

# 2018 札幌地区代表選考会（女子）

## （審判長事前通知）

どうぎんカーリングスタジアム

2018年11月17日（土）～18日（日）

この通知は当大会の競技に関する事項についてまとめたものであり、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。

出場するチーム及びコーチはこの通知を事前に読んで理解し、大会当日に持参することとする。特に必要があると認めた場合には、大会中に追加通知（大会本部に掲示）を行う場合がある。

審判長 菅井 一夫

### 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るショットは見る喜びです。また、ゲームの神髄に通ず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、不当に勝つのであればむしろ負ける方を選びます。立派なカーラーは、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。

カーラーは、ゲームの規則やその伝統を決して故意に破りません。しかし、彼が不注意にも規則や伝統を汚し、それに気づいた時は、彼は違反を真っ先に申し出ます。

カーリングゲームの主な目的が、競技者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、思いやりの気持ちと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、競技規則の解釈や適用に生かされるべきであるだけでなく、全ての参加者の振舞いにも生かされるべきものです。

## 1. 適用する競技規則

JCA 競技規則 2015.01 版（青色表紙）、2016.02 改正事項、2016.10 改正事項、2017.10 改正事項及び本通知で定めた規則による。

## 2. 目的

道央ブロックカーリング選手権への出場チーム5チームを選考するため。

## 3. 競技方法

予選ブロック及び代表決定トーナメントにより行う。

予選ブロックのチーム割り当ては、2018 さっぽろリーグ戦（1期）終了後（昇降格入替後）の序列に基づき配置する。詳細は別紙「2018 札幌地区代表選考会競技方法」を参照のこと。

予選ブロック及び代表決定トーナメントの競技方法は次のとおり。

なお、いずれもシンキングタイム制を採用する。

### 【予選ブロック】

- 1) 試合の長さは6エンドとする。最終エンド終了時点で同点の場合はエキストラエンドを行う。
- 2) 最低4エンドは試合を行うこと。
- 3) 先攻・後攻は試合開始前に行う LSD（1投）の結果で決定する。短い LSD のチームに、先攻・後攻の選択権を与える。  
なお、LSD の計測は審判が実施するが、審判及び競技委員は必要最低限の配置であるため、選手に補助をお願いすることがある。ご協力願いたい。
- 4) チームタイムアウトは設けない。
- 5) 第1試合は4人の選手がストーンをデリバリーして試合を開始しなくてはならない。4人の選手で試合を開始できるまでチームは各試合を不戦敗となる。ただし、酌量すべき状況で審判長の同意があれば、3人のプレーヤーで試合を開始することができる。

### 【タイブレーク】

- 1) 試合の長さは4エンドとする。最終エンド終了時点で同点の場合はエキストラエンドを行う。
- 2) ストーンの割り当てと先攻後攻の選択権については予選ブロックと同様。

### 【代表決定トーナメント】

- 1) 試合の長さは、1回戦は6エンド、2回戦以降は8エンドとする。最終エンド終了時点で同点の場合はエキストラエンドを行う。
- 2) 1回戦については最低4エンドまで、2回戦以降は最低6エンドまで試合を行うこと。
- 3) 先攻・後攻は試合開始前に行う LSD（2投）の結果で決定する。短い LSD のチームに、先攻・後攻の選択権を与える。計測は予選ブロックと同様。
- 4) チームタイムアウトは、1回戦はエキストラエンドを含めて取ることが出来ない。2回戦以降は、1試合中に1回、エキストラエンドでは1回取る

ことができる。

#### 4. 順位決めの手順

予選ブロックの順位決めは以下の手順に従って行う。

- 1) 勝敗数（勝ち点）
- 2) 直接対決の結果
- 3) 3つ以上のチームが同率で並び、直接対決の結果で決まらない場合、該当チーム間の勝敗数
- 4) 上記の手順で決まらない場合、1段階のタイブレークを実施

#### 5. LSD

予選ブロック及び代表決定トーナメントによって実施方法が異なるので、注意すること。

##### 【予選ブロック】

各試合前に**1投のみ**行う。**試合毎に投球者を変えること**。ストーンの回転方向は問わない。

##### 【タイブレーク】

各試合前に**1投のみ**行う。投球者及びストーンの回転方向は問わない。

##### 【代表決定トーナメント】

各試合前に**2投**行う。ストーンの回転方向は、1投目を時計回り、2投目を反時計回りとする。投球者について、1投目及び2投目は異なるプレーヤーが行うこと。ただし、試合間では投球者は問わない（トーナメント1回戦で投球したプレーヤーが2回戦以降でも投球して構わない）。

#### 6. DSC

DSCは各チームの予選ブロックで投球したLSDの合計値とする。例えば、Aブロックのチームは3投、B及びCブロックは4投の合計値である。

#### 7. 試合前練習

練習の順番（先練・後練）はトスにより決定する。使用するハンドルの色は、先練のチームが赤色、後練のチームが黄色とする。

試投について、**予選ブロック及びタイブレークでは1投、代表決定トーナメントでは2投**を認める。試投後は速やかにLSDを行う準備をすること。

#### 8. シンキングタイム制

##### 【予選ブロック・代表決定トーナメント（1回戦）】

- 1) 各チームにシンキングタイム23分が与えられる。
- 2) ハーフタイムは設けない。
- 3) エンド間のブレイクタイムは1分間とする。カーリング精神に則り十分なブレイクタイムをとること。
- 4) エキストラエンドが必要な場合は1分間のブレイクタイムの後、プレーは再開される。シンキングタイムは4分30秒とする。

#### 【タイブ레이크】

- 1) 各チームにシンキングタイム 15 分が与えられる。
- 2) ハーフタイムは予選ブロックと同様
- 3) エンド間のブ레이크タイムは予選ブロックと同様。
- 4) エキストラエンドは予選ブロックと同様。

#### 【代表決定トーナメント（2回戦以降）】

- 1) 各チームにシンキングタイム 30 分が与えられる。
- 2) 4 エンド終了時に 5 分間のハーフタイムを設ける。ハーフタイムでは、コーチやチーム関係者と会うことができる。
- 3) エンド間のブ레이크タイムは予選ブロックと同様。
- 4) エキストラエンドについては予選ブロックと同様。
- 5) チームタイムアウトの時間は 2 分 30 秒とする。

#### 9. プレーエリアに入る際の靴

プレーエリアに入る時、選手、コーチ及びチーム関係者がプレーエリアで履く靴は綺麗でなければならない。そうでない場合、プレーエリアに入ることは許可されない。

#### 10. 服装

JCA 競技者ユニフォーム規定（2018 年 10 月改訂）に合致した統一されたユニフォームの着用を原則が望ましい。統一されたユニフォームの着用が困難な場合はカーリングにふさわしい服装であれば認めるが、チームで色調を合わせるなどの努力をすること。

#### 11. 試合スケジュール

今回の通知に合わせて大会事務局よりチーム代表者へ配布されているとおりとする。変更があれば随時通知を行う。

全てのゲームにおいて、チームのプレーが不必要に遅く、ゲーム進行を遅らせていると審判長が判断した場合、審判は当該チームのスキップに通知を行う。  
次にデリバリーされるストーンがその通知後 45 秒以内にデリバリーする側のティールラインに達しない場合、そのストーンは直ちにプレーから取り除かれる。

#### 12. アイスへのダメージ

選手は用具、手、体でアイス表面にダメージを与えてはならない。アイスへのダメージに関しては以下の方針で対処を行う。

- 1) アイスを傷める可能性のある深刻な動作・行動が審判によって見掛けられた場合、または相手チームから判断を求められた場合、審判は確認を行う。
- 2) 審判はその動作・行動が「偶然起こった」あるいは「避けることができた」ものだったかどうかを決定する。
- 3) もしその動作・行動が避けることのできるものだった場合(例: ストーンをデリバリーしてから長い時間手やひざをアイスの上に置いた・スウィープの

指示を出す際に、ハウス内の氷の上に手を置いた)、アイスメーカーの補助を得てダメージがあるかどうか判定する。

4) ダメージがなければ何も行わない。

### 13. ラインナップカード

オリジナルラインナップカードは申込時に提出のあったものを使用する。オリジナルラインナップカードに記載された投球順やポジションに変更がある場合は、試合開始 20 分前までに変更用ラインナップカードを大会本部に提出すること。

### 14. コーチ

コーチ席にはオリジナルラインナップカードに記載されたコーチ及びその試合のリザーブの選手のみが座ることができる。

なお、本大会におけるコーチの所有資格に規定は設けないが、上位大会では所有資格等の規定がされているので注意すること。

### 15. 計測

全ての計測は審判が行う。エンドの終了時に計測の要求があった場合は、選手は計測に関係のない全てのストーンを取り除き、ホッグラインかハックの後ろまで離れて審判のために場所を空けること。

各チームの任意のアイス上のプレーヤー 1 人のみ計測に立ち会っても良いが、計測に影響を及ぼさず、計測を妨げない位置にいななければならない。審判は計測後ストーンを動かさず、一番近いストーンを指示する。いずれかのチームは、再計測の要求をする権利を有する。

### 16. 選手の位置

投球動作中は、投球していない側のチームの選手はサイドライン沿いのコーテシーライン間の位置で静止すること。ただし、次の投球を行なう選手は投球する側のハックの後ろのシートの端の位置に静止していても良い。

投球していない側のチームのスキップまたはバイススキップは、プレー側のバックラインより後ろの位置に静止していても良いが、投球している側のチームのスキップまたはバイススキップの立ち位置を妨害しないようにすること。

投球していない側のチームの選手は、投球している側のチームを妨害・干渉したり、注意をそらす、威嚇する位置にいたり、そのような行為をしてはならない。

もしそのような行為が行われた場合、または、投球中に外的な力により選手の注意がそらされた場合は、選手は、その投球の結果をそのままにしておくか、全ての動いたストーンを元の位置に戻して再投球するか、を選択することができる。

### 17. ホッグライン

今大会においてホッグライン審判員は配置しない。

## 18. 得点

そのエンドの得点が合意されたら、ハウスを任されているプレイヤーはスコアボードにできるだけ早く点数を掲示すること。

試合が終了した時点で、チームのスキップはスコアカードにサインをすること。その際、各エンドの得点、合計点数等、記載事項に間違いがないか確認してからサインすること。

## 19. 試合終了後

勝ったチームはモップがけ及び掃除を行い、負けたチームはスコアカードとオーダー表を大会本部に提出すること。

## 20. 不当な行為

不当な行為・不快もしくは攻撃的な言動・用具の悪用や選手、コーチや大会関係者への意図的な攻撃は禁止されている。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を置くことは禁止する。

これらの行為でゲームに悪影響を及ぼした場合は、個人またはチーム退場処分を含む罰則を科す場合があるので留意すること。これをもって1回目の警告とする。

## 21. 喫煙

競技施設内は禁煙とする。

## 22. 携帯電話

プレーエリアに入る前に携帯電話の着信音は切っておくこと。

## 23. 整理整頓

プレーエリアは常に整理整頓しておき、ごみは全て持ち帰ることを原則とする。

## 24. 報道

カーリングを行うには報道機関の支援が必要である。したがって、全ての選手、コーチ、チーム関係者は報道関係者の常識的な要求には協力をお願いする。何か問題がある場合には、審判長もしくは副審判長に連絡すること。

## 25. その他

- 1) 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。試合経過により変更になる場合や、試合が行われるシートが変更となる場合もある。
- 2) 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製氷作業を行う場合がある。
- 3) オンアイス審判員は配置するが必要最低限の人数となっているため、基本的にはセルフジャッジで試合を行うこと。

- 4) 計時審判員は参加チームから1名選出すること。別紙計時審判割当表に従い、計時審判を担当する。計時審判員は試合開始15分前に大会本部に集合すること。
- 5) 判定及びその他試合に関するチームからの質問には、審判長が対応する。