

# 2019 札幌カーリング協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（2018 リーグ戦（Ⅱ期）開始時点の序列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事務局にて算出）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、チーム内で HC の小さい方から 3 人目までの平均を計算する。** 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 は最小から順に 3 人を採用し、 $(0.10+0.30+2.00) / 3 = 2.4 / 3 = 0.8$  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. 勝敗の決定は通常的方式とする。（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. 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。

4. 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。  
5. 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。
3. 基本的には昨年度の大会と比べてHCの付与方法が変わったのみで大会方式は変わりません。