

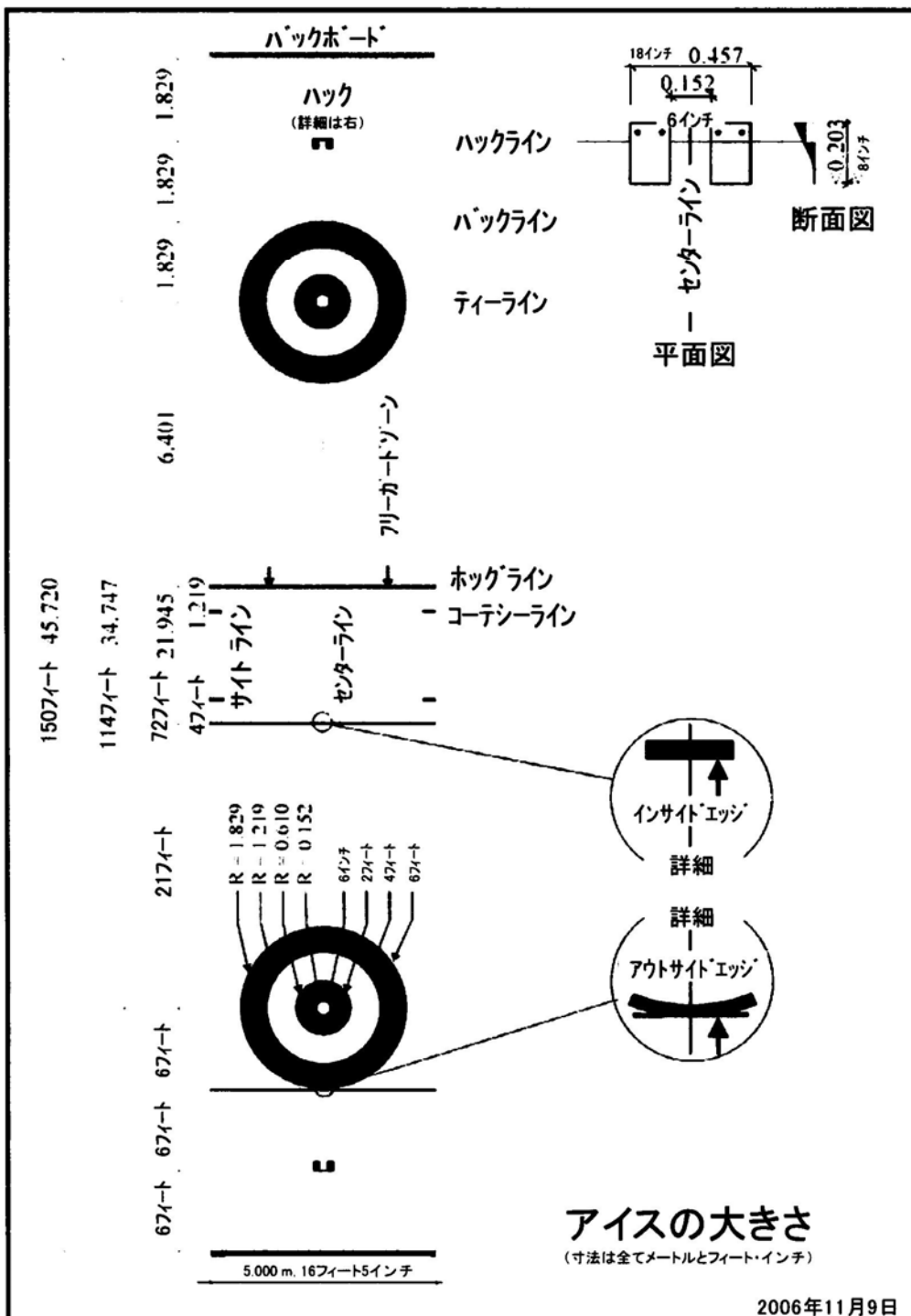
カーリング規則

この競技規則は、(社)日本カーリング協会に属する団体が関わる全てのゲームおよび大会に適用する。

1. リンク

- (a) リンクの長さはバックボードの内側から **45.72m**(150フィート)、幅はサイドラインの内側から **5m**(16フィート 5インチ)である。このエリアは線を引くか周りにディバイダーを施して描く。既存の施設の関係でこの大きさが確保できない場合は、長さは **44.501m** (146フィート)、幅は **4.42m** (14フィート 6インチ)まで減らしてもよい。
- (b) リンクの両端には、はっきり見えるように以下のラインをサイドラインからサイドラインまで平行に引く。
- (I) ティーライン：幅は **1.27cm** (0.5インチ) 以内。リンクの中央からラインの中心線までの距離が **17.35m** (57フィート)。
- (II) バックライン：幅は **1.27cm** (0.5インチ) 以内。外側のエッジがティーラインの中心線から **1.829m**(6フィート)の距離。
- (III) ホッグライン：幅は **10.16cm** (4インチ)。内側のエッジがティーラインの中心線から **6.401m** (21フィート) の距離。
- (c) センターライン：幅は **1.27cm** (0.5インチ) 以内。ティーラインの中点を結び、ティーラインの中心線からそれぞれ **3.658m** (12フィート) 外側に伸びる。
- (d) ハックライン：長さは **0.457m**(1フィート 6インチ)、幅は **1.27cm** (0.5インチ) 以内。ティーラインと平行にセンターラインの両側に引く。
- (e) コーテシーライン：長さは **15.24cm** (6インチ)、幅は **1.27cm** (0.5インチ) 以内。ホッグラインの外側 **1.219m** (4フィート) にホッグラインと平行にリンクの両サイドに引く。
- (f) センターホール (ティー) はティーラインとセンターラインの交点に設置する。ティーを中心として、リンクの両エンドにそれぞれ4つの同心円を描く。一番外側の円の外側エッジの半径は **1.829m** (6フィート)、次の円の半径は **1.219m** (4フィート)、その次は半径が **0.61m**(2フィート)である。一番内側の円は、半径が **15.24cm** (6インチ) 以上とする。

- (g) ハックライン上にハックを 2 つ、センターラインの両側にそれぞれ 1 つずつ設置する。ハックの内側はセンターラインの中心線から **7.62cm** (3 インチ) 離す。それぞれのハックは、幅が **15.24cm** (6 インチ) 以内とする。ハックは適切な材料に固定し、その材料の内側をハックラインの内側に設置し、ハックがハックラインから **20.32cm** (8 インチ) 以上前にならないようにする。ハックをアイスの中に埋める場合は、深さが **3.81cm** (1.5 インチ) を越えないようにする。



2. ストーン (P9)

- (a) カーリングストーンは円形で、円周が **91.44cm** (36 インチ) 以内、高さが **11.43cm** (4.5 インチ) 以上、重さはハンドルとボルトを含めて **19.96kg** (44 ポンド) 以下、**17.24kg** (38 ポンド) 以上とする。
- (b) それぞれのチームはハンドルの色が同じで、それぞれ目で確認できる印のついた 1 セット 8 個のストーンを用いる。ストーンが破損したりプレーに使用できなくなったりした場合、代替りのストーンを用いる。
代替ストーンがない場合は、そのエンドに投げ終わったストーンをもう一度デリバリーする。
- (c) ストーンがプレー中に割れた場合、代替のストーンは一番大きい岩片が静止した場所に置く。
- (d) ストーンが、途中で転がる、あるいは横転・反転した状態で静止した場合は、ただちにプレーからはずす。
- (e) ストーンのハンドルが投球中にはずれた場合、投球者はプレーをそのままにしておくか、動いたストーンを全てもとの位置に戻して投球をやり直すか選ぶことができる。
- (f) ストーンが、プレーしている側のホッグラインの内側エッジを超えない場合は、ただちにプレーからはずす。ただし、そのストーンが、インプレーの他のストーンに当たった場合はそのまま続ける。
- (g) バックラインの外側エッジを明らかに越えて静止したストーンは、ただちにプレーからはずす。
- (h) ストーンが隣接するシートと区分する横板に当たったり、ラインに触れたりした瞬間、そのストーンはプレーからはずし、隣のシートに入らないようにする。
- (i) いかなるストーンも、そのエンドのラストストーンが静止するまで、目視でのみ測定してもよい。ただし、ストーンがインプレーかどうか決定するとき、あるいはエンドの第 2 投、第 3 投、第 4 投の前にフリーガードゾーンにあるかどうかを決定するときはこの限りでない。

(j) チームは、試合で用いるストーンに変更を加えたり、その上にいかなるものを置いたりしてはならない。

3. チーム (P10)

(a) チームは 4 人で構成する。各競技者は、毎エンド相手と交互に 2 投続けてデリバリーする。

(b) 試合に先駆けてチームは投球順とスキップ、バイススキップを指定し、試合中はそのローテーションとポジションを守る。

(c) 試合開始時に競技者が一人いない場合、チームは以下のどちらかを選ぶ。

(I) 3 人で試合を始める。その場合、最初の 2 人は 3 投ずつ、3 人目は 2 投デリバリーする。遅れた競技者は次のエンドから決められた投球順とポジションで試合に参加してもよい。

(II) 資格を有する補欠選手を使って試合を始める。この場合、遅れた競技者はその試合に参加できない。

(d) 試合中に競技者が試合を継続できない場合、チームは以下のどちらかを選ぶ。

(I) 残りの 3 人で試合を続行する。この場合、試合を離れた競技者はそのエンドその選手の 2 個のストーンが、チームが指定した投球順で投球される限り、いつ試合に戻ってもよい。

(II) 新しいエンドから資格を有する補欠を用いる。この場合、投球順とスキップ、バイススキップのポジションを変更してもよい（変更後の投球順を試合の最後まで守る）が、試合を離れた競技者は試合に戻ることができない。

(e) チームは 3 人より少ない人数で試合をすることが出来ない。また各エンド、全ての競技者は指定された全てのストーンをデリバリーする。

(f) チームは試合で、1 人より多い数の補欠を用いることができない。

(g) 競技者がそのエンド指定されているストーンを 1 投デリバリーしたが 2 個目をデリバリー出来ない場合、そのエンドが終わるまで以下の手順を採用する。選手が、

- (Ⅰ) 一人目であれば、二人目がそのストーンをデリバリーする。
 - (Ⅱ) 二人目であれば、一人目がそのストーンをデリバリーする。
 - (Ⅲ) 三人目であれば、二人目がそのストーンをデリバリーする。
 - (Ⅳ) 四人目であれば、三人目がそのストーンをデリバリーする。
- (h) エンドが始まり自分の投球順が来たとき、競技者が自分のストーンをデリバリー出来ない場合、そのエンドが終わるまで以下の手順を採用する。選手が、
- (Ⅰ) 一人目であれば、二人目と三人目が3投ずつ、四人目が最後の2投をデリバリーする。
 - (Ⅱ) 二人目であれば、一人目と三人目が3投ずつ、四人目が最後の2投をデリバリーする。
 - (Ⅲ) 三人目であれば、一人目が三人目の第1投、二人目が三人目の第2投、四人目が最後の2投をデリバリーする。
 - (Ⅳ) 四人目であれば、二人目が四人目の第1投、三人目が四人目の第2投をデリバリーする。

4. 競技者のポジション (P13)

(a) デリバリーをしていないチーム

- (Ⅰ) デリバリーの間、競技者はサイドライン沿いに引かれた**コーテシーライン**の間に静止している。ただし、
 - a) スキップあるいはスキップとバイススキップはプレーをしている側のバックラインの後ろで静止していてもいいが、デリバリーをしているチームのスキップもしくはバイススキップが立ちたい位置を邪魔してはいけない。
 - b) 次にデリバリーする競技者は、デリバリーする側のハックより後ろでリンクのサイドにいてもよい。
- (Ⅱ) デリバリーをしていないチームの競技者は、投球側のチームを妨害する、干渉する、気を散らせる、あるいは威嚇するような位置にいたり、そのような行為をしたりしてはならない。そのような行為が行われた場合、あるいはデリバリー中に外的な力により競技者が邪魔をされた場合、その競技者は投球の結果を取るのか、動いたストーンを全てもとの位置に戻し

て再投球するのか選ぶことができる。

(b) デリバリーをするチーム (P13)

- (I) スキップが、あるいはスキップが投球するときはバイススキップが、ハウスを管理する。
- (II) ハウスを任された競技者は、チームがデリバリーをする間プレーをする側のホッグラインより内側のアイス上に立つ。
- (III) ハウスを任されていない、あるいはストーンを投げない競技者はスウィープできる位置に立つ。

5. デリバリー (P 1 4)

- (a) 予め決められていない場合、あるいはドローショットディスタンス(DSD)によって決まっていなかった場合、相対するチームはコイントスでどちらのチームが第1エンドの最初のストーンをデリバリーするか決める。それ以降は最後に得点したチームが次のエンドの最初のストーンをデリバリーする。
- (b) 予め決められていない場合、第1エンドの最初のストーンを投球するチームがストーンのハンドルの色をそのゲームで選ぶことができる。
- (c) 右投げの競技者は、センターライン左側のハックから投球し、左投げの競技者は、センターラインの右側のハックから投球する。誤ったハックから投球したストーンは、ただちにプレーからははずし、動いたストーンは違反を冒さなかったチームが全てもとの位置に戻す。
- (d) 投球するストーンは、デリバリーする側のホッグラインに達する前に、はっきり手から離されていなければならない。もしそれに違反した場合は、投球したチームがそのストーンを競技からただちに除外する。
- (e) ホッグライン違反のストーンをすぐ取り除かず、他のストーンにあたった場合、投球したストーンはデリバリーをしているチームが取り除き、動いたストーンは違反を冒さなかったチームが全てもとの位置に戻す。

- (f) ストーンはデリバリーする側のティーラインに到達したときインプレーとなる。デリバリーする側のティーラインに達していないストーンはハックに戻して再投球してもよい。
- (g) 競技者は、自分の番が来た時すぐに投球できるように準備し、不当に時間を取ってはならない。
- (h) 競技者が相手チームのストーンを投球した場合は、そのストーンが静止するまで待ち、自分のチームのストーンをその場所に置く。
- (i) 競技者が、順番を間違えてストーンを投球した場合、間違いがなかったものとしてそのエンドを続行し、順番を抜かされた競技者がそのエンドの自分のチームのラストストーンを投球する。誰が抜かされたのか分からない場合、間違いをしたチームのリードがそのエンドの自分のチームのラストストーンを投球する。
- (j) 1 エンド中、1 人の競技者が ^{きまった数いじょう} 2 個 以上 のストーンを投球した場合、そのエンドは間違いがなかったものとして続行され、間違いをしたチームの第 4 競技者が投球するストーンの数に間違いに応じて減らす。
- (k) 同一エンド中に、1 チームが 2 つのストーンを続けて投球した場合、
 - (I) 2 投目のストーンを取り除き、相手チームはそのストーンによって動かされた他のストーンを元の位置に戻す。間違った競技者は、そのエンドの自分のチームのラストストーンとして再投球する。(スキップの後に投球する)
 - (II) この違反が、次のストーンが投球された後までわからなかった場合は、そのエンドはやり直しとなる。

6. フリーガードゾーンルール (P 16)

- (a) プレーをする側のティーラインとホッグラインの間で、ハウスを除いたエリアにストーンが静止した場合、そのストーンは『フリーガードゾーン (8 ページの図を参照)』と指定されたエリアにあるとみなす。また、フリーガードゾーンにあるストーンに当たり、ホッグライン上あるいはホッグラインの手前にあるインプレーのストーンもフリーガードゾーンにあるとみなす。

- (b) エンドの 5 投目をデリバリーする前に、デリバリーしたストーンが相手チームのストーンを直接的あるいは間接的にフリーガードゾーンからプレーエリア外に出した場合、デリバリーしたストーンをプレーからはずし、相手チームは動いた他のストーンを元の位置に戻す。

7. スウィーピング (P 1 6)

- (a) スウィーピング動作は横から横の方向で (ストーンの幅全体をカバーする必要なし)、動いているストーンの前にゴミを残さない。スウィープをやめる時は、ストーンのどちらかの端の外側でやめる。
- (b) 静止していたストーンをスウィーピングできるのは、動き出してからでなければならない。
- (c) デリバリーしたストーンは、プレーする側のティーラインに到達するまで、デリバリーをするチームの一人もしくはそれ以上の競技者がスウィープしてもよい。
- (d) プレーする側のティーラインに到達するまで、相手のストーンをスウィープできない。
- (e) プレーする側のティーラインの後ろでスウィープしてもよいのは、各チームともいかなる時も一度に 1 人のみである。この場合、打球側のチームは誰でも良く、相手はハウスを任されているプレーヤーに限る。
- (f) ティーラインの後ろでは、自分のチームのストーンをスウィープする権利を得るが、相手チームのスウィープを邪魔したり、妨げたりしてはならない。
- (e) スウィーピング違反が生じた場合、違反をされたチームはそのまましておくのか、違反がなければ静止したであろうと思われるところに全てのストーンを置きなおすのか選ぶことができる。

8. 動いているストーンに接触した場合 (P 1 8)

- (a) デリバリーをする側のティーラインとプレーをする側のホッグラインの間

(Ⅰ) 動いているストーンに、そのチームの競技者もしくは彼（女）の用具が触れた場合、そのストーンはそのチームによりただちに取り除かれる。

(Ⅱ) 動いているストーンに相手チームの競技者もしくは彼（女）の用具が触れた場合、あるいは外的な力が作用した場合、

- 1) デリバリーしたストーンであれば再投球する。
- 2) それがデリバリーしたストーンでなければ、そのストーンを用いているチームが、接触がなかったら静止しただろうと考える位置にストーンを置く。

(b) プレーする側のホッグラインの内側

(Ⅰ) 動いているストーンに、そのチームの競技者もしくは彼（女）の用具が触れた場合、全てのストーンが止まるまで待つ。その後、違反をされたチームは以下の中から一つ選ぶことができる。

- 1) 接触があったストーンを取り除き、動いたストーンを全てもとの位置に戻す。
- 2) 全てのストーンをそのままにしておく。
- 3) 接触がなければ静止しただろうと思われる位置に全てのストーンを置く。

(Ⅱ) 動いているストーンに相手チームの競技者もしくは彼（女）の用具が触れた場合、全てのストーンが静止するまで待つ。その後、違反をされたチームは、接触がなければ静止しただろうと思われる位置に全てのストーンを置く。

(Ⅲ) 動いているストーンに外的な力が作用した場合、接触がなければ静止しただろうと思われる位置に全てのストーンを置く。チームが同意できない場合は、動いたストーンを全てもとの位置に置き直し、再投球する。元の位置について合意が得られない場合は、エンドをやり直す。**(両チームに責任がない場合)**

9. 静止しているストーンを動かした場合 (P 19)

(a) 静止しているストーンを動かしたが、他の動いているストーンの結果に影響を及ぼさなかったであろうと思われる場合は、違反をされたチームがそのストーンを元の位置に戻す。

- (b) 静止しているストーンが外的な力で動いたが、他の動いているストーンの結果に影響を及ぼさなかったであろうと思われる場合は、両チーム合意の上そのストーンを元の位置に戻す。
- (c) 動いているストーンのコースに何らかの変化をもたらしたであろうと思われる静止していたストーンが、投球側のチームによって動かされてしまった場合、全てのストーンが静止するまで待つ。そして、違反をされたチームは以下の中から一つ選ぶことができる。
- (Ⅰ) 全てのストーンをそのままにしておく。
 - (Ⅱ) コースが変えられたらストーンをプレーから取り除き、違反の後動かされたストーンを元の位置に戻す。
 - (Ⅲ) ストーンが動かされなければ静止したであろうと思われる位置に全てのストーンを置く。
- (d) 動いているストーンのコースに何らかの変化をもたらしたであろうと思われる静止していたストーンが、外的な力によって動かされた場合、全てのストーンが静止するまで待つ。そして、接触がなければ静止したであろうと思われる位置に全てのストーンを置く。チームが同意できない場合は、動いたストーンを全てもとの位置に置き直し、再投球する。元の位置について合意が得られない場合は、エンドをやり直す。
- (e) デイバイダーに当たったストーンが戻ってきて静止しているストーンが動いた場合、デリバリーをしていないチームが元の位置に戻す。

10.用具

- (a) 欠陥のある用具、あるいはプレーをするアイス表面を傷つける可能性のある用具の使用を禁止する。
- (b) 試合中、電子コミュニケーションシステムや声を変える機器を用いてはならない。
- (c) 電子ホッグライン機器を用いる場合は、デリバリーの前にハンドルのスイッチを入れる必要がある。ストーンをデリバリーするとき、手袋やミトンをつけてはいけない。
- (d) 試合を遅らせない限り、競技者は試合中にブラシや化繊のブルームの種類を変更してもよい。コーンブルームをスウィーピング用に使用する競技者は、試合中その種類のブルームだけを使用する必要がある。

デリバリースティックの使用は以下の通りとする。

- (Ⅰ) 車椅子の大会を除き、日本カーリング協会の主催するイベント、あるいはその出場権獲得のためのイベントでは用いることができない。
- (Ⅱ) デリバリースティックをデリバリーに用いる競技者は、試合中全ての石のデリバリーにそれを用いる必要がある。
- (Ⅲ) 石は、ハックから狙っているターゲットに向かってまっすぐにデリバリーしなければならない。
- (Ⅳ) デリバリーをする側のティーラインにどちらかの足が到達するまでに石をデリバリースティックからはっきりとリリースしなければならない。
- (Ⅵ) デリバリースティックは手や腕の延長として用いる以外、機械的な有利性を有してはならない。

スコア

予定エンドが終了したときの得点の多さで、あるいはどちらかのチームが負けを認めたとき、また数学的にどちらかのチームが勝てなくなったとき試合結果が決定する。予定エンドが終了して同点の場合は、エキストラエンドを継続し、先に得点したチームが勝ちとなる。

チームは、エンド終了時にハウス内にあり、相手チームのどの石よりもティーに近い各石について1点ずつ得点する。エンドのスコアは、両チームのスキップかその時点でハウスを任されているスキップ代理がそのエンドのスコアに同意した時点で決定したものとみなされる。同意する前に石が動かされた場合は、動かしていないチームが測定によって生じたかもしれない何らかの利益を受けるものとする。

エンドのスコアを決定するとき、どちらの石がティーに近いのか、あるいはハウスに入っているかどうかを目で見て決定できない場合、測定機器を用いる。ティーから石の一番近い部分までを測定する。

2つまたはそれ以上の石がティーに密着しており、測定器を使用してスコアを決定できない場合は、目視で決定する。

目視でも測定機器を用いても決定できなければ同距離とみなし、以下の手順に従う。

- (Ⅰ) 測定が、どちらのチームが近いかを決定するためには、ブランクエンドとする。
- (Ⅱ) 測定が2点目以上を決定するためには、それよりティーに近いストーンだけをカウントする。

スコアに同意する前に、スコアに影響を及ぼしたであろうと思われるストーンが外的な要因で動いた場合、以下の手順に従う。

- (Ⅰ) どちらのチームが近いかを定める場合は、エンドをやり直す。
 - (Ⅱ) どちらかのチームが、動いたストーン以外に既に得点するストーンがある場合、そのチームはエンドをやり直すのか、決定しているスコアをキープするのか選ぶことができる。
- (h) 自分のチームが投球する番の時にのみ負けを認めるものとする。そのエンドのスコアはその時点で決定され、スコアボードに掲示する。ただし、どちらかのチームが数学的に勝てない場合は得点を数えず、そのエンドは両チームのスコアボードに「×」を掲げる。試合時間にどちらかのチームがプレーを開始出来ない場合、以下の手順に従う。
- (Ⅰ) 試合開始の遅れが15分以内の場合は、違反されたチームが1点獲得し、実際の試合の第1エンドラストストーンの権利を得る。この場合、1エンド終了したとみなす。
 - (Ⅱ) 試合開始の遅れが15～30分の場合は、違反されたチームが2点獲得し、実際の試合の第1エンドラストストーンの権利を得る。この場合、2エンド終了したとみなす。
 - (Ⅲ) 試合開始の遅れが30分以上の場合は、違反されたチームが不戦勝となる。不戦勝の場合、1エンド目に1点、2エンド目に1点、3エンド目に「×」を掲示する。最終スコアは2-0と記録する。

車椅子カーリング

- (a) ストーンをセンターラインからデリバリー出来るように、止めた車椅子からデリバリーしなければならない。デリバリーの間、車椅子の車輪はアイスと接触していなければならない。

- (b) デリバリーは、通常通り手で投げても良いし、使用が認められたデリバリースティックで投げても良い。近い方のホッグラインにストーンが到着するまでにはっきりとリリースしなければならない。デリバリーをする競技者の足は、デリバリー中アイス表面に触れてはならない。
- (c) デリバリーをする側のホッグラインにストーンが到達した時点でインプレーとみなす。デリバリーをする側のホッグラインに到達していないストーンは競技者に戻して再投球してもよい。
- (d) スウィーピングすることはできない。
- (e) 日本車椅子カーリング選手権においては、全ての試合でチームに男性と女性が入っていないなければならない。
- (f) 6エンド予定されている大会では、予選ラウンドロビンとタイブレイクの試合では最低4エンド、プレーオフの試合では6エンドプレーしなければならない。
- (g) ドローショットチャレンジに参加する競技者は男性と女性が入っていないなければならない。

13. 使用禁止物質

認識している、していないにかかわらず、運動能力向上薬の使用は倫理に反し、禁止されている。

14. 相応しくない振舞い

不当な行為、野次や不快な言動、用具の乱用、あるいはチームメンバーへ故意に危害を加えることは禁止されている。違反行為は当該カーリング組織による違反者の出場停止処分となる。

15. 中断されたゲーム

何らかの理由で試合が中断した場合は、プレーが止まった時点からゲームを再開する。

大会規則

1. 一般事項

- (a) 日本カーリング協会（JCA）の競技規則は世界カーリング連盟（WCF）ルールに準拠した現在の規則である。変更があれば、チームミーティングで説明がなされる。
- (b) 日本カーリング協会（JCA）の大会日程は理事会で決定する。
- (c) プレーとイベントのスケジュールは、開催組織委員会と相談の上決定する。
- (d) 日本カーリング協会（JCA）の大会を開催するプレーエリア内では禁煙とする。
- (e) 日本カーリング協会（JCA）のドーピング禁止規則と手順は、世界アンチドーピング機構（WADA）の要請に見合うものであり、日本アンチドーピング機構（JADA）のドーピング禁止パンフレットに記載されている。
- (f) リンクのサイズが規定と異なる場合は、WCF（JCA）によって承認される必要がある。
- (g) 日本選手権大会では、優勝チームに金メダル、2位のチームに銀メダル、そして3位のチームに銅メダルを授与する。競技者（5人）とコーチがメダルを受け取り、表彰台に上がることができる。冬季オリンピックゲームでは競技者（5人）のみが表彰台に上がることができる。

2. 参加チーム

- (a) それぞれのチームは各加盟協会により指定される。
- (b) 指定チームが出場できない、あるいは出場を辞退するときは、当該協会が別のチームを推薦する。
- (c) 各イベントのチームは、大会開始の少なくとも14日前に申告しなければならない。
- (d) 日本選手権に出場する全ての競技者は、所属協会ならびに日本カーリング協会に正式に登録している優良なメンバーでなければならない。

- (e) 日本ジュニアカーリング選手権およびその予選大会に出場するためには、競技者は選手権が開催される前年（選手権が12月までに開催される場合は同年）の6月30日現在で21歳以下でなければならない。
- (f) 日本シニアカーリング選手権およびその予選大会に出場するためには、競技者は選手権が開催される前年（選手権が12月までに開催される場合は同年）の6月30日現在で50歳以上でなければならない。
- (g) 日本車椅子カーリング選手権大会およびその予選大会で競技するためには、下肢に重大な障害がある、もしくは歩行障害（脊髄損傷、脳性まひ、多発性硬化症、両足切断など）があり、日常車椅子を必要とする者でなければならない。つまり、歩行不可能か、ごく短い距離しか歩けない者でなければならない。最小限の障害の決定とそれに基づくクラス分けは、資格のある国際スポーツ分級者が行うものとする。
- (h) 競技者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。
- (i) チームの投球順、スキップとバイススキップのポジション、補欠そしてコーチをラインナップカードに記入し、公式練習が開始するまでに審判長に提出する。（WCFルール：チームリーダー、ナショナルコーチ、通訳がいればカードに記入する。）変更があれば、試合前の練習の少なくとも15分前に審判長に新しいカードを提出する。
- (j) チームは、4人の競技者がストーンをデリバリーして開始しなければならない。
- (k) マスコミや一般の人が認識できるよう、チームは所属協会名ならびにスキップの名前で呼ぶ。

3. ユニフォーム・用具

- (a) 試合や公式練習のエリアに降り立つとき、チームメンバーは全て同じユニフォームと正しい靴を着用する。明るい色のハンドルのストーンを用いるときは明るい色のシャツやジャケット

ト・セーターを着用し、暗い色のハンドルのストーンを用いる場合は暗い色のシャツやジャケット・セーターを着用する。衣服の色は前もって JCA に登録しておく。「赤」は暗い色とみなす。(日本は当分採用しない)

(b) シャツとジャケット・セーターの背中には 5.08cm (2 インチ) の大きさの文字で競技者の苗字を、そして所属協会名を 5.08cm (2 インチ) 以上の文字で腰より高い位置に書く。

都道府県の紋章をつけてもよいが、所属協会名と競技者の苗字の間に配置する。同じ苗字の競技者が複数人いる場合は、名前の頭文字をあわせて書き込む。

(C) 競技者の衣服や用具に広告を書き込んでもよいが、JCA のガイドラインに沿ったものである必要がある。JCA の大会での使用を承認できない、あるいは相応しくないと判断するユニフォームや用具の使用を J C A は禁止することがある。

4. 試合前の練習

(a) JCA の大会では全ての試合に先駆けて、各チームがこれから試合をするリンクで試合前の練習を許可する。

(b) 試合前の練習時間と長さはチームミーティングで通知する。

(c) 予選ラウンドロビンの試合前の練習スケジュールは、各チームが先と後の練習を同じ回数出来るように前もって決めておく。予め決めておけない場合は、ドローショットチャレンジで上位にランキングされたチームが 2 番目に練習する。

(d) ラウンドロビンが終了してからの試合では、1 エンド目にラストストーンの権利を持っているチームが先に練習する。

(e) チーフアイステクニシャンは、必要に応じ試合前の練習のあとアイスを清掃してスライドするエリアにペブリングを施す。

5. 試合の長さ

(a) 10 エンド予定されている大会では、ラウンドロビンとタイブレークの試合では少なくとも 6 エンド、プレーオフの試合では少なくとも 8 エンドプレーしなければならない。

(b) 8エンドの試合では、少なくとも6エンド終了する必要がある。

6. 計時

(a) 10エンドの試合では、各チーム73分のプレータイムを有する。この時間を記録し、試合を通じて両チームとコーチから見えるようにする。どちらかのチームが試合開始時間に遅れた場合終了したとみなされる各エンドについて7分ずつ持ち時間を減らす（カーリングの規則11(j)参照）。

(b) エキストラエンドが必要なときは、試合の時計をリセットし各チームに10分ずつ持ち時間として与える。

(C) 試合、ならびにデリバリーするチームの時計は最初のストーンがデリバリーする側の **ティールライン** に達したと同時にスタートするとデリバリーをしている **チーム** の時計は以下の事が生じるまで動き続ける。 **バックスイング** に変更

(I) 全てのストーンが静止した、あるいはバックラインを越えた。

(II) デリバリーするチームの違反で動いたストーンを置き戻す必要が生じ、元の位置に置き終わった。

(III) プレーエリアが相手チームに明け渡され、ハウスを任された競技者がバックラインの後ろに退き、デリバリースウィービングをした競技者がリンクのサイドに移動した。

これら全ての条件が満たされたとき、相手チームがデリバリーをするチームとなり、試合の時計が動き始める。デリバリーをしていないチームの違反でストーンを置き戻す場合には、そのチームの時計を動かす。

外的な理由で違反が生じた場合は、両チームの時計を止める。

(d) チームは、試合時計が動いているときのみストーンをデリバリーしてもよい。違反した場合は、動いたストーンを元の位置に戻して再投球する。ストーンの置き直しと再投球の間、違反をしたチームの時計は動く。(日本は適用しない)

- (e) エンドの最後のストーンとそれによって動いたストーンが全て静止したとき、あるいはバックラインを越えたとき、両チームの時計を止める。両チームがそのエンドのスコアに同意した後、どちらの時計も動いていない休止が入る。計測が必要な場合には、計測が終了してから休止が入る。エンドとエンドの間の休止は、テレビ放映やその他の外的な要因で変化するが、それぞれの大会で決定して、チームミーティングで説明する。ブレイクが3分以上の場合は、残り1分になった時点でチームに知らせる。ブレイクが終了すれば、デリバリーをするチームの時計は自動的に動き出す。ブレイク時間は通常以下の通りである。
- (I) (e) 項 (II) と (III) の場合を除き、エンドが終了した時点で1分間。チームは、コーチ、補欠、あるいはチーム関係者と会ったり話をしてはいけない。
- (II) 5 エンド終了時点で7分間。チームは、コーチ、補欠ともう一人チーム関係者にプレーエリアで会ってもよい。
- (III) エキストラエンドが必要な場合、予定のエンドが終了して3分間。チームは、コーチ、補欠ともう一人チーム関係者にプレーエリアで会ってもよい。(もう一人は通訳を指す)
- (f) 審判が介入するときはずっと、試合時計を止める。
- (g) 競技者が再投球を許されるとき、審判はそのチームのゲーム時間を動かすかどうか決定する。
- (h) エンドをやり直す場合は、その前のエンド終了時の時間に時計をリセットする。
- (i) どちらかのチームが必要ないのに試合を遅らせていると審判が判断したときは、その審判は違反を冒しているチームのスキップにその旨を告げる。その告知の後、デリバリーするストーンが45秒経過してもデリバリーをする側のティーラインに到達していない場合、そのストーンを直ちにプレーからはずす。
- (j) どちらのチームも、与えられた時間内に試合を終了しなければならない。そうでないと没収試合とみなされる。持ち時間がなくなる前にストーンがデリバリーする側の**ティーライン**に到達した場合は、そのストーンは時間内にデリバリーされたものとみなす。

タイムアウト

- (a) それぞれのチームは 10 エンドの試合で 60 秒のタイムアウトを 2 回、エキストラエンドでは各エンド 60 秒のタイムアウトを 1 回取ることができる。
- (b) タイムアウトの手順は以下の通りとする。
 - (Ⅰ) タイムアウトをコールできるのは、アイス上の競技者のみである。
 - (Ⅱ) チームの時計が動いているときのみチームの競技者がタイムアウトをコールできる。
 - (Ⅲ) 競技者は両手で「T」の文字を作ってタイムアウトを合図する。その合図を確認したらすぐ、計時審判はそのチームの時計を止める。
 - (Ⅳ) 指定されたコーチ席にいる一人と、必要であれば通訳のみがタイムアウトをコールしたチームと会うことができる。タイムアウトがスタートする前に、その人にはチームに会うまでに十分な「移動時間」が与えられる。「移動時間」の長さは、チームミーティングで審判長から通知される。60 秒のタイムアウトは、「移動時間」が終了した時点、あるいはチームとの接触がなされた瞬間スタートする。リンクの端に歩行エリアがあるところでは、チームと会う人はプレーをするアイスに乗ってはいけない。
 - (Ⅴ) タイムアウトが終了する 10 秒前に、「残り 10 秒」とチームに告げる。
 - (Ⅵ) 60 秒のタイムアウトが終了した時点で、コーチ席から来た人はチームと話し合うのを終えなければならない。そして、時計が動き出す。60 秒経過する前にチームがプレーを再開する場合は、ストーンがデリバリーする側のティーラインに到達した時点から時計を動かす。
 - (Ⅶ) タイムアウトを取ったが、コーチ席から誰も来ない場合には、タイムアウトがスタートする前の「移動時間」は与えられない。

- (C) ルールの解釈、怪我やその他の酌量すべき事情で、チームはタイムアウトを取ることが出来る。そのタイムアウトをコールする理由が妥当であると審判が判断した場合、このインターバルはチームが取れるタイムアウトとはみなさない。

8. 順位決めの手順

- (a) 追加試合で負ける以外の方法で、同率で残ったチームのどちらがプレーオフに進出するかを決定することはないものとする。

- (b) 予選のラウンドロビンが終了した時点で、以下の条件（並んだ順に）によってチームのランク付けをする。

(I) 勝敗数に応じてチームをランク付けする。

(II) 2チームが同率の場合、予選ラウンドロビンの直接対決で勝ったチームを上位にランクする。

(III) 3つ以上のチームが同率で、その中のいくつかのチームについては同率チーム間の勝敗で順位を決めることができるが、全てのチームについてはこれが出来ない場合、順位の決定できない残りのチームについてはそれらのチーム間の勝敗に基づいて順位を決定する。

(IV) 上記の(I)(III)で順位が決定できないチームについては、ランキングはドローショットチャレンジ(DSC)を用いて決定する。DSCは、審判長が選んだ時間に行う。チームの4人が1投ずつ、スウィーピングをつけてプレーする側のティーめがけてデリバリーする。3人しかいない場合は、一人1投ずつ投げて、その平均を4投目の距離として記録する。ハウス内に止まったストーンは全てティーからの距離を測定し、合計距離を記録する。要求のない限りチームには教えない。ハウスの中に止まらなかったストーンは185.42cm(6フィート1インチ)と記録する。ティーに非常に近く、測定できない場合はゼロと記録する。合計の距離が短いチームに上位のランキングを与える。

9. ストーンの割り当て

- (a) ラウンドロビンの試合スケジュールでは、対戦表で左側のチームが暗い色のハンドルのストーンを、右側のチームが明るい色のハンドルのストーンを用いてプレーする。

(b) ラウンドロビンの試合では、試合前の練習後、競技者の一人がプレーする側のティーめがけてスウィープをつけてストーンをデリバリーする。ドロースhootディスタンス (DSD) が短いチームは第1エンド先にデリバリーするか、後にするか選ぶことができる。どちらのチームもハウスにストーンが入らなかった場合、あるいは入ったが同距離の場合は、ドロースhootチャレンジの結果を用いる。DSCで上位にランクされたチームは第1エンド先にデリバリーするか、後にするか選ぶことができる。DSCのランキングを使用したか、両チームのランキングが同一である場合は、コイントスをして第1エンド、どちらのチームが先にデリバリーするか、後にするか決定する。

(C) 日本選手権でラウンドロビン方式を使用して総当りの試合をする場合、ラウンドロビン後の第1エンドの第1投は以下のように決定する。

(I) 勝敗数で上位のチームが1エンド目の先攻後攻を選ぶことができる。

(II) 勝敗数が同一である場合は、ラウンドロビンの直接対決で勝ったチームが先攻後攻を選択できる。

(III) 上記 (I)、(II) に関わらず、男女日本選手権、男女日本ジュニア選手権、日本車椅子選手権では、1位と2位のランクの試合の勝者は決勝戦に進み、1エンド目に先攻後攻を選ぶことができる。準決勝で負けて、3位決定戦に進むチーム1エンド目に先攻後攻を選択できる。

(d) ラウンドロビン後の試合では、先攻チームがストーンのハンドルの色を選択できる。

10. 審判

(a) JCA は JCA 主催の大会で審判長と副審判長を指名する。これらの審判には男性と女性が含まれているべきである。審判は、それぞれの所属協会承認される。

(b) 競技規則に書かれているいないに関わらず、審判はチーム間で問題となっている事項に裁定を下す。

(C) 審判は、試合中いつ介入してもよい。そして、ストーンの位置、

競技者の行為、ルールの順守について指示を与える。

- (d) 審判長は、それが認められるとき、いつでも試合に介入して、正しいとみなされる試合の行為に関してそのような指示を与えることができる。
- (e) 審判はどのような理由にしろ、試合を遅延させてもよい。彼（女）は遅延の長さを決定する。
- (f) 競技規則に関する事柄は全て審判が判断する。審判の裁定に対してアペールがある場合は、審判長の裁定が最終決定である。
- (g) 審判長は、試合に相応しくない行為、言動のため、競技者、コーチ、あるいはチーム関係者を退場処分にしてもよい。退場を命ぜられた人は、競技エリアを離れなければならない。そして、その試合にはそれ以降参加できない。
- (h) 審判長は、関係協会に、現行のそして将来の大会で当該の競技者、コーチ、あるいはチーム関係者に対して追放処分あるいは出場停止処分を課すべきかどうか意見を提出することが出来る

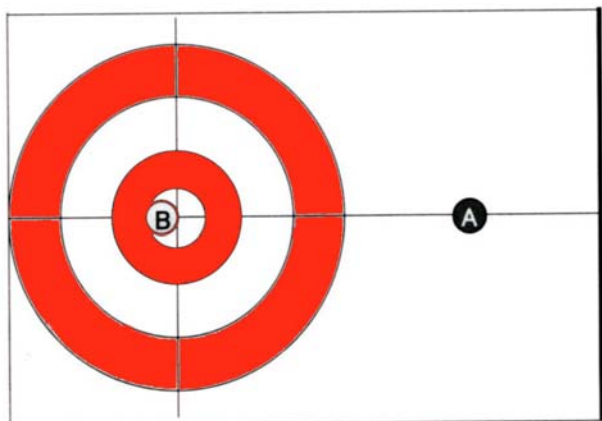
ミックスダブルス (WMDCC)

ミックスダブルスのチームは、2人のプレーヤー（男性1人と女性1人）から構成される。

ルール

1. 得点方法は、通常のカーリングと同じ。
2. 各ゲームは8エンドから成る。予定のエンドが終了しても同点の場合は、勝利チームを決定するまでエキストラエンドのプレーを続行する。
3. 各チームの持ち時間は8エンドゲームをプレーするのに48分。エキストラエンドが必要なときは時計をリセットする。そして、各エキストラエンドにつき6分のプレータイムを各々のチームが受領する。
4. 各チームは1エンドにつき5個のストーンをデリバリーする。チームの最初のストーンを投げるプレーヤーは、そのエンドの最後のストーンを投げなければならない。もう一人のチームメンバーは、そのエンドチームの2個目、3個目、4個目のストーンをデリバリーする。
最初のストーンを投げるプレーヤーは、エンドを終了すれば交代しても構わない。
5. ハウス内のストーンを含め、そのエンドの4投目になるまでストーンをプレーから取り除いてはいけない（4投目はOK）。違反した場合は投げたストーンをプレーから取り除き、違反をされたチームが動いたストーンを全てもとの位置に置き戻す。
6. 各エンドを始める前に、どちらかのチームは審判に自分のチームのストーン1個と相手チームのストーン1個を「A」または「B」に置くように依頼する。
 - A センターライン上で、ホッグラインとハウスの中間点。
 - B センターライン上で、ティーラインに触れるボタンの後ろ半分
の位置。
7. 最初にストーンの配置を決定するチームは、以下の通り
 - (a) 予め決まっていない場合は、どのチームが1エンド目にストーンの配置を決定するのかを決めるためにコイントスをする。
 - (b) 1エンド目以降は、エンドを失った（得点された）チームがストーンの配置を決める。
 - (c) ブランクエンドになった場合、そのエンドにラストストーンの権利のなかったチームが次のエンドのストーンの配置を決める。

8. ハウスの前にストーンを置いたチームがそのエンド1投目をデリバリーする。そして、ハウス内にストーンを置いたチームがそのエンドの2投目をデリバリーする。
9. WCF大会では、自分達がプレーするリンクでゲーム開始前に必ず5分のウォームアップの時間が各々のチームに与えられる。最初のエンドにラストストーンを投げるチームが最初に練習する。



カーリング用語

ブランクエンド：どちらのチームも得点しないエンド

大会：勝者を決定するためにチームが試合をすること

コーテシーライン：審判がホッグラインを見ることができ、デリバリーをしているチームの邪魔にならないように、デリバリーをしていないチームのスウィーパーが立つ位置を示すライン

デリバリーする側：ストーンをデリバリーする側のリンクエンド

デリバリングチーム：プレーエリアを管理し、次のストーンをデリバリーする方のチーム

デリバリー：リンクの反対側（プレーする側）にストーンをプレーする行為

デリバリースティック：ストーンのハンドルに装着して、デリバリー中に手・腕の延長として機能する用具

ドロースhootディスタンス：試合前の練習の終了時点でストーンが止まったティールからの距離。1エンド目にどちらのチームが先攻になるかを定めるのに用いる

エンド：2チームが交互にそれぞれ8個のストーンを投げてスコアを決定するプレーの一区切り
エキストラエンド：通常の試合が終了した時点で同点の場合勝敗を決めるためにプレーする付加的なエンド

外的な力：どちらのチームのも起こさなかった事象

ゲーム：勝者を決めるために規定のエンド数を2チームがプレーすること

ハック：ストーンのデリバリーを始めるために競技者が使用するけり台

ハンドル：デリバリーするために競技者が握るカーリングストーンの部分

ハウス：リンクの両端に描かれた同心円のエリア

デリバリー中：デリバリーをする競技者がハックに入り、ストーンをリリースするまでのプレーの流れ

数学的に不可能：デリバリーをしたストーンと残りのストーンの数を足しても、同点あるいは勝つためにストーンの数が足りない状態

測定機器：どちらのストーンがハウスの中心（ティー）に近いか、あるいはストーンがハウスに触れているかを決定する機器

動いているストーン：デリバリーもしくは他のストーンが当たって動いているストーン

ストーンの元の位置：動かされる前にストーンがあったアイス上の位置

アウトの位置：インプレーでないストーン（例えば、サイドラインに触れる、バックラインを越えるなど）

プレーする側：ストーンがデリバリーされ得点を決める側のリンクエンド

リンク：（シートとも呼ぶ）試合をプレーするアイスエリア

ラウンドロビン：全てのチームが総当りで戦う競技方法

スコア：エンドが終了して一方のチームが獲得する得点数

スキップ：チームのプレーを指示する競技者

静止したストーン：インプレーエリアにあり、動いていないストーン

動き出したストーン：静止していたが、他のストーンが当たって動くストーン

スワイーピング：ブラシやブルームでアイス表面をきれいにしたり磨いたりする動作

チーム：競技規則に従い一緒にプレーする4人の競技者。チームには5人目の競技者（補欠）とコーチがいてもよい。

ティー：ハウスの真の中心タイムアウト：チームあるいは審判がコールする試合の中断

審判：競技規則に従った試合進行をつかさどる人

バイススキップ (Vice—skip)：スキップが投げるとき、あるいはスキップがプレーエリアを離れたときにプレーを指示する競技者