2018札幌カーリング協会長杯カーリング大会競技方法（案）

◎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）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≒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、そのチーム同士の差分の点数（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≒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。勝ち点が同点の場合は、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。5エンド終了時点で引分けだった場合は、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．予選ブロックにおいてハンデが著しく不適当と認められる場合は、決勝トーナメント開始前にHC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。