

**第 12 回北海道ミックスダブルス
カーリング選手権大会
札幌地区予選**

**チームミーティング資料
(審判長事前通知事項)**

2018. 10. 19 ~ 10. 21

どうぎんカーリングスタジアム

はじめに

この文書は、2018年10月19日から21日の期間、札幌市どうぎんカーリングスタジアムで開催される第12回北海道ミックスダブルスカーリング選手権大会札幌地区予選の競技に関する事項をまとめたもので、大会の開始に先立って出場する各チームに大会事務局を通じて配布されるものである。

最終的な競技説明は、**2018年10月19日（金）18時30分**からどうぎんカーリングスタジアムにて実施されるチームミーティングで行うが、出場するチームはこの文書を事前によく読み記載されている内容を十分に理解した上で臨むこと。

チームミーティングに先立ち、必ず本書と日本カーリング協会競技規則（2015年1月版（青色表紙））および2016.02、2016.10、2017.10改正事項を熟読すること。なお、特に必要があると認めるときは大会期間中に追加通知（本部前に掲示）を行う場合がある。

※ 競技規則の次の条項に留意すること。

C2（h）（前段）

プレーヤー全てとコーチはチームミーティングに参加しなければならない。審判長の承認なしにチームミーティングに参加しない場合は、そのチームの最初の試合でラストストーンの権利（※）を放棄するものとする。

（※「ストーンの配置を決める権利」と読み替える。）

2018年10月

審判長 野長瀬 隆

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すばらしいことです。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のに関わらず、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。

1. 大会日程等

本大会全般の日程については、すでに示されている「タイムスケジュール」のとおりである。
競技日時・使用するシートに変更等がある場合は、今大会中に追加通知として本部前に掲示する。

2. 競技規則

本大会は、日本カーリング協会競技規則（2015年1月版（青色表紙））および2016.02、
2016.10、2017.10 改正事項に基づき行う。

3. ラインナップカードおよび選手登録

選手登録の変更は、チームミーティングにてラインナップカードを提出した後は認めない。また、補欠選手の登録はできない。なお、試合中の投球順の変更は、エンド毎に自由にできる（審判員への報告は不要）。

4. 競技方法

a. 本大会の競技は以下の予選はリーグ戦方式、代表決定戦はトーナメント方式によって行われる。
道央ブロックミックスダブルスカーリング選手権に札幌地区代表として出場する12チームを選考する。

① 予選リーグ

予選は、4チームによるリーグ7ブロック、及び、3チームによるリーグ1ブロック（3チームについては試合をダブルで行う）に分けて実施する。

勝点で順位を決定する。勝：3、負：0、引分：1とする。

勝点が同点の場合、直接対決で勝利しているチームを上位とし、2又は3チームが同点の場合はDSCにより順位を決める。

② 代表決定戦

1) 代表決定戦1

各予選リーグの1位と2位によりトーナメント方式を行い、代表1～8を選抜する。

トーナメントの組み合わせは、予選リーグのDSCにより配置する。

最終エンドで同点の場合は、エキストラエンドを実施する。

2) 代表決定戦2

代表決定戦1の敗者8チームによりトーナメント方式を行い、代表9～12を選抜する。

トーナメントの組み合わせは、予選リーグのDSCにより配置する。

最終エンドで同点の場合は、エキストラエンドを実施する。

b. 試合の長さ

予選は、6エンド・シンキングタイム制とし、シンキングタイムは17分とする。

代表決定戦は、8エンド・シンキングタイム制とし、シンキングタイムは22分とする。

エキストラエンドを行う場合、シンキングタイムは3分とする。

c. ハーフタイム・チームタイムアウト

予選リーグは、デッドタイム90秒とし、ハーフタイム・チームタイムアウトは設けない。

代表決定戦1・2は、デッドタイム90秒、ハーフタイム5分、チームタイムアウト2分（コーチの移動時間を含む）を設ける。

d. スウィーピング

ティーラインより後ろ側をスウィープできるのは1名である。

スウィープはストーンの前のどの方向から行ってもよい。ストーンのエッジ間を完全に横切

らなくてもよい。

5. ストーンの割り当てと配置

a. ストーンの色

予選リーグA～Gの第1試合は、トスによって決める。トスに勝ったチームはストーンの色又は試合前練習の先練（赤ストーン）・後練（黄ストーン）を選択することができる。

予選リーグHの試合、及び、リーグA～Gの第2試合以降は、スケジュール表の左側に記載されているチームが赤色ストーンを使用し先練とする。

b. 代表決定戦1

予選リーグのDSC上位チームが選択権を有し、ストーンの色又は先練後練を選択する。

c. 代表決定戦2

予選リーグのDSC上位チームが選択権を有し、ストーンの色又は先練後練を選択する。

d. ハウスの前に置くストーン（A）の位置

チームミーティングにて審判長より通知する。

6. 試合前練習・LSD・DSC・最低投球回数

全てのゲームの開始5分前より1分間の練習が許可される。練習に関する指示は会場内の放送で行う。

それぞれのチームの練習終了後、直ちにLSD（2投）を行う。LSDは、1投目を時計回り2投目を反時計回りの投球で、1回ずつそれぞれ異なる選手が投球すること。

LSDの投球順を間違えた場合の記録は185.4cmとする。

予選リーグA～Gのチームについては、最低投球回数は1回とする。

予選リーグHのチームについては、最低投球回数は2回とする。

LSDの投球回数が少ないので最大値を除かず、すべてのLSDを合計し、その平均値を持ってDSCとする。

DSCが同じ値の場合は個々のLSDの結果を比較し、より短い記録を持つチームが上位となるよう序列を決定する。

個々のLSDの結果が同じ値の場合はトスにより序列を決定する。

7. 計時審判

別途配布のタイムテーブルに沿い、基本的に勝ったチーム又は負けたチームが同じシートで行う次の時間帯の試合の計時を担当する。大会1日目の第1試合のみ審判長が指名したチームが担当する。

同じシート、或は、次の時間帯ではない場合があるので注意すること。

8. ユニフォーム

a. なるべく統一したユニフォームが望ましいが、今年度に限りユニフォームは統一されなくても認める。

b. 背文字は必ず入れること（地域名、チーム名、団体名、姓または名の内1つ以上で統一すること）。

c. 上着を脱ぐ場合も同様とする。

9. マナー

- a. 汚いシューズでリンクに入りアイスを汚さないこと。
- b. アイスを傷つけないよう配慮し、アイス上で物を投げたり滑らせたりしないこと。
- c. アイス上及びサイドボードにブラシやアンチスライダーなど物を置かないこと。ゲームに悪影響を及ぼした場合、置いた者は退場処分とする場合もある。
この注意をもって1回目の警告とする。

10. ホッグライン

本大会では、センサー付き電子ハンドルは使用しない。ホッグライン審判は配置しない。

11. 報道対応等

許可を得た報道機関が取材のために競技エリアに立ち入る場合があるので、あらかじめ了承をお願いする。チーム関係者は報道関係者の常識的な要求には協力することが求められる。
何か問題がある場合は審判長や副審判長に伝えるなど適切な対応をお願いする。

12. その他

- a. 計測が必要な場合は、競技委員又は審判員に大きくアピールをすること。
- b. 各エンド終了後、スコアが決定し次第、ハウスを管理している選手はスコアボードに点数をかけスコア表に記入すること。
ゲーム終了後は、両チームの代表が確認の上、敗退チームがスコア表を大会本部へ持参、勝利チームはモップによるアイスクリーニングを行うこと。
- c. プログラムに記載されている試合時間は、あくまでも予定時間である。試合経過による変更や、また、不慮の事態が起きた場合など、試合が行われるシートの変更などスケジュールの見直しが必要となる場合があるので、了承をお願いする。
- d. 試合が続行されている場合であっても、試合が終了したシートからアイスメイクを行う場合もあるので、了承をお願いする。
- e. 競技エリア内では携帯電話の電源を切ること。
- f. チームの荷物は邪魔にならないよう適切に管理すること。特に貴重品の管理には、十分注意すること。
- g. 施設内及び施設周辺は禁煙である。
- h. 会場と宿泊施設の移動に際して交通安全に注意を払い、時間に十分な余裕を持って行動すること。時節柄、健康管理に万全を期すこと。
- i. 大会のスムーズな進行のために協力をお願いしたい。
- j. 計時は WCF で用いられている CurlTime (<http://www.worldcurling.org/curltime>) を使用するので、参加チームは事前にソフトウェアをダウンロードし、使用方法および競技規則 C6 をよく理解しておくこと。**
- k. その他ここに規定されていないことについては、一般のカーリング規則を準用することを基本として審判長が決定する。

13. 競技役員等

選手が最高のパフォーマンスを発揮し、多くの良いゲームで大会が成功するよう役員・審判等多数のスタッフが本大会の運営を支えている。特に、本大会の競技に最良のアイスを提供してくださるアイスメイク担当の方々には、感謝の念と敬意を払っていただくよう希望する。