

## 2019 ハロウィンミックスカーリング大会 競技方法等事前通知事項

### 1. はじめに

#### (1) 本大会の競技規則について

競技規則は下記に基づいて行う。本大会は、基本的にセルフジャッジとする。チーム間で判断しがたい事象が発生した場合は、審判員または競技役員に見えるようにアピールすること。

- ・日本カーリング協会競技規則 2018.11 版（桃色表紙）

<http://www.curling.or.jp/senmoniinkai/kyogi/new-rule-2018-11-p01-p37.pdf>

<http://www.curling.or.jp/senmoniinkai/kyogi/new-rule-2018-11-p38-p60.pdf>

- ・本大会独自のルール→後述

#### (2) チームについて

チーム内に女性が 1 名の場合、女性がサードもしくはスキップを務めること。出場できるメンバーが 3 名しかいない場合は、3 名で試合をすることを認める。また、投球順は申込書の記載通りでなくてもよい。

#### (3) 受付について

各チーム第 1 試合開始 15 分前までに受付を完了すること。受付の際、チームの代表者の方は、参加費を納入し、くじを引くこと。このくじは 1～24 の番号が振られており、後述の「2. 予選リーグ (9) 予選の勝ち点と同じだったチーム間の順位決定手順の (エ)」及び「3. 決勝トーナメント (2) 対戦組み合わせ決定手順の (ウ)」にて使用する。

#### (4) 仮装について

仮装は、リンクを傷つけないものを原則とする。アイスを傷つける仮装については試合中の着用を認めない。仮装がリンクを傷つけると判断された場合は、アピールタイムのみの着用をお願いする場合がある。

#### (5) 試合進行について

各試合開始の 10 分前までにリンクサイドに集合すること。1 エンドにつき 15 分以内を目安に試合を進めること。シートの利用時間が決まっているため、スムーズな試合進行へのご協力をお願いします。

## 2. 予選リーグ

- (1) 試合前練習はなしとする。
- (2) 試合の長さは4エンドまたは60分とし、先攻後攻はトスにより決定する。
- (3) 試合終了10分前のコール時に成立しているエンドをプレイすることができる。  
※エンドの成立とは、先攻側リードの1投目が投球側のティーラインに到達した時点をいう。
- (4) 各エンドの得点が決まり次第、速やかにスコアボードに点数を掲示すること。
- (5) 予選の最終エンド終了時点で同点の場合は引き分けとし、エキストラエンドは実施しない。
- (6) 各チームは予選第1試合終了後、異なる選手2名によるLSDを実施すること。1投目を時計回り、2投目を反時計回りとする。試投はなしとする。
- (7) 予選ブロックの順位は、勝ち点により判定する。(勝3点、引分1点、負0点)
- (8) 勝ち点が同点の場合は、下記の手順に従って順位を決定する。
  - (ア) 勝ち点が同じだったチーム間の直接対決で勝ったチームを上位とする。
  - (イ) 直接対決で引き分けの場合、及び3チームが同点の場合は、LSD2投の長さの合計値が短いチームが上位となる。
  - (ウ) LSD2投の長さの合計値が同じだった場合、個々のLSDの長さを比較し、より短い記録を持つチームを上位とする。
  - (エ) (ア)~(ウ) で決まらない場合は、1日目の受付時に引いたくじの番号が小さいチームを上位とする。
- (9) 試合終了後のアイスの掃除は勝ちチームが実施し、負けチームは速やかにスコアカードを大会本部(1階エントランスロビー)に提出すること。
- (10) 必要に応じ、アイスメイクを実施する場合があります。ご了承ください。

### 3. 決勝トーナメント

決勝トーナメントは、各予選ブロックの順位別に行う。

予選1位トーナメント：金トーナメント

予選2位トーナメント：銀トーナメント

予選3位トーナメント：銅トーナメント

- (1) 決勝トーナメントのスケジュールは、予選リーグ最終試合終了後、大会本部前掲示板および札幌カーリング協会公式 Facebook ページにて発表する。
- (2) 対戦組み合わせは、以下の手順により決定する。
  - (ア) 予選で実施したLSD2投の長さの合計値の短い順に決定する。
  - (イ) LSDの合計値が同一だった場合、対戦組み合わせは個々のLSDの長さを比較し、より短い記録を持つチームを上位とする。
  - (ウ) (ア)と(イ)により決定しない場合は、1日目の受付時に引いたくじの番号が小さいチームを上位とする。
- (3) 試合前練習はなしとする。
- (4) 試合の長さは6エンドまたは90分とし、先攻後攻はトスにより決定する。
- (5) 試合終了10分前のコール時に成立しているエンドをプレイすることができる。  
※エンドの成立とは、先攻側リードの1投目が投球側のティーラインに到達した時点をいう。
- (6) 各エンドの得点が決まり次第、速やかにスコアボードに点数を掲示すること。
- (7) 最終エンド終了時点で同点の場合、エキストラエンドは実施せず、以下の手順で勝敗を決定する。
  - (ア) 予選のLSD2投の合計値が小さいチームが勝利となる。
  - (イ) 予選のLSD2投の合計値が同じ長さだった場合、個々のLSDの長さを比較し、より短い記録を持つチームが勝利となる。
  - (ウ) (ア)と(イ)により勝敗が決定しない場合は、代表者間のトスにより勝敗を決定する。
- (8) 試合終了後のアイスの掃除は勝ちチームが実施し、負けチームは速やかにスコアカードを大会本部（1階エントランスロビー）に提出すること。
- (9) 必要に応じ、アイスメイクを実施する場合があります。ご了承ください。