

2018 札幌カーリング協会会長杯カーリング大会競技方法

◎競技方法<ブロック分け>

1. 出場 30 チームを、以下に基づいて A~J の 10 ブロックに振り分ける。<予選ブロック>は、自グループのチームと総当たりで各 1 試合（計 2 試合）を行う。<予選ブロック>の組み合わせ及びスケジュールは別紙のとおりとする。

- ① チームメンバーの個人の所属リーグの序列（2017 リーグ戦（Ⅱ期）終了時入替後を基準にしているが、過去リーグ戦に参加していた選手については直近の成績を基に算出）により点を振り、その平均をチームのハンディキャップ（以下、「HC」と言う。）とする。（小数点第 2 位を四捨五入）

ただし、最大と最小のそれぞれ 1 名を除いて平均を計算する。リーグ戦不参加のメンバーが含まれている場合は、不参加のメンバーの点を「5.0」として計算する。

例：チームメンバーのリーグ戦序列が、**A3、A7、B3、P15、不参加** だった場合、
個人の点は、順に、**0.10、0.30、2.00、5.05、5.0** となる。
HC は、5.05 と 0.10 を除き、 $(0.30+2.00+5.0) / 3=2.43 \div 2.4$ となる。

- ③ チームメンバー全員がリーグ戦不参加の場合は、HC を「5.0」とする。
④ HC の小さい順に、R1、R2、…R30 に割当てる。
⑤ HC が同じ場合は、申込順に若い番号を割当てる。

◎競技方法<予選ブロック>

1. 勝敗の決定は通常の方式とする。（スキンズマッチではない）
2. エンド数は 5 エンドとする。（引き分けあり）
3. **フリーガードゾーンルールは、全体の 5 投目まで**とする。
4. 対戦チームの HC を比較し、HC の大きいチームがハンマーを得る。また、対戦チーム同士の HC の差分の点数（ハンデ）を得る。ハンデは小数点以下を四捨五入した値とする。

例：A チーム（**HC3.5**） 対 B チーム（**HC1.4**）
両チームの HC を比較し、 $A > B$ なので、A チームが後攻かつ、 $3.5-1.4=2.1 \div 2$ のハンデを得た状態から試合を始める。

5. 勝敗は各エンドで獲得した点数とハンデの合計により決定する。
6. ブロック内順位は勝ち点により決定する。勝ち点と同点の場合は、HC の大きさの順で順位を決定する。

◎競技方法<決勝トーナメント>

1. 決勝トーナメントは、各ブロックの同順位同士のトーナメント（金：1位同士のトーナメント、銀：2位同士、銅：3位同士）とする。
2. トーナメントのチーム配置は、同じトーナメントに進出したチームのHC順により別紙のとおりとする。
3. 試合方法は予選ブロックと同一とする。**ただし、5エンド終了時点でハンデを含めた点数が同点だった場合は、各チーム1投のLSDにより勝敗を決定する。**LSDの先攻は、6エンド目があると仮定した場合の先攻とする。先攻のストーンがハウスに入らなかった場合は、その時点で後攻の勝ちとする。LSDが同じだった場合は、トスにより決定する。
4. 各トーナメントの第3位までを表彰する。
5. 予選ブロックにおいてハンデが著しく不相当と認められた場合は、決勝トーナメント開始前にHCまたはハンデの付け方（点差及びハンマー）を見直すことがある。見直しの有無及び見直す場合の変更後のHCについては、審判長通知として大会事務局前のパーテーションに掲示する。

◎その他

1. 試合方法その他ご不明な点がある場合は、速やかに事務局にご相談ください。
2. 試合の進め方やハンデについてはスコアシートに記載しておりますので、試合開始前に必ずご一読いただきますようお願いいたします。