



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

**[C]**  
**(P37 – P62)**

2023 年 10 月

---

**RULES OF COMPETITION**

---

**C1. GENERAL**

- (a) The rules of play for WCF competitions are the current rules of the World Curling Federation (WCF). If there are any modifications, these are explained during the Team Meeting.
- (b) The Board of the WCF may remove a team or Member Association from any WCF event if, in the sole opinion of the Board, their presence at the event would damage the event or put the safety of the participants or the good order of the event at risk.
- (c) The dates of the WCF competitions are determined by the Executive Board of the WCF.
- (d) The playing and event schedules are determined by the WCF in consultation with the Host Committee.
- (e) Smoking, including e-smoking devices, within the confines of the competition area at WCF competitions is prohibited.
- (f) The WCF Anti-Doping rules and procedures, which meet the requirements of the World Anti-Doping Agency are applicable, and published in the WCF Anti-Doping Pamphlet.
- (g) Any variation from the recommended sheet measurements must be approved by the WCF.
- (h) For WCF Championships, gold medals are awarded to the first

---

**大会規則**

---

**C1. 一般事項**

- (a) 日本カーリング協会(JCA)の競技規則は世界カーリング連盟(WCF)ルールに準拠した現在の規則である。変更があれば、チームミーティングで説明がなされる。
- (b) WCF 理事会は、チームや加盟協会の大会への参加が大会に損害を与える、あるいは参加者や大会の秩序を危険にさらすと判断した場合、チームや加盟協会を WCF 主催大会から除外することができる。JCA 主催大会では、必要に応じ判断を行なう。
- (c) 日本カーリング協会(JCA)の大会日程は理事会で決定する。
- (d) プレーとイベントのスケジュールは、開催組織委員会と相談の上決定する。
- (e) 日本カーリング協会(JCA)の大会を開催するプレーエリア内では電子たばこも含め禁煙とする。
- (f) 日本カーリング協会(JCA)のドーピング禁止規則と手順は、世界アンチドーピング機構(WADA)の要請に見合うものであり、日本アンチドーピング機構(JADA)のドーピング禁止パンフレットに記載されている。
- (g) シートのサイズが規定と異なる場合は、WCF(JCA)によって承認される必要がある。
- (h) 日本選手権大会では、優勝チームに金メダル、2位のチームに銀メダ

placed team, silver medals to the second placed team, and bronze medals to the third placed team. The 5 players (2 for Mixed Doubles, 4 for Mixed) and their coach, receive medals, if they are in attendance and fulfil their team obligations, and are allowed on the podium. For the Olympic Winter Games, Youth Olympic Games and the Paralympic Winter Games, only the players receive medals and are allowed on the podium.

## C2. PARTICIPATING TEAMS

- (a) Each team is designated by its Association/Federation.
- (b) If a designated team is unable or unwilling to participate, the Association/Federation involved nominates another team.
- (c) The players and team officials for each event must be declared at least 14 days prior to the start of the competition. Any changes / additions must be declared by the end of the team meeting.
- (d) All players at a WCF competition must be bona fide members in good standing of their Associations/Federations.
- (e) If a Member Association withdraws from or does not start an event, that Member Association will be relegated by one division for the next season.
- (f) To be eligible to play in the World Junior Curling Championships (WJCC) and qualifying events, a player must be less than 21 years of age by the end of the 30<sup>th</sup> day preceding the event(s).

ル、そして 3 位のチームに銅メダルを授与する。プレーヤー 5 人(ミックスダブルスは 2 人、ミックスは 4 人)とコーチがメダルを受け取り、表彰台に上がることができる。冬季オリンピックゲーム、ユースオリンピックゲームおよび冬季パラリンピックゲームではプレーヤーのみが表彰台に上がることができる。

## C2. 参加チーム

- (a) それぞれのチームは各加盟協会により指定される。
- (b) 指定チームが出場できない、あるいは出場を辞退するときは、当該協会が別のチームを推薦する。
- (c) 各イベントのプレーヤーとチーム関係者は、大会開始の少なくとも 14 日前に申告しなければならない。いかなる変更や追加もチームミーティング終了時までには申告しなければならない。
- (d) 日本選手権に出場する全てのプレーヤーは、所属協会ならびに日本カーリング協会に正式に登録している優良なメンバーでなければならない。
- (e) WCF 加盟協会が、WCF 主催大会を棄権したり大会を開始できない場合、次のシーズンは 1 ディビジョン降格する。JCA 主催大会では、必要に応じ判断を行なう。
- (f) 日本ジュニアカーリング選手権およびその予選大会に出場するためには、プレーヤーは、その大会の成績によって出場権の得られる世界ジュニアカーリング選手権の開催日前で直近の 6 月 30 日現在で

- (g) To be eligible to play in the World Senior Curling Championships (WSCC) and qualifying events, a player must be not less than 50 years of age by the end of the 30<sup>th</sup> day of June of the year immediately preceding the year in which the championship is to take place.
- (h) To be eligible to play in the World Wheelchair Curling Championships (WWhCC & WWhMDCC) and qualifying events, a player must fulfil the eligibility criteria as per the WCF Classification rules.
- (i) To be eligible to be a team official at any WCF competition, an official must be not less than 16 years of age by the end of the 30<sup>th</sup> day of June of the year immediately preceding the year in which the competition is to take place.
- (j) Only team members (players or team officials) who are present at the start of an event can be listed on the original team line-up. In extenuating circumstances, and with approval from a panel of three persons (WCF Head of Competitions or Representative, event Technical Delegate, event Chief Umpire) a team may be allowed to list a person that is not present. If required, an appeal would be heard by the WCF President or his/her representative.
- (k) One player and one team official must attend the Team Meeting. When a team has no team official(s) registered, two players have to attend the meeting. Failure to do so, without approval of the
- 21 歳未満でなければならない。
- (g) 日本シニアカーリング選手権およびその予選大会に出場するためには、プレーヤーは、その大会の成績によって出場権の得られる世界シニアカーリング選手権が開催される前年(選手権が 12 月までに開催される場合は同年)の 6 月 30 日現在で 50 歳以上でなければならない。
- (h) 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、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。
- (i) 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。
- (j) 大会の開始時に会場にいるチームメンバー(選手・チーム関係者)だけをオリジナルチームラインナップに記入することができる。やむを得ない事情において、3 人(JCA 大会管理者あるいは代理、大会技術代表、大会審判長)の協議による承認を得た上で、チームは会場にいないメンバーを記入することが認められる。必要に応じて、アピールは JCA 会長または代理に対して申し立てられる。
- (k) 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。

Chief Umpire, results in the forfeit of the last stone advantage for that team in its first game. Should a team have an accredited translator or national coach, that person is allowed to join as well.

For teams in post round robin play, one or two team members (players and/or coach) must attend the play-off meetings, or the team will lose the choices to which they would normally be entitled.

- (l) The team delivery rotation, skip and vice-skip positions, alternate player, and coach are listed on the original team line-up form, and submitted to the Chief Umpire at the end of the Team Meeting. The team leader / national coach / translator, if appropriate, are also listed. A game team line-up form (paper or electronic) must be submitted to the Chief Umpire at least 15 minutes prior to the pre-game practice to either confirm the original team line-up or to indicate a change.
- (m) A team must start a competition with four players (two for Mixed Doubles) delivering stones. A team will forfeit each game at the start of the competition, until it can start a game with four qualified players. In extenuating circumstances, and with approval from a panel of three persons (WCF Head of Competitions or Representative, event Technical Delegate, event Chief Umpire) a team may be allowed to start a competition with three players. If required, an appeal would be heard by the WCF President or his/her representative.

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(WCF 主催大会では、チームにナショナルコーチがいれば通訳とどちらか 1 名がチームミーティングに参加できる)。

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。

- (l) チームの投球順、スキップとバイススキップのポジション、補欠そしてコーチをオリジナルラインナップカードに記入し、チームミーティング終了時に審判長に提出する(WCF ルール: チームリーダー、ナショナルコーチ、通訳がいればカードに記入する)。オリジナルメンバーで行くか、補欠を使うかを明示するため、試合前練習の少なくとも 15 分前に審判長にゲームラインナップカード(紙もしくは電子フォーム)を提出する。
- (m) チームは、4 人のプレーヤー(ミックスダブルスでは 2 人)がストーンをデリバリーして開始しなければならない。大会開始後、4 人のプレーヤーによって試合をはじめられるまで、チームの各試合は不戦敗となる。やむを得ない事情において、3 人(JCA 大会管理者あるいは代理、大会技術代表、大会審判長)の協議による承認を得た上で、チームは 3 人のプレーヤーで大会を開始することが認められる。必要に応じて、アペールは JCA 会長または代理に対して申し立てられる。

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

### C3. UNIFORMS / EQUIPMENT

- (a) All team members wear identical uniforms and appropriate footwear when accessing the field of play for games or practice sessions. The team wears light-coloured shirts and playing jackets/sweaters when assigned stones with light-coloured handles, and wears dark-coloured shirts and playing jackets/sweaters when assigned stones with dark-coloured handles. The colour and design of these garments shall be registered with and approved by the WCF prior to the start of each competition. The team coaches/officials must wear a team or national uniform whenever accessing the field of play. Light-coloured uniforms must be predominantly white or yellow in

- (n) 試合進行中、コーチ、補欠、その他全てのチーム関係者は、決められたブレイクや「チームタイムアウト」時を除いて、チームと交信したりプレーエリアに入ってはならない。この規定は、「チームタイムアウト」を促す合図を送る試みを含め、言葉、体の動き、書面、電子機器による通信全てに適用される。大会前の公式練習、および試合前練習には、コーチ、補欠とチーム関係者 1 名が参加できるが、チームの LSD 中はチームと交信できない。試合中コーチ席から、決められた場所に座っていない人への許可なき交信や放送は固く禁じられている。コーチ席に座っているコーチおよびその他のチームスタッフは放送を視聴できない。違反があった場合は、違反を冒した人はその試合の間コーチ席から退場を命じられる。

### C3. ユニフォーム・用具

- (a) 試合や公式練習のエリアに降り立つとき、チームメンバーは全て同じユニフォームと正しい靴を着用する。明るい色のハンドルのストーンを用いるときは明るい色のシャツやジャケット・セーターを着用し、暗い色のハンドルのストーンを用いる場合は暗い色のシャツやジャケット・セーターを着用する。衣服の色やデザインは前もって WCF に登録し承認を得ておく。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。明るい色のユニフォームは主に白または黄色で構成され、正面・背面ともに最低 70%は白または黄色でなければならない。暗い色のユニフォームは白・黄色を除いたどの色を使ってもよく、正面・背面ともに 70%は暗い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

colour with a minimum of 70% of white or yellow on both the front and back of the uniform. Dark-coloured uniforms can be any colour, excluding white and yellow, and must have 70% of the dark colour/colours on both front and back of the uniform. Approval for any alternative colour must be requested at least 8 weeks prior to an event or may be requested at the start of a season for multiple events.

- (b) Each shirt and jacket/sweater has the player's surname, in 51 mm. (2-in.) or larger letters, across the upper back of the garment, and the name under which their Association/Federation competes, in 51 mm. (2-in.) or larger letters, across the back above the waist. If desired, a national emblem may also be worn on the back, but only in addition to the name under which the Association/Federation competes, and displayed between that name and the player's surname. When two or more team members have the same surname, the first letter(s) of their given names are also displayed.
- (c) Advertising is permitted on a player's clothing or equipment strictly in accordance with the current guidelines issued by the WCF. The WCF may, in its sole discretion, forbid the use of any clothing or equipment that it feels is unacceptable or unsuitable for WCF competition play. The WCF Dress Code is contained within this book.
- (d) A player or coach with an improper uniform shall be denied access to the field of play.
- (e) Each player must declare an approved sweeping device at the

間前までに申請しなければならず、また複数の大会での使用についてはシーズンの最初に申請できる。

尚、JCA が主催する競技大会においては、別途「JCA 競技者ユニフォーム規定」を適用する。

- (b) シャツとジャケット・セーターの背中には 51mm(2 インチ)以上の大きさの文字で競技者の苗字を、そしてその下に所属協会名を 51mm(2 インチ)以上の文字で腰より高い位置に書く。都道府県の紋章をつけてもよいが、所属協会名とプレーヤーの苗字の間に配置する。同じ苗字のプレーヤーが複数人いる場合は、名前の頭文字をあわせて書き込む。
- (c) プレーヤーの衣服や用具に広告を書き込んでもよいが、JCA のガイドラインに沿ったものである必要がある。JCA の大会での使用を承認できない、あるいは相応しくないと判断するユニフォームや用具の使用を JCA は禁止することがある。JCA ドレスコードはこの冊子に含まれている。
- (d) 不当なユニフォームを着たプレーヤーやコーチは、プレーエリアに入ることが拒否される。
- (e) 各プレーヤーは試合開始時に、承認済みスウィーピング用具を指定

start of a game, and only that player can use that device for sweeping during the game. Penalty: If a player sweeps with another person's sweeping device one of their own stones, the stone shall be removed from play. If a player sweeps with another person's sweeping device a stone belonging to the opponent, the stone should be replaced by the non-offending team where it would have come to rest, had the violation not occurred.

- (f) Players may not change their brush heads during a game, unless the Chief Umpire grants special permission. Penalty: If a change is made without permission, the team will forfeit the game.
- (g) If an alternate player comes into a game, that player must use the brush head of the player being replaced. Penalty: If a new brush head is brought into the game, the team will forfeit the game.
- (h) All field of play equipment used at WCF competitions must meet WCF Statement of Principles for Competition Equipment, as defined and published on the WCF website. Reasons for equipment being considered non-approved include, but not restricted to: damage to the ice surface, non-conformance with existing rules or standards (i.e. - electronic communication devices), performance testing results that give an unfair advantage, failing to register equipment with the WCF office by the deadline date.
- (i) The penalty for using equipment in WCF competitions that does not conform with the Statement of Principles for Competition

し、試合中はそのプレーヤーのみがその用具をスウィーピングに使用できる。罰則: もしプレーヤーが他人のスウィーピング用具を使用して自分のチームのストーンをスウィープした場合は、ストーンはプレーから取り除かれる。もしプレーヤーが他人のスウィーピング用具を使用して相手チームのストーンをスウィープした場合、違反をされたチームは、そのストーンを違反がなければ静止したであろうと思われるところに置きなおす。

- (f) プレーヤーは、審判長が特別に許可した場合を除き試合中にブラシヘッドを換えることができない。罰則: もし許可なく換えた場合、チームは試合を不戦敗となる。
- (g) 補欠プレーヤーが試合に入る場合、交代したプレーヤーのブラシヘッドを使用しなければならない。罰則: もし新たなブラシヘッドが試合に持ち込まれた場合、チームは試合を不戦敗となる。
- (h) JCA 大会において、プレーエリア内の用具は全て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。用具が非承認に相当する理由としては(以下に列挙することだけとは限らないが)、アイスの表面を傷つける・現行のルールや基準に従っていない(例: 電子通信機器)、パフォーマンステストの結果として不公平な利益になることが示される、決められた期日までに WCF 事務局への用具登録に間に合わない、など。
- (i) WCF によって規定された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:



Equipment established by the WCF:

- (i) First team offence during a competition - the player is disqualified from the competition and the team forfeits the game.
- (ii) Second team offence during a competition - the team is disqualified from the competition and all players are not permitted to play in WCF competitions for a 12-month period.
- (j) For wheelchair Curling equipment please refer to the Wheelchair Curling Policy.

#### C4. PRE-GAME PRACTICE

- (a) Prior to the start of every game at WCF competitions, each team is allowed a pre-game practice on the sheet on which it will be playing.
- (b) The duration of the pre-game practice is normally 7 minutes for Mixed Doubles and 9 minutes for any other event. The start-time of the pregame practice will be communicated at the Team Meeting.
- (c) The schedule for pre-game practices during the round robin will be predetermined as much as possible, based on the criterion that each team has first and second practice an equal number of times. For the round robin games where this cannot be predetermined the winner of a coin toss will have the choice of first or second practice.
- (d) In post round robin games, when the Last Stone First End has

- (i) 大会中、最初に違反したチーム - 当該プレーヤーは大会失格処分となりチームは当該試合を不戦敗となる。
- (ii) 大会中、2 番目に違反したチーム - チームは大会失格処分となりプレーヤー全員が今後 12 ヶ月間にわたり JCA の大会への出場が認められない。
- (j) 車いすカーリングの用具については、車いすカーリング規定を参照のこと。

#### C4. 試合前練習

- (a) JCA の大会では全ての試合に先駆けて、各チームがこれから試合をするシートで試合前練習が許可される。
- (b) 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。
- (c) 予選ラウンドロビンの試合前練習のスケジュールは、各チームが先と後の練習を同じ回数出来るように前もって決めておく。予め決めておけない場合は、コイントスで勝ったチームが練習の順番を選択する。
- (d) ラウンドロビンが終了してからの試合では、1 エンド目のラストストーン

been predetermined, the team delivering the last stone in the first end practices first.

- (e) If the Chief Ice Technician deems it necessary, the ice will be cleaned, and the slide path re-pebbled, after the pre-game practice.

## C5. LENGTH OF GAMES

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

## C6. GAME TIMING

- (a) Each team shall receive 38 minutes of thinking time for a 10-end game and 30 minutes of thinking time for an 8-end game (38 minutes in wheelchair curling, 26 minutes in wheelchair mixed doubles curling and 22 minutes in mixed doubles curling). This time is recorded, and visible to the teams and coaches, throughout the game.
- (b) When a team delays the start of a game, the thinking time allotted to each team is reduced by 3 minutes 45 seconds (4 minutes 45 seconds in wheelchair curling, 3 minutes 15 seconds in wheelchair mixed doubles curling and 2 minutes 45 seconds in mixed doubles curling) for each end which was considered

が前もって決まっているときは、1 エンド目にラストストーンの権利を持っているチームが先に練習する。

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

## C5. 試合の長さ

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

## C6. 計時

- (a) 10 エンドの試合では、各チーム 38 分、8 エンドゲームでは 30 分のシンキングタイムを有する(車いすカーリングでは 38 分、車いすミックスダブルスカーリングでは 26 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 15 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)。

completed (Rules of Curling R11(i) apply).

- (c) When extra ends are required, the game clocks are reset and each team receives 4 minutes 30 seconds of thinking time for each extra end (6 minutes in wheelchair curling, 4 minutes in wheelchair mixed doubles curling and 3 minutes in mixed doubles curling).
- (d) The game and each end start when the allotted break time expires. The delivering team's game clock will not run during the start of the game/end unless that team is delaying the start (no forward motion from the hack, or the stone not released from the delivery stick), then its game clock will be started. If there is no delay, the first game clock to start in each end will be that of the team delivering the second stone.
- (e) Once all of the criteria below are met, the non-delivering team becomes the delivering team, and its game clock is started:
  - (i) all stones have come to rest or have crossed the back line; and
  - (ii) stones that are displaced due to violations by the delivering team, and require repositioning, are returned to their positions prior to the violation; and
  - (iii) the playing area has been relinquished to the other team, the person in charge of the house has moved behind the back line and the deliverer and sweepers have moved to the sides of the sheet
- (f) A team's game clock stops once the stone has reached the tee line (hog line in wheelchair curling) at the delivery end.

- (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、ミックスダブルスカーリングでは 3 分)。
- (d) 試合と各エンドは、割り当てられた休止時間が終了すると始まる。試合や各エンドの開始の際、デリバリーするチームの時計は、チームが開始を遅らせていない限り動かない。チームが開始を遅らせている場合(ハックからの前進動作がない、あるいはデリバリースティックからストーンがリリースされていない)、そのチームの時計は動き出す。遅延行為がない場合、各エンドで最初に動き出す時計は 2 投目をデリバリーするチームの時計である。
- (e) 以下の全ての条件が満たされた時、相手チームがデリバリーをするチームとなり、試合の時計が動き始める。
  - (i) 全てのストーンが静止した、あるいはバックラインを越えた。
  - (ii) デリバリーするチームの違反で動いたストーンを置き戻す必要が生じ、違反が行われる前の位置に置き終わった。
  - (iii) プレーエリアが相手チームに開け渡され、ハウスを任されたプレーヤーがバックラインの後ろに退き、デリバリーとスウィーピングをしたプレーヤーがシートのサイドに移動した。
- (f) チームの時計はストーンがデリバリーする側のティーライン(車いすカーリングにおいてはホッグライン)に達したと同時に止まる。

- (g) A team delivers stones only when its game clock is running or scheduled to be running.
- (h) If stones need to be repositioned due to a violation caused by an external force both game clocks are stopped.
- (i) Game clocks are stopped at any time an umpire intervenes.
- (j) After the teams have agreed on the score for an end, a break occurs, when neither game clock is running. If a measurement is required, the break begins at the completion of that measurement. The length of the break between ends, which may vary due to television requirements or to other external factors, is determined for each competition and explained at the Team Meeting. When a break is of 3 minutes or more, the teams are informed when 1 minute of the break remains. Teams should not deliver the first stone of the next end before the end of a break. If the first stone of any end is delivered within 10 seconds after the break has elapsed, the time-clock will not start. The delivering team's game clock will start at the conclusion of the break unless the player is in the process of delivery. The length of the break will normally be:
- (i) 1 minute at the completion of each end, except as noted in (ii) below. In mixed Doubles, when players are responsible for placing the stationary stones before each end, 30 seconds will be added to the time between ends.  
Teams can communicate with their coach, the alternate player or any other team official during those breaks if the venue layout allows.
- (ii) 5 minutes (7 minutes in Wheelchair Mixed Doubles) at the
- (g) チームは、試合時計が動いているときのみストーンをデリバリーしてもよい。
- (h) 外的な理由が原因でストーンの置き直しが生じた場合は、両チームの時計を止める。
- (i) 審判が介入するときはいつも、試合計時をとめる。
- (j) 両チームがそのエンドのスコアに同意した後、どちらの時計も動いていない休止が入る。計測が必要な場合には、計測が終了してから休止が入る。エンドとエンドの間の休止は、テレビ放映やその他の外的な要因で変化するが、それぞれの大会で決定して、チームミーティングで説明する。ブレイクが 3 分以上の場合は、残り 1 分になった時点でチームに知らせる。チームはブレイクが終了する前に次のエンドの最初のストーンを投げることができない。エンドの一投目がブレイク終了後 10 秒以内にデリバリーされた場合、計時は動かない。デリバリーするチームの時計はプレーヤーがデリバリー中でなければブレイクが終了すれば動き出す。ブレイク時間は通常以下の通りである。
- (i) 下記(ii)の場合を除き、エンドが終了した時点で 1 分間。ミックスダブルスでは、プレーヤーが各エンド開始前に置き石を配置するときは、エンド間の時間が 30 秒追加される。
- チームは、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。
- (ii) 試合の中間となるエンドの終了時点で 5 分間(車いすミックスダ

completion of the end that defines the halfway point in the game. Teams are allowed to meet, within the athletes field of play, with any player and team official that is authorised to be on the coach bench for that game.

ブルスカーリングでは 7 分間)。チームは、競技者エリア内で、その試合コーチ席に入ることが認められたどのプレーヤーやチーム関係者に会ってもよい。

- (k) If a player is allowed to redeliver a stone, the umpire decides if the time required is to be deducted from the game time for that team.
- (l) If an end is to be replayed, the game clocks are reset to the time recorded at the completion of the previous end.
- (m) If an umpire determines that a team is unnecessarily delaying a game, the umpire notifies the skip of the offending team and, after that notification, if the next stone to be delivered has not reached the tee line (hog line in wheelchair curling) at the delivery end within 45 seconds, the stone is removed from play immediately.
- (n) Each team must complete its part of a game within the time given, or forfeit the game. If a stone reaches the tee line (hog line in wheelchair curling) at the delivery end before time expires, the stone is considered delivered in time.
- (o) A team whose clock has run due to a timing error (wrong clock running) will have double the agreed error time added back to its clock.
- (p) A team whose time clock did not run due to a timing error (no

- (k) プレーヤーが再投球を許されるとき、審判はそのチームのゲーム時間を動かすかどうか決定する。
- (l) エンドをやり直す場合は、その前のエンド終了時の時間に時計をリセットする。
- (m) どちらかのチームが必要ないのに試合を遅らせていると審判が判断したときは、その審判は違反を冒しているチームのスキップにその旨を告げる。その告知の後、デリバリーするストーンが 45 秒経過してもデリバリーをする側のティーライン(車いすカーリングにおいてはホッグライン)に到達していない場合、そのストーンを直ちにプレーからははずす。
- (n) どちらのチームも、与えられた時間内に試合を終了しなければならない。そうでないと没収試合とみなされる。持ち時間がなくなる前にストーンがデリバリーする側のティーラインに到達した場合(車いすカーリングにおいてはホッグライン)は、そのストーンは時間内にデリバリーされたものとみなす。

- (o) 計時ミス(時計を動かす方を間違えた)によって時計が動いてしまったチームは、ミスによって動いた時間の 2 倍の時間が時計に足される。
- (p) 計時ミス(時計を動かさなかった)によって時計が動いていなかったチ

clock running) will not have time deducted from its time clock, but the appropriate amount of time will be added to the other team's time clock.

## C7. TEAM TIME-OUTS / TECHNICAL TIME-OUTS

- (a) Team time-outs will be allowed at all WCF events, with or without time clocks being used.
- (b) Each team may call one 60 second team time-out during each game and one 60 second team time-out in each extra end.
- (c) Procedures for a team time-out are as follows:
  - (i) Only the players on the ice may call a team time-out.
  - (ii) Team time-outs may be called by any on-ice team player only when that team's game clock is running. Players signal a team time-out by using a "T" hand signal.
  - (iii) A team time-out (when the game clock is stopped) starts as soon as the time-out is called and consists of 'travel time' to get to the team plus 60 seconds to get to the team. The amount of travel time will be determined at each event by the Chief Umpire, and is given to all teams, whether or not they have a coach, and whether or not a coach is coming to the athlete field of play.
  - (iv) Only one person, who is sitting in the designated coaching area and a translator, if required, of the team that called the team time-out is allowed to meet with the team. This person, or persons if a translator is required, must use the designated route to the team. Where walkways are beside

ームは、時間をそのチームの時計から減らされることはないが、適切な長さの時間が相手チームの時計に足される。

## C7. チームタイムアウト・テクニカルタイムアウト

- (a) チームタイムアウトは、計時のあるなしに関わらず全ての JCA の大会で認められる。
- (b) それぞれのチームは各試合で 60 秒のチームタイムアウトを 1 回、エキストラエンドでは各エンド 60 秒のチームタイムアウトを 1 回取ることができる。
- (c) チームタイムアウトの手順は以下の通りとする。
  - (i) チームタイムアウトをコールできるのは、アイス上のプレーヤーのみである。
  - (ii) チームの時計が動いているときのみアイス上のチームのプレーヤーがチームタイムアウトをコールできる。プレーヤーは両手で「T」の文字を作ってチームタイムアウトを合図する。
  - (iii) チームタイムアウト(時計が止まっている時間)はタイムアウトがコールされた瞬間スタートし、チームのところに行くための移動時間と 60 秒からなる。移動時間の長さは、それぞれの大会で審判長が決め、コーチがいるかどうか・コーチが競技者エリアに来ているかどうかに関わらず、全てのチームにその時間を与える。
  - (iv) 指定されたコーチ席にいる一人と、必要であれば通訳のみがチームタイムアウトをコールしたチームと会うことができる。チームと会う人(必要であれば通訳も含む)はチームと会うのに指定された経路を通らないといけない。シートの端に歩行エリアがあるところでは、チームと会う人はプレーをするアイスに乗ってはい

the sheet, that person must not stand on the playing ice surface. The coach of the team which has not called the team time-out is allowed to communicate with their team from their position on the bench if the venue layout allows.

- (v) The team is notified when there are 10 seconds remaining in the team time-out.
- (vi) When the team time-out has expired, the person(s) from the coach's bench must stop conferring with the team and leave the playing area immediately.

- (d) A technical time-out may be called by a team to request a ruling, for an injury or in other extenuating circumstances. Game clocks will be stopped during technical time-outs. Only the players on the ice can attend a technical time-out. Team officials or alternate players can only attend at the discretion (invitation) of the Chief Umpire.

## C8. STONE ASSIGNMENT / LAST STONE DRAW

- (a) The team listed first in the draw schedule for the round robin games will play the stones with the dark-coloured handles; the team listed second will play with the stones with the light-coloured handles.
- (b) For games requiring Last Stone Draws (LSD), at the conclusion of each team's pre-game practice, two stones will be delivered to the tee at the home end, by different players - the first stone with a clockwise and the second with a counter-clockwise rotation. A player (alternate) that delivers or sweeps an LSD stone does not have to play in that game. Any of the five players

けない。チームタイムアウトを取っていないチームのコーチは、会場のレイアウトが可能であれば、ベンチからチームと話してもよい。

- (v) チームタイムアウトが終了する 10 秒前に、「残り 10 秒」とチームに告げる。
- (vi) チームタイムアウトが終了した時点で、コーチ席から来た人はチームと話し合うのを終え、すぐにプレーエリアを離れなければならない。

- (d) ルールの解釈、怪我やその他の酌量すべき事情で、チームはテクニカルタイムアウトを取ることが出来る。テクニカルタイムアウト中、試合の時計は止まる。オンアイスの選手だけがテクニカルタイムアウトに立ち会うことができる。チーム関係者や交代選手の立ち会いは審判長の裁量による。

## C8. ストーンの割り当て・ラストストーンドロ

- (a) ラウンドロビンの試合スケジュールでは、対戦表で左側のチームが暗い色のハンドルのストーンを、右側のチームが明るい色のハンドルのストーンを用いてプレーする。
- (b) ラストストーンドロ(LSD)が必要な試合では、試合前練習後、ストーンを 2 投それぞれ異なるプレーヤーがホームエンド側のティーめがけてデリバリーする(1 投目は時計回りの回転で 2 投目は反時計回りの回転)。LSD をデリバリーもしくはスウィープしたプレーヤー(補欠)は必ずしもその試合でプレーしなくても良い。5 人のうちの選手が LSD をデリバリー・スウィープしてもよいが、LSD の際にアイスに上がるこ

can deliver and/or sweep any LSD stone(s) as long as there is a maximum of 4 players on the ice during the LSDs. Sweeping is allowed (except in wheelchair curling).

In Mixed Doubles both players must be on the ice, and in all other events a minimum of 3 players must be on the ice. If that is not the case, the LSD stone(s) would be recorded with the maximum distance.

The first stone will be measured and removed from play before the second stone is delivered. The distances recorded for each stone will be added together to give the team its LSD total for that game. The team with the lesser LSD total will have the choice of delivering the first or second stone in the first end of that game. If the LSD totals for both teams are the same, the individual LSD stones are compared and the best non-equal LSD has the choice of delivering first or second stone in the first end. When both teams have the exact same individual LSD stone distances, a coin toss will be used to determine that choice.

- (c) LSD distances will be measured and recorded in the following manner:
- (i) All single measurements will be from the tee to the nearest part of the stone, but the LSD distances will be displayed in centimetres as the distance from the tee to the centre of the stone.
  - (ii) The official radius to be used in WCF championships is 142 mm.
  - (iii) To any result measured, the radius of 142 mm has to be added. This means that the distance for stones not in the

ができるのは 4 人までとする。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。

最初のストーンが計測されプレーからはずされた後で 2 投目がデリバリーされる。それぞれのストーンの記録された距離が足し合わされ、その試合におけるチームの LSD の合計となる。LSD の合計が小さなチームが、その試合の 1 エンド目先攻か後攻が選択できる。LSD の合計が同じ場合は、個々の LSD が比較され一番いい LSD が短いチームに 1 エンド目先攻後攻の選択権を与える。個々の LSD がまったく同じだった場合、コイントスをして選択権を決める。

- (c) 以下の手順に従い、LSD 距離は計測され記録される。
- (i) 1 回計測は全てティーからストーンの最も近い部分までであるが、LSD 距離はティーからストーンの中心までの距離としてセンチメートルで示される。
  - (ii) WCF 主催の選手権で用いられる正式な半径は 142mm。
  - (iii) どの計測結果に対しても、半径の 142mm が加えられなければならない。つまりハウスに入らなかったストーンの距離は



house is  $1.854 \text{ m} + 142 \text{ mm} = 1.996 \text{ m}$ .

- (iv) Stones covering the tee will be measured from two locations (holes) at the edge of the 4ft circle. These two locations make a 90-degree angle with the centre hole and are 610 mm (2 feet) from the centre hole.

- (d) The number of LSD stones, and the number of clockwise and counter-clockwise deliveries for each player, will be determined at each competition depending upon the number of games in the round robin. Based on the Original Team Line-up form, the four players (2 in Mixed Doubles) have to fulfill the minimum number of LSD deliveries. If there is a violation where the minimum requirements are not fulfilled, the appropriate LSD(s) will be recorded as 1.996 m.

- (i) LSD stones delivered by the alternate can be combined at the end of the games that are considered in the calculation of the DSC with only one other player, so that this player fulfils the minimum required number of LSD stones.
- (ii) Where a team plays an entire event with only 3 players, the LSD stone requirements of the missing player are shared equitably amongst the other players.
- (iii) Where a team starts a competition with a complete team but then, for any reason, a player cannot fulfil their minimum LSD requirements, the maximum of 1.996 m will be recorded for each of their missed LSD stones.

$1.854\text{m} + 142\text{mm} = 1.996\text{m}$ 。

- (iv) ティーを覆ったストーンは 4 フィート円周上の 2 地点(穴)から計測される。これら 2 地点は中心穴に対して 90° の角度をなし、中心穴から 610mm(2 フィート)離れている。

- (d) 各プレイヤーの LSD 回数と、時計回りおよび反時計回りの投球回数は、ラウンドロビンの試合数に応じて大会ごとに決められる。オリジナルチームラインナップカードに基づき、4 人のプレイヤー(ミックスダブルスでは 2 人)は、LSD 投球の最低回数を満たさなければならない。最低回数の要件を満たさない違反があった場合、相当する LSD は 1.996m と記録する。

- (i) 補欠が投球した LSD は、別のプレイヤーが最低限必要とする LSD 投球回数を満たすために、DSC の計算に考慮に入れる試合の終了後に一人に限り別のプレイヤーと通算することができる。
- (ii) 大会全体を 3 人でプレーするチームについては、LSD の最低投球回数の一人欠けている部分の要件は他のプレイヤー間で公平に割り当てられる。
- (iii) 大会開始時点ではフルメンバーでその後、どのような理由であれ、LSD の最低投球回数要件を満たせなくなった場合、要件から外れた LSD それぞれについて最大値の 1.996m として記録される。

| Considered Round robin games | Considered Number of LSD stones | Minimum for each player   |
|------------------------------|---------------------------------|---|
| 3                            | 6                               | 1 stone of the 4 required stones per team 2 must be clockwise and 2 counter-clockwise |
| 4                            | 8                               | 2 stones, 1 clockwise + 1 counter-clockwise   |
| 5                            | 10                              | 2 stones, 1 clockwise + 1 counter-clockwise   |
| 6                            | 12                              | 2 stones, 1 clockwise + 1 counter-clockwise   |
| 7                            | 14                              | 3 stones, minimum 1 clockwise + minimum 1 counter-clockwise                           |
| 8                            | 16                              | 3 stones, minimum 1 clockwise + minimum 1 counter-clockwise                           |
| 9                            | 18                              | 4 stones, 2 clockwise + 2 counter-clockwise   |
| 10                           | 20                              | 4 stones, 2 clockwise + 2 counter-clockwise   |
| 11                           | 22                              | 4 stones, 2 clockwise + 2 counter-clockwise   |
| 12                           | 24                              | 5 stones, minimum 2 clockwise + minimum 2 counter-clockwise                           |
| 13                           | 26                              | 6 stones minimum 3 clockwise + minimum 3 counter-clockwise                            |

(e) For Mixed Doubles and Wheelchair Mixed Doubles, each player delivers an equal number of clockwise and counter-clockwise LSD stones. If there are an odd number of games a variation of one

| 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                                      |
|------------------|---------------|---|
| 3                | 6             | 1 投<br>チームで必要となる計 4 投のうち、<br>時計回り 2 投、反時計回り 2 投 |
| 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, 最低時計回り 1 投<br>+ 最低反時計回り 1 投                |
| 8                | 16            | 3 投, 最低時計回り 1 投<br>+ 最低反時計回り 1 投                |
| 9                | 18            | 4 投, 時計回り 2 投 + 反時計回り 2 投                       |
| 10               | 20            | 4 投, 時計回り 2 投 + 反時計回り 2 投                       |
| 11               | 22            | 4 投, 時計回り 2 投 + 反時計回り 2 投                       |
| 12               | 24            | 5 投, 最低時計回り 2 投<br>+ 最低反時計回り 2 投                |
| 13               | 26            | 6 投, 最低時計回り 3 投<br>+ 最低反時計回り 3 投                |

(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。試合数が奇数の場合回転ごとの回数についてプレイヤーにつき 1 回分の違いが生

rotation per player has to occur.

- (f) When round robin play (one group) is used at WCF competitions, with each competing team playing all other teams, stone colour and last stone in the first end of post round robin games is determined as follows:
  - (i) The team with the better win/loss record has the choice of stone colour and playing last stone in the first end.
  - (ii) If the teams have the same win/loss record, the higher ranked team has the choice of stone colour or playing last stone in the first end.
- (g) At WCF competitions when teams play a round robin in separate groups, for the post round robin games, the team ranked higher in the merged group ranking has choice of either the first or second practice or the stone handle colour. Then regular LSD procedures (without minimum requirements) will determine which team has the choice of delivering the last stone in the first end.
- (h) At WCF competitions when teams play in two groups and 6 teams qualify for the play-offs (3 teams from each group), for the play-off game(s) the choices for stone handle colour and playing first or second stone in the first end are determined as follows:
  - (i) When a 1st ranked team from either group plays a team

じる。

- (f) JCA の選手権大会で総当りの予選(1 グループ)を行う場合、予選ラウンド後の試合で、ストーンの色と 1 エンド目の先攻後攻は以下のように決定する。
  - (i) 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、予選の上位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) (WCF ルールでは本項削除)上記(i)、(ii)にも拘らず、ページシステムのプレーオフを採用する場合、1 位と 2 位のゲームの勝者は、決勝戦のストーンの色あるいは 1 エンド目で先攻後攻を選ぶことができる。準決勝で敗れたチームが 3 位決定戦のストーンの色あるいは 1 エンド目、先攻後攻の選択権を有する。
- (g) JCA の選手権大会で、複数のラウンドロビンをプレーする場合、予選以降の試合については全グループ間で統合された予選順位の上位チームが試合前練習の前後、あるいはストーンの色を選択する。そして通常の LSD 手順(最低投球回数の制限はなし)により 1 エンド目の先攻後攻を決定する。
- (h) JCA の選手権大会で、チームが 2 グループに分かれラウンドロビンプレーし、6 チームがプレーオフに進む場合(各グループより 3 チーム)、プレーオフの試合でのストーンの色ならびに 1 エンド目での先攻後攻は以下のように決定される。
  - (i) グループで 1 位のチームが 2 位もしくは 3 位のチームと対戦する

ranked #2 or #3, the team ranked #1 has the choice of stone colour and playing last stone in the first end. If a 1st ranked team plays the other 1st ranked team, the team with the lesser DSC has the choice of either the first or second practice or stone handle colour. The regular LSD procedures (without minimum requirements) will determine which team has the choice of delivering the last stone in the first end.

- (ii) If a 2nd ranked team plays a team ranked #3 in a play-off game, the team ranked #2 has the choice of stone colour and playing last stone in the first end. If a 2nd ranked team plays the other 2nd ranked team, the team with the lesser DSC has the choice of either the first or second practice or stone handle colour. The regular LSD procedures (without minimum requirements) will determine which team has the choice of delivering the last stone in the first end.
- (iii) If a 3rd ranked team plays the other 3rd ranked team, the team with the lesser DSC has the choice of either the first or second practice or stone handle colour. The regular LSD procedures (without minimum requirements) will determine which team has the choice of delivering the last stone in the first end.

- (i) When a double round robin in one group is played at WCF competitions, the stone colour and first stone in the first end of post round robin games is determined as follows:
  - (i) The team with the better win/loss record has the choice of stone colour and playing last stone in the first end.
  - (ii) If the two teams have the same win/loss record, and one team has won both round robin games between the two

場合、1位のチームがストーンの色と1エンド目の先攻後攻を選ぶ。1位のチームがもう一方の1位のチームと対戦する場合、DSCの短いチームが試合前練習の前後、あるいはストーンの色を選択し、通常のLSD手順(最低投球回数の制限はなし)により1エンド目の先攻後攻を決定する。

- (ii) 2位のチームがプレーオフで3位のチームと対戦する場合、2位のチームがストーンの色と1エンド目の先攻後攻を選ぶ。2位のチームがもう一方の2位のチームと対戦する場合、DSCの短いチームが試合前練習の前後、あるいはストーンの色を選択し、通常のLSD手順(最低投球回数の制限はなし)により1エンド目の先攻後攻を決定する。
- (iii) 3位のチームがもう一方の3位のチームと対戦する場合、DSCの短いチームが試合前練習の前後、あるいはストーンの色を選択し、通常のLSD手順(最低投球回数の制限はなし)により1エンド目の先攻後攻を決定する。

- (i) JCAの選手権大会で、チームが1グループでダブルラウンドロビンをプレーする場合、ラウンドロビン以降の試合でのストーンの色ならびに1エンド目での先攻後攻は以下のように決定される。
  - (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) 2チームの勝敗の記録が同一で、片方のチームが予選の直接対決で2勝している場合、そのチームがストーンの色と1エンド目

teams, that team has the choice of stone colour and playing last stone in the first end.

- (iii) If the two teams have the same win/loss record, but each team has won one of the round robin games between them, the team with the lesser DSC has the choice of either stone colour or playing last stone in the first end.

### C9. TEAM RANKING PROCEDURE / DRAW SHOT CHALLENGE

- (a) During the round robin portion of an event, teams with the same win-loss record will be ranked equal and listed alphabetically, by their three-letter code. Teams which did not play yet are listed last with no rank, ordered by their three-letter code.
- (b) The following criteria (in order) will be used to rank the teams at the completion of the round robin (one group):
  - (i) Teams will be ranked according to their win/loss record;
  - (ii) If two teams are tied, the team that won their round robin game will be ranked higher;
  - (iii) Where three or more teams are tied, the record of the games between the tied teams shall provide the ranking (should this procedure provide a ranking for some teams but not all, then the record of the games between the remaining teams that are still tied shall determine the ranking);
  - (iv) For all remaining teams, whose ranking cannot be determined by (i) or (ii) or (iii), ranking is determined using the Draw Shot Challenge (DSC) described in (f).

の先攻後攻を選ぶ。

- (iii) 2 チームの勝敗の記録が同一で、両チームが予選の直接対決で 1 勝ずつしている場合、DSC の短い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。

### C9. 順位決めの手順

- (a) 大会のラウンドロビン中は、同じ勝敗数のチームは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(グループ内での)チームの順位決めをする。
  - (i) 勝敗数に応じてチームを順位決めする。
  - (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、順位は(f)項で示すドローショットチャレンジ(DSC)を用いて決定する。

- (c) When teams compete in separate groups and the merged group ranking is used to determine the ranking for post round robin games, the ranking will be determined by comparing the DSCs from the teams in all groups with the same ranking, with the best DSC being ranked highest.
- (d) The following criteria will be used to rank the teams at the completion of the event:
- (i) In events without any play-off, the final ranking is determined by what is described in (b), and if necessary, by d(v).
  - (ii) In events with a play-off, the final ranking is determined by the playoff system used and what is described in d(iii), (iv) and (v).
  - (iii) In events without Olympic or Paralympic Qualification points where a single loss eliminates a team from the event, teams eliminated during the same session will be ranked equally and listed alphabetically, by their three-letter code.
  - (iv) In events with Olympic or Paralympic Qualification points where a single loss eliminates a team from the event, teams eliminated during the same session will be ranked as follows:
    - If all teams are from the same group, the teams will be ranked in the same individual order as after the round robin.
    - If the teams are from different groups, the teams will play one or more ranking games, depending on the number of teams involved, to determine the final ranking.

- (c) チームが異なるグループで戦い、グループ内での順位を元にラウンドロビン後の試合への出場にかかる順位を決定する場合、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。
- (d) 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(d)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(d)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。

- In the case where the session is for relegation from the event, no further ranking games will be played, and the team's final rankings will be determined as described in (v).
  - (v) When teams compete in different groups and do not qualify for the play-offs, the final ranking will be determined by comparing the DSCs from the teams in all groups with the same ranking, with the best DSC being ranked highest.
- (e) If one or more teams cannot start, finish or are disqualified from an event, the following will be applied:
- (i) A team does not start (DNS)
    - If the draw is re-worked, the team is not listed anywhere.
    - If the draw cannot be re-worked, the team is listed last with the comment 'DNS'. If there is more than one team that did not start, the teams will be listed alphabetically, by their three-letter code.
  - (ii) If a post round robin game which determines final ranking cannot be played as both teams are unavailable to compete, the teams will be ranked equally in the higher position and listed by their 3-letter code. The only exception to this would be when the rank also determines promotion / relegation. In that case the teams would still be ranked equally in the higher position, but the decision of promotion / relegation will be based on which team was ranked higher at the end of the round robin portion of the event.
  - (iii) A team does not finish the competition (DNF)
    - During the round robin, if a team does not finish all their scheduled games, all played games keep their results,
- 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。
- (e) 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) 最終順位を決定するラウンドロビン後の試合が、両チームともに出場ができずに行なえない場合、両チームの順位はともに(その試合で得ることのできる)上の順位となる。順位が昇格/降格にかかる位置にある場合、両チームの順位はともに上の順位となるが、昇格/降格は、ラウンドロビン終了時にどちらのチームが上位だったかによって決定される。
  - (iii) 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

any subsequent games are forfeited, and the team is ranked per Rule C9.

- After the end of the round robin, all played games keep their results. If the team has qualified for the start of the play-offs, the team assumes the ranking of the highest ranked team outside the play-offs and other teams above that position move up to fill the gap(s). This recalibration needs to occur at least 2 hours before the scheduled play-off game time. If that cannot be arranged, their next opponent will win the game by forfeit.
  - During the play-offs, the team forfeits the game(s) and is ranked accordingly.
- (iv) A team is disqualified from a competition, disqualified (DSQ) or disqualified for unsportsmanlike behaviour (DQB)
- During the round robin, all results from a DSQ team will be removed, the team is listed last with the comment 'DSQ' or 'DQB'.
  - After the end of the round robin, all results from a DSQ or DQB team will be removed. The team is listed last with the comment 'DSQ' or 'DQB'.
  - During the play-offs, the team forfeits the game, and is listed last with the comment 'DSQ' or 'DQB'. The final result of their last game is changed to W/L.
  - After the competition, the team is listed last with the comment 'DSQ' or 'DQB'. The final result of their last game is changed to W/L.
  - If there is more than one team that is disqualified, the teams will be listed last, alphabetically, by their three-letter code.
- (v) If there are more than one team that is listed by (i), (iii) or

不戦敗となりそのチームは規則 C9 に従って順位決めされる。

- 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順位決めされる。
- (iv) 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。
  - 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。
- (v) (i)、(iii)、(iv)に該当するチームが複数の場合、チームは DNS、



(iv), teams will be listed by the following order: DNS, DSQ and DQB.

(vi) Teams that are DNF will be allocated world ranking or qualification points as per their final rankings. Teams that are DNS, DSQ or DQB will receive no points.

(f) The Draw Shot Challenge (DSC) is the average distance of all the individual Last Stone Draw stones, which were delivered by a team during the round robin excluding the least favourable result(s) as detailed in (ii) and (iii) below.

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

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

(iii) Where there is more than one group and these groups are of differing sizes, to ensure the DSC is calculated in the same way, only the LSDs from the first 'equal number' of games will be used. Based on the Original Team Line-up form, the four players (2 in Mixed Doubles) have to fulfil the minimum number of LSD stones within the first 'equal number' of games.

DSQ、DQB の順に記載される。

(vi) 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。

(f) 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。

**C10. UMPIRES**

- (a) The WCF appoints a Chief Umpire and the Deputy Chief Umpire(s) for every WCF competition. These officials should include both men and women. Officials are approved by their respective Associations/Federations.
- (b) The umpire determines any matter in dispute between teams, whether or not the matter is covered by the rules.
- (c) An umpire may intervene at any time during a competition, and give directions concerning the placement of stones, the conduct of players and adherence to the rules.
- (d) The Chief Umpire, when authorised, may intervene at any time in any game and give such directions concerning the conduct of the game as is considered proper.
- (e) An umpire may delay a game for any reason and determine the length of the delay.
- (f) All matters pertaining to the rules are adjudicated by an umpire. In the event that there is an appeal against an umpire's decision, the decision of the Chief Umpire (or in their absence the official delegated to act as Chief Umpire) is final.
- (g) The Chief Umpire may eject a player, coach or team official from a game for what is considered to be unacceptable conduct or language. The ejected person must leave the competition area and take no further part in that game. When a player is ejected from a game, an alternate player may not be used in that game,

**C10. 審判**

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

for that player.

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

- (h) 審判長は、関係協会に、現行のそして将来の大会で当該のプレーヤー、コーチ、あるいはチーム関係者に対して失格処分あるいは出場停止処分を課すべきかどうか意見を提出することができる。