされなければ静止しただろうとチームが思う位置に全てのストーンを置く。
- (d) 動いているストーンのコースに何らかの変化をもたらしたであろうと思われる静止していたストーンが、外的な力によって動かされた、あるいはそのような状況を受けた場合、全てのストーンが静止するまで待つ。そして、接触がなければ静止しただろうと思われる位置に全てのストーンを置く。チームが同意できない場合は、動いたストーンを全て投球する前の位置に置き直し、再投球する。投球する前の位置について合意が得られない場合は、エンドをやり直す。

- (e) If a displacement is caused by stones deflecting off the sheet dividers, the stones are replaced, by the non-delivering team, to their positions prior to the violation taking place.
- (f) Last Stone Draw (LSD) Stones:
 - (i) If a member of the delivering team displaces a stationary stone, or causes it to be displaced, before the official completes the measurement, the stone will be removed and recorded as 1.996 m (6 ft. 6.5 in.).
 - (ii) If a member of the non-delivering team displaces a stationary stone, or causes it to be displaced, before the official completes the measurement, the stone is replaced, by the delivering team, to its position prior to the violation taking place.
 - (iii) If an external force displaces a stationary stone, or causes it to be displaced, before the official completes the measurement, the stone is replaced, by the delivering team, to its position prior to the violation taking place.

R11. EQUIPMENT

- (a) No player shall cause damage to the ice surface by means of equipment, hand prints or body prints. The procedure will be:
 - 1st incident = 1st official on-ice warning, repair damage.
 - 2nd incident = 2nd official on-ice warning, repair damage.
 - 3rd incident = repair damage and remove player from the game.
- (b) No equipment shall be left unattended anywhere on the ice surface.

- (e) ディバイダーに当たったストーンが戻ってきて静止しているストーンが動いた場合、デリバリーをしていないチームが動かされる前の位置に戻す。
- (f) ラストストーンドロウ(LSD)のストーン
 - (i) 審判が計測を終了する前に、デリバリーをしているチームのプレイヤーが静止しているストーンに触れる、もしくは触れる状況を作った場合、ストーンを取り除き 1.996m(6 フィート 6.5 インチ)と記録する。
 - (ii) 審判が計測を終了する前に、デリバリーをしていないチームのプレイヤーが静止しているストーンに触れる、もしくは触れる状況を作った場合、デリバリーをしているチームがストーンを動かされる前の位置に置き戻す。
 - (iii) 審判が計測を終了する前に、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、デリバリーをしているチームがストーンを動かされる前の位置に置き戻す。

R11. 用具

- (a) プレーヤーは、用具、手あるいは体でアイスにダメージを与えてはならない。違反が行われた場合は以下の手順に従う。
 - 1 回目 = 1 回目のオンアイスでの公式警告、傷を修理
 - 2 回目 = 2 回目のオンアイスでの公式警告、傷を修理
 - 3 回目 = 傷を修理、プレーヤーを試合から退場処分
- (b) いかなる用具もアイス上に放置してはいけない。

- (c) Teams must not use electronic communication equipment, or any device to modify the voice, during a game. With the exception of stopwatches that are limited to providing 'time' data only, the use of electronic devices during the games, which provide information to players on the athletes' field of play, are forbidden.
- (d) A whistle or another signalling instrument can be used in case of medical reason and after consultation and written approval from the World Curling Federation (WCF).
- (e) When a properly functioning electronic hog line device is being used:
 - (i) The handle must be properly activated so that it is functioning during the delivery, or it will be considered a hog line violation stone.
 - (ii) A glove or mitt must not be worn on the delivery hand during the delivery of a stone. If there is a violation, the delivered stone shall be removed from play, and any displaced stones shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.
- (f) The use of a delivery stick shall be restricted as follows:
 - (i) The delivery stick may not be used in any WCF competition or qualifying event, except wheelchair events.
 - (ii) Players choosing to deliver with a delivery stick must use a delivery stick for the delivery of all their stones during the entire game.
 - (iii) A delivery stick shall not convey any mechanical advantage

- (c) 試合中、電子コミュニケーションシステムや声を変える機器を用いてはならない。計時機能に限定されたストップウォッチを除き、競技者エリアのプレーヤーに情報提供する電子機器の使用は試合中禁止されている。
- (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。
- (e) 正しく作動している電子ホッグライン機器を用いる場合、
 - (i) デリバリー中に正しく機能するようハンドルのスイッチを入れる必要がある。そうでないと、ホッグライン違反のストーンとみなされる。
 - (ii) ストーンをデリバリーするとき、デリバリーする手に手袋やミトンをつけてはいけない。違反があった場合は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。
- (f) 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デリバリースティックを用いる必要がある。
 - (iii) 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

other than acting as an extension of the arm/hand.

- (iv) All delivery sticks must conform to the Wheelchair Curling Policy.
- (v) For the use of a delivery stick in non-wheelchair curling competitions, refer to the document "WCF recommendations for Delivery Sticks in Recreational Play".

R12. SCORING

- (a) The result of a game is decided by a majority of points at the completion of the scheduled ends of play, or when a team concedes victory to its opponent, or when one team is arithmetically eliminated, provided the minimum number of ends have been completed. A team that has been arithmetically eliminated may finish the current end but no new end may be started. However, if a team is arithmetically eliminated in the last end of a game, the game should stop when this occurs and the end will not be finished. If the score is tied at the completion of the scheduled ends, play continues with extra end(s) and the team that scores first wins the game.
- (b) At the completion of an end (when all stones have been played), a team scores one point for each of its own stones located in or touching the house that are closer to the tee than any stone of the opposition.
- (c) The score of an end is decided when the skips or vice-skips in charge of the house agree upon the score. If stones that may have affected the points scored in an end are displaced prior to that decision, the non-offending team receives the benefit that

な有利性を有してはならない。

- (iv) 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、レクリエ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。

R12. スコア

- (a) 予定エンドが終了したときの得点の多さで、あるいはどちらかのチームが負けを認めたとき、また計算上どちらかのチームが勝てなくなったとき、最低限プレーすべきエンドが終了していれば試合結果が決定する。計算上勝てなくなったチームは進行中のエンドは最後までプレーして良いが次のエンドを開始してはいけない。しかし、試合の最終エンドで計算上勝てなくなった場合は、その時点で試合は終了しエンドの最後までプレーはされない。予定エンドが終了して同点の場合は、エキストラエンドを継続し、先に得点したチームが勝ちとなる。
- (b) チームは、エンド終了時に(全てのストーンがプレーされて)ハウス内にあり、相手チームのどのストーンよりもティーに近い各ストーンについて1点ずつ得点する。
- (c) エンドのスコアは、両チームのスキップかその時点でハウスを任されているスキップ代理がそのエンドのスコアに同意した時点で決定したものとみなされる。同意する前にストーンが動かされた場合は、動かしていないチームが測定によって生じたかもしれない何らかの利益を

might have accrued from a measurement.

- (d) When determining the score of an end, if teams cannot visually decide which stones are closer to the tee, or whether a stone is touching the house, a measuring device is used. Measurements are taken from the tee to the nearest part of the stone. Any one player on the ice from each team is allowed to observe any measurement that is made by a measuring device.
- (e) If two or more stones are so close to the tee that it is impossible to use a measuring device, the determination is made visually.
- (f) If a decision cannot be reached, either visually or with a measuring device, the stones are considered equal, and:
 - (i) If the measure was to determine which team scored in the end, the end is blanked.
 - (ii) If the measure was to determine additional points, only the stones closer to the tee are counted.
- (g) Should an external force cause the displacement of stones that would have affected the score prior to agreement of the score, the following applies:
 - (i) If the displaced stones would have determined which team scored in an end, the end is replayed.
 - (ii) If a team secured a point(s), and the displaced stone(s) would have determined if an additional point(s) was scored, that team has the option of replaying the end or of keeping the point(s) already secured.
- (h) A team concedes a game only when it is the delivering team.

受けるものとする。

- (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。それぞれのチームから任意のアイス上のプレーヤー1名は、計測機器で行われる計測を観察することができる。
- (e) 2 つまたはそれ以上のストーンがティーに密着しており、測定器を使用してスコアを決定できない場合は、目視で決定する。
- (f) 目視でも測定機器を用いても決定できなければ同距離とみなし、以下の手順に従う。
 - (i) 測定が、どちらのチームが近いかを決定するため場合には、ブランクエンドとする。
 - (ii) 測定が 2 点目以上を決定するため場合は、それよりティーに近いストーンだけをカウントする。
- (g) スコアに同意する前に、スコアに影響を及ぼしたであろうと思われるストーンが外的な要因で動いた場合、以下の手順に従う。
 - (i) どちらのチームが近いかを決める場合は、エンドをやり直す。
 - (ii) どちらかのチームが、動いたストーン以外に既に得点するストーンがある場合、そのチームはエンドをやり直すのか、決定しているスコアをキープするのか選ぶことができる。
- (h) 自分のチームが投球する番の時にのみ負けを認めるものとする。そ

When a team concedes the game before the completion of an end, the score of the end is determined at that time, in the following manner:

- (i) If both teams still have stones to be delivered, "X"s are placed on the scoreboard.
- (ii) When only one team has delivered all of its stones:
 - 1) If the team that delivered all its stones has stone(s) counting, no points are given, "X"s are placed on the scoreboard, unless the points are required to determine the outcome.
 - 2) If the team that did not deliver all its stones has stone(s) counting, these points are given and placed on the scoreboard.
 - 3) If no stones are counting, "X"s are placed on the scoreboard.

- (i) If a team is not available to start a game at the designated time, the following takes place:

	Team #1	Team #2	Both teams
0:00 - 0:59 seconds late for the start of the game	If only team #1, no penalty. Use LSD or coin toss (if required) to determine LSFE. Score 0 - 0	If only team #2, no penalty. Use LSD or coin toss (if required) to determine LSFE. Score 0 - 0	If both teams, no penalty. Use LSD or coin toss (if required) to determine LSFE. Score 0 - 0
1:00 - 14:59 (1:00 - 9:59 for Mixed Doubles)	If team #1 is late then team #2 has last stone advantage, one end is considered completed. Score is 0 - 1	If team #2 is late then team #1 has last stone advantage, one end is considered completed. Score is 1 - 0	If both teams are late then one end is considered completed, use LSD or coin toss (if required) to

の場合、そのエンドのスコアはその時点で以下のように決定される。

- (i) 両チームとも、まだプレーするストーンが残っている場合はスコアボードに「X」を掲げる。
- (ii) どちらか片方のチームがストーンを全てプレーした場合
 - 1) ストーンを全て投げ終わったチームが得点している場合は、結果を決めるのにポイントが必要でなければ得点を与えず、スコアボードに「X」を掲げる。
 - 2) ストーンを投げ終わっていないチームが得点している場合は、その得点をスコアボードに掲げる。
 - 3) ハウスにストーンがない場合はスコアボードに「X」を掲げる。

- (i) 試合時間にチームがプレーを開始出来ない場合、以下の手順に従う。

	チーム 1	チーム 2	両チーム
試合開始から 0 分 00 秒 - 0 分 59 秒	ペナルティなし LSD/コイントス(必要あれば)で 1 エンド目 先/後攻を決定 スコア 0-0	ペナルティなし LSD/コイントス(必要あれば)で 1 エンド目 先/後攻を決定 スコア 0-0	ペナルティなし LSD/コイントス(必要あれば)で 1 エンド目 先/後攻を決定 スコア 0-0
1 分 00 秒 - 14 分 59 秒 (ミックスダブルスでは 1 分 00 秒 - 9 分 59 秒)	チーム 2 が最初のエンド後攻、1 エンド終了とみなす スコア 0-1	チーム 1 が最初のエンド後攻、1 エンド終了とみなす スコア 1-0	1 エンド終了とみなし、LSD/コイントス(必要あれば)で最初のエンドの先/後攻を決定 スコア 0-0

			determine last stone. Score is 0 - 0
15:00 - 29:59 (10:00 - 19:59 for Mixed Doubles)	If team # 1 is late then team # 2 has last stone advantage, two ends are considered completed. Score is 0 - 2	If team #2 is late then team # 1 has last stone advantage, two ends are considered completed. Score is 2 - 0	If both teams are late then two ends are considered completed, use LSD or coin toss (if required) to determine last stone. Score is 0 - 0
30:00 minutes (20:00 for Mixed Doubles) - or more	If team #1 is late then it forfeits the game and team #2 is declared the winner. Final score is recorded with a L and W	If team #2 is late then it forfeits the game and team # 1 is declared the winner. Final score is recorded with a W and L	If both teams are late then the game is considered over and both teams take a loss. If one team 'must' advance in the draw, then the DSC would decide, if no DSC done, then a coin toss will decide
If one team is 1:00 - 14:59 (1:00 - 9:59 MD) min. late and the other team is 15:00 - 29:59 (10:00 - 19:59 MD) min. late: two ends will be considered played, the team that was 1:00 - 14:59 (1:00 - 9:59 MD) min. late receives last stone advantage and 1 point			

- (j) The final score of a forfeited game is recorded as “W - L” (win - loss).

R13. INTERRUPTED GAMES

If for any reason, a game is interrupted, the game recommences

15 分 00 秒 - 29 分 59 秒 (ミックスダブルスでは 10 分 00 秒 - 19 分 59 秒)	チーム 2 が最初のエンド後攻、2 エンド終了とみなす スコア 0-2	チーム 1 が最初のエンド後攻、2 エンド終了とみなす スコア 2-0	2 エンド終了とみなし、LSD/コイントス(必要あれば)で最初のエンドの先/後攻を決定 スコア 0-0
30 分 00 秒 (ミックスダブルスでは 20 分 00 秒) 以上	チーム 1 が不戦敗となりチーム 2 が勝者 最終スコア L-W	チーム 2 が不戦敗となりチーム 1 が勝者 最終スコア W-L	試合終了とみなし、両チームとも不戦敗となる どちらかのチームが次の試合に進まなければならない場合、DSC で決定、DSC 結果のない場合はコイントス
片方のチームが 1 分 00 秒-14 分 59 秒(ミックスダブルスでは 1 分 00 秒-9 分 59 秒)、もう片方のチームが 15 分 00 秒-29 分 59 秒(ミックスダブルスでは 10 分 00 秒-19 分 59 秒)試合に遅れた場合、2 エンド終了とみなし、1 分 00 秒-14 分 59 秒(ミックスダブルスでは 1 分 00 秒-9 分 59 秒)遅れたチームが最初のエンドでの後攻と 1 点を得る			

- (j) 不戦勝の試合の最終スコアは W-L(勝-負)と記録する。

R13. 中断されたゲーム

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

where play was stopped. In the case that the stones need to be removed for ice maintenance (agreement between Chief Ice Technician, Chief Umpire and WCF Event Technical Delegate), then the end is replayed.

R14. WHEELCHAIR CURLING

- (a) Stones are delivered from a stationary wheelchair.
- (b) When the stone is delivered between the hack and the outermost edge of the top of the house at the delivery end, at the start of the delivery the stone is positioned on the centre line. When the stone is delivered between the outermost edge of the top of the house and the hog line at the delivery end, the entire width of the stone must be within the wheelchair lines at the start of the delivery.

During delivery, the feet of the player delivering the stone must not touch the ice surface and the wheels of the chair must be in direct contact with the ice.

The delivery of the stone is undertaken by the conventional arm/hand release or using a delivery stick conforming to the Wheelchair Curling Policy. Stones must be clearly released from the hand or stick before the stone reaches the hog line at the delivery end.

- (c) A stone is in play when it reaches the hog line at the delivery end. A stone that has not reached the hog line at the delivery end may be returned to the player and redelivered.

を再開する。アイス整備のためストーンを取り除く必要がある場合(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。

R14. 車いすカーリング

- (a) ストーンは、止めた車いすからデリバリーする。
- (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。

デリバリーをするプレーヤーの足は、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いなければならない。

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。デリバリーする側のホッグラインに到着するまでにストーンを手もしくは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。

- (c) デリバリーをする側のホッグラインにストーンが到達した時点でインプレーとみなす。デリバリーをする側のホッグラインに到達していないストーンはプレーヤーに戻して再投球してもよい。

(d) Sweeping is not permitted.

(e) If a delivery violation occurs, the delivered stone shall be removed from play, and any displaced stones shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.

(f) For WCF wheelchair competitions, each on-ice team must have four players delivering stones and must be comprised of both genders at all times during games. A team violating this rule will forfeit the game.

If a player leaves during an end because of illness, accident or other extenuating circumstances (excluding ejection by an umpire):

- (i) the player may return to the game, provided they deliver all their allocated stones.
- (ii) if the departing player's stone(s) need to be delivered in that end, an alternate must be immediately brought into the game in the position of the departing player to deliver those stone(s), and the team still needs to be composed of both genders. Failure to do so results in forfeiture of the game. At the start of the next end the team may change the team line-up if desired (the revised rotation of play will apply for the remainder of that game), and the replaced player may not re-enter the game.
- (iii) if both stones have been delivered by the departing player, at the start of the next end the team must bring in an alternate and may change the team line-up if desired (the revised rotation of play will apply for the remainder of that game), and the replaced player may not re-enter the game.

(d) スウィーピングすることはできない。

(e) デリバリー違反があった場合、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。

(f) 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いといけない。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ず、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。

- (g) All games will be scheduled for 8 ends.

R15. WHEELCHAIR MIXED DOUBLES CURLING

- (a) Wheelchair Curling Rules (R14) apply with the exception of R14(f): In Wheelchair Mixed Doubles Curling a team is composed of two players, one male and one female. Alternate players are not allowed. A team must forfeit any game(s) in which it fails to have both players playing for the entire game. One coach and one other team official will be allowed for each team.
- (b) Wheelchair Mixed Doubles is played as described under Rule R17, with the exception of R17(j), as there is no sweeping allowed at any time in Wheelchair Mixed Doubles.
- (c) During any game (including the Last Stone Draw) the players can choose, as an option (besides a delivery with no-one holding the chair or the team-mate doing that), to get help to hold the chair from the Ice Player Assistant (IPA). If that option is chosen, there can be no appeal afterwards on how the IPA secured the chair.
- (d) Electric Wheelchairs are not allowed unless the athlete uses an electric wheelchair for daily mobility.

R16. MIXED CURLING

- (a) Each team shall have two male and two female players, and the male and female players must deliver stones alternately (M, F, M, F - or - F, M, F, M). No alternate players are permitted.

- (g) 試合は全て 8 エンドで行われる。

R15. 車いすミックスダブルスカーリング

- (a) R14(f)を除き、車いすカーリングのルール(R14)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、R17に記載されたルールに基づいて行なわれるが、R17(j)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) 試合中 (LSD を含む)、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選択をすることができる。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アピールを受け付けない。
- (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。

R16. ミックスカーリング

- (a) チームは、男性 2 人と女性 2 人のプレーヤーから構成され、男性と女性のプレーヤーが交互にストーンをデリバリーしなければならない(男、女、男、女もしくは女、男、女、男の順番)。補欠のプレーヤーは認められない。

- (b) If a team plays with three players, the alternate gender order of delivery must be maintained (M, F, M - or - F, M, F). If this occurs while a game is in progress, the delivery rotation can be changed to meet this criterion.
- (c) The skip and vice-skip can be anyone in the team, but they must be from opposite genders.
- (d) All Mixed games are scheduled for 8 ends.
- (e) The team is allowed one coach and one other team official. Only those two persons may sit on the designated coach bench.

R17. MIXED DOUBLES CURLING

- (a) A team is composed of two players, one male and one female. Alternate players are not allowed. A team must forfeit any game(s) in which it fails to have both players playing for the entire game. One coach and one other team official will be allowed for each team.
- (b) The scoring shall be the same as in a regular game of curling. The “positioned” stones that are placed prior to the beginning of each end are eligible to be counted in the scoring.
- (c) Each game will be scheduled for 8 ends.
- (d) Each team shall deliver 5 stones per end. The player delivering the team’s first stone of the end must also deliver the team’s last stone of that end. The other team member shall deliver the

- (b) 3人で試合をする場合は、男女交互の投球順は維持されなければならない(男、女、男もしくは女、男、女の順番)。試合進行中に起こった場合、この条件を満たすよう投球順を変更してもよい。
- (c) スキップとバイススキップはチームの誰が務めてもよいが、性別が異なっていないといけない。
- (d) 全てのミックスの試合は8エンドから成る。
- (e) 各チーム1人のコーチと1人のチーム関係者を認める。この2人のみ決められたコーチ席に座ることができる。

R17. ミックスダブルスカーリング

- (a) ミックスダブルスのチームは、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) 得点方法は、通常のカーリングと同じ。試合開始時に配置するストーンも点数に数える。
- (c) 各ゲームは8エンドから成る。
- (d) 各チームは1エンドにつき5個のストーンをデリバリーする。チームの最初のストーンを投げるプレーヤーは、そのエンドの最後のストーンを投げなければならない。もう一人のチームメンバーは、そのエンドチ

Figure No. 1 - Centre Guard

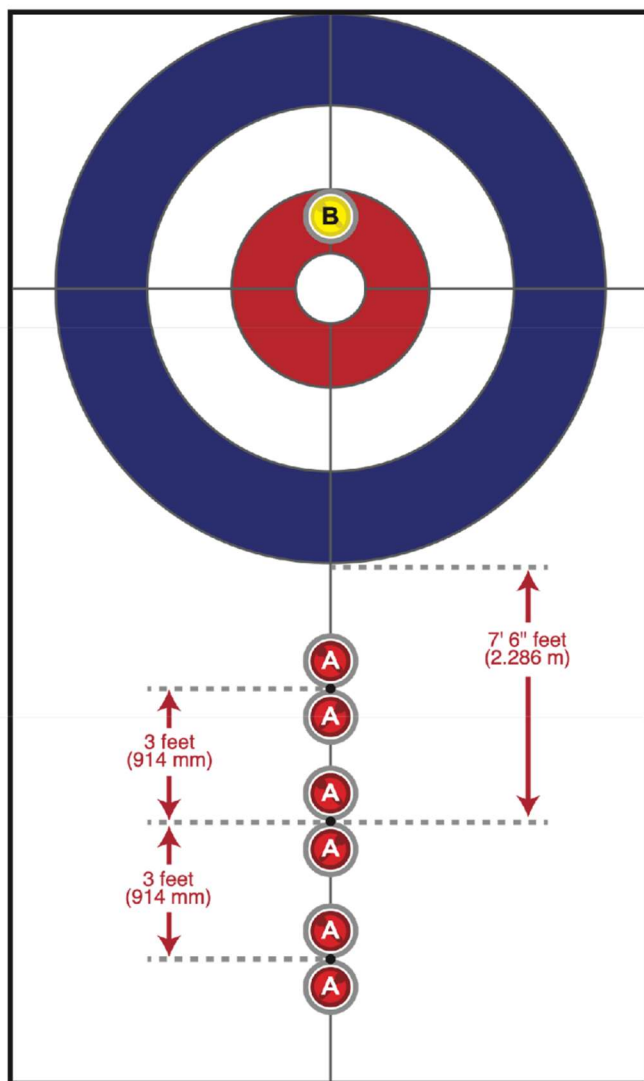
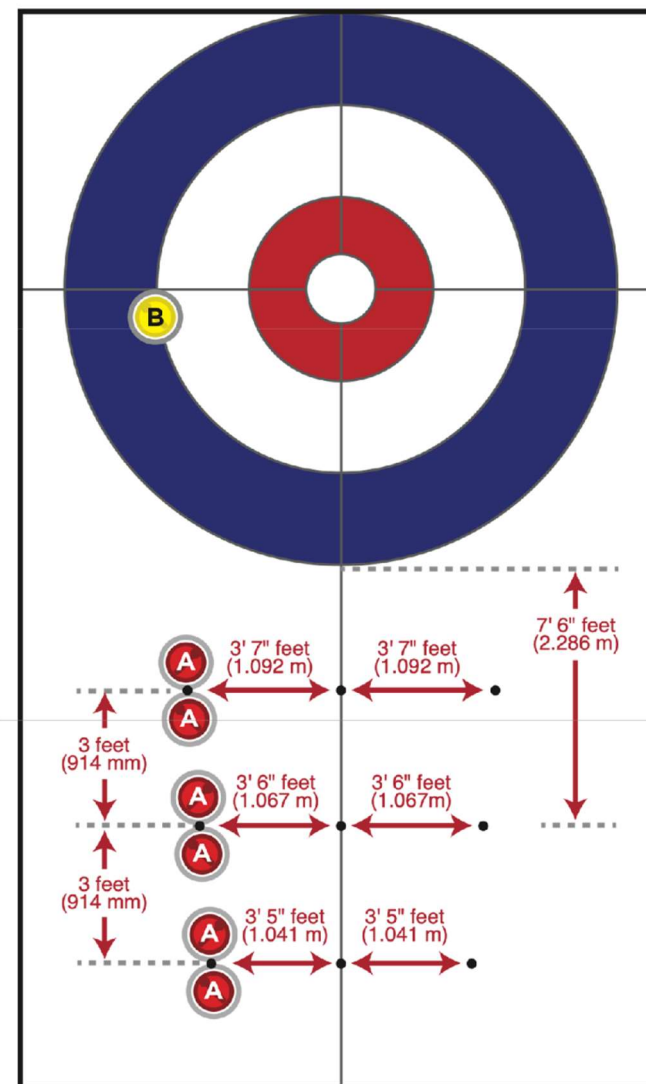


Figure No. 2 - Power Play Option



team's second, third and fourth stones for that end. The player delivering the first stone can change from end to end.

- (e) If, prior to the delivery of the fourth stone of an end, a delivered stone causes either directly or indirectly, any previous delivered or placed stone to be moved to an out-of-play position, the delivered stone shall be removed from play and any displaced stone(s) shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place.
- (f) Prior to the start of every end, one team shall place its "positioned" stone at the playing end of the sheet in one of two positions, designated A and B. The opponent's "positioned" stone shall then be placed in whichever position (A or B) remains vacant. The location of these positions shall be as follows:
- (i) Position A: Placement so that the stone is bisected by the centre line and is either immediately in front of or immediately behind one of 3 points in the ice. The points are placed on the centre line (see diagram):
- 1) at the mid-point between the hog line and the outermost edge of the top of the house.
 - 2) 914 mm. (3 feet) from the mid-point closer to the house.
 - 3) 914 mm. (3 feet) from the mid-point closer to the hog line.

Based on the ice conditions, when no event official is available to make the decision, the teams shall determine the specific placement for each sheet for Position A to be used prior to the start of the pre-game practice. That same

ームの 2 個目、3 個目、4 個目のストーンをデリバリーする。最初のストーンを投げるプレイヤーは、エンドを終了すれば交代しても構わない。

- (e) 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。
- (f) 各エンドを始める前に、どちらかのチームは自分のチームのストーン 1 個を「A」または「B」に置く。もう一方のチームは空いている方にチームのストーンを置く。A と B の位置は以下のとおりとする。
- (i) ポジション A: センターライン上で、アイスに描かれた以下の 3 つの点のうち 1 つの点の直前か真後ろに置く。
点はセンターライン上にありその位置は(図を参照)、
- 1) ホッグラインとハウストップの中点。
 - 2) 中点から 914mm(3 フィート)ハウス寄り。
 - 3) 中点から 914mm(3 フィート)ホッグライン寄り。
- アイスコンディションに基づいて、決定することができる大会審判がいけないとき、試合前練習に先駆け、それぞれのシートにつき、チーム同士がポジション A の位置を決定する。試合中はその位置をキープしなければならない。

placement must be used for the entire game.

- (ii) Position B: Placement so that the stone is bisected by the centre line and is in the back of the 4-foot circle. The back edge of the stone is aligned with the back edge of the 4-foot circle (see diagram).
- (iii) Power Play: Once per game, each team, when it has the decision on the placement of the “positioned” stones, can use the “Power Play” option to position those two stones. The in-house stone (B), which belongs to the team with last stone in that end, is placed on either side of the house with the back edge of the stone touching the tee line, at the point where the 8-foot and 12-foot circles meet. The guard stone (A) is positioned to the same side of the sheet, the same distance that was determined for the centre guards (see diagram). The “Power Play” option cannot be used in extra ends.

- (g) The team having the decision on the placement of the “positioned” stones shall be:
 - (i) Teams opposing each other in the game shall use the Last Stone Draw (LSD) to determine which team has the decision in the first end. The team with the lesser LSD distance shall have the decision on the placement.
 - (ii) Following the first end, the team that did not score shall have the decision on the placement.
 - (iii) If neither team scores in an end, the team that delivered the first stone in that end shall have the decision on placement in the next end. In the case of a blanked end due to an equal measure, the team that had the decision on the placement of the “positioned” stones shall not change for

- (ii) ポジション B: センターライン上で4フット円後ろ側の中に置く。ストーンの後ろ側のエッジが 4 フット後ろ側のエッジと揃う(図を参照)。
- (iii) パワープレー: 試合中一度だけ、各チームがストーンの配置の決定権を持った時に、2 つのストーンを置く「パワープレー」を選ぶことができる。後攻チームのハウス内のストーン(B)は、ストーンの後ろ側のエッジがティーライン上で、8 フットの円と交わる位置のどちらかに置かれる。ガードのストーン(A)は、ハウスの同じ側でセンターガードとして決められたものと同じ距離に置かれる(図を参照)。「パワープレー」の選択はエキストラエンドではできない。

- (g) 最初にストーンの配置を決定するチームは、以下の通り
 - (i) どのチームが 1 エンド目にストーンの配置を決定するのかを決めるためにラストストーンドロ(LSD)を用いる。LSD の距離が短いほうがストーンの配置を決める。
 - (ii) 1 エンド目以降は、得点しなかったチームがストーンの配置を決める。
 - (iii) ブランクエンドになった場合、そのエンド先攻だったチームが次のエンドのストーンの配置を決める。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。

the next end.

- (h) If the “positioned” stones are placed in the wrong position:
 - (i) If the error is discovered after only the first stone has been delivered, the end shall be replayed.
 - (ii) If the error is discovered after the 2nd stone of the end has been delivered, play continues as if the error had not occurred.
- (i) The team whose “positioned” stone is placed in Position A (in front of the house) shall deliver the first stone in that end, and the team whose “positioned” stone is placed in Position B (in the house) shall deliver the second stone in that end.
- (j) While the team is in the process of delivery, the non-delivering player may be anywhere on the ice surface of the team’s sheet. After delivery, either or both players may sweep their delivered stone and any stones set in motion that belong to their team anywhere in front of the tee line at the playing end. This applies during all of the team’s delivered stones, including the LSD.
- (k) If a delivery violation occurs, the delivered stone shall be removed from play, and any displaced stones shall be replaced, by the non-offending team, to their positions prior to the violation taking place. Should the infraction not be discovered until after the delivery of a subsequent stone, play continues as if the infraction had not occurred, however, the player that delivered the first stone of the end can deliver a maximum of two stones in that end.

- (h) エンド開始時のストーンが誤った位置に置かれた場合、
 - (i) 1 投目を投球した直後に気が付いた場合、そのエンドをやり直す。
 - (ii) 2 投目を投球した後で気が付いた場合、誤りがなかったものとして試合を続行する。
- (i) A の位置にストーンを置いたチームがそのエンド 1 投目をデリバリーする。そして、ハウス内の B の位置にストーンを置いたチームがそのエンドの 2 投目をデリバリーする。
- (j) チームがデリバリーしているとき、そのチームのデリバリーしていないプレーヤーは、今試合をしているシートのアイス上どこにいてもよい。デリバリーの後は、1 人または、2 人でプレーする側のティーラインの手前であればデリバリーしたストーンおよびそれによって動いた自分のチームどのストーンでもスウィープできる。これは、LSD を含め、自分のチームがデリバリーする全てのストーンに適用する。
- (k) デリバリー違反があった場合、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。次のストーンがデリバリーされた後に違反が見つかった場合は、違反がなかったものとして試合を継続するが、エンドの最初のストーンをデリバリーする人がそのエンドでデリバリーできるのは最大で 2 投である。

- (l) If an end needs to be replayed, the choices of the original end (e.g., position of positioned stones, throwing order) have to stand as they were for the “original” end.

R18. PROHIBITED SUBSTANCES

The use of all performance-enhancing drugs, without therapeutic exemption, whether taken knowingly or otherwise, is unethical and prohibited. If such use occurs the player(s) will be disqualified from the competition, their Member Association will be notified, and it could lead to further suspension.

R19. INAPPROPRIATE BEHAVIOUR

Improper conduct, foul or offensive language, equipment abuse, or wilful damage on the part of any team member is prohibited. Any violation may result in suspension of the offending person(s) by the curling organisation having jurisdiction.

- (l) エンドをやり直す場合、やり直す前のエンドでの選択(ストーンの配置・投球順)がそのまま適用されなければならない。

R18. 使用禁止薬物

認識しているしていないにかかわらず、運動能力向上薬の使用は、治療目的の使用に係る除外措置の場合を除き、倫理に反し、禁止されている。使用したプレーヤーは大会失格処分になると共に彼(女)の所属するメンバー協会に通知され、さらなる出場停止処分が課せられる可能性がある。

R19. 相応しくない振舞い

不当な行為、ヤジや不快な言動、用具の乱用、あるいはチームメンバーへ故意に危害を加えることは禁止されている。違反行為は当該カーリング組織による違反者の出場停止処分となる。