



OLYMPIC / PARALYMPIC WINTER SPORT

## THE RULES OF CURLING

and

## Rules of Competition

October 2023



冬季オリンピック/パラリンピックスポーツ

## 日本カーリング協会

## 競技規則

【大会】

(P63 – P85)

2023 年 10 月

## COMPETITIONS - THE PLAYDOWN SYSTEMS

For all competitions with multiple groups, seeding is based on ranking from the previous three years. MAs that did not play in those events will be ranked at the bottom of the list according to the official WCF World Ranking.

### Olympic Winter Games (OWG) - Men & Women

- The qualification system will be agreed between the IOC and the WCF. It will be published on the WCF website as soon as it is approved by the IOC.
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams.

Play-off System: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

### Olympic Winter Games (OWG) - Mixed Doubles

- The qualification system will be agreed between the IOC and the WCF. It will be published on the WCF website as soon as it is approved by the IOC.
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams.

Play-off System: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

### Olympic Qualification Event (OQE) - Men & Women

- The qualification system will be agreed between the IOC and the WCF. It will be published on the WCF website as soon as it is approved by the IOC.

### Pre-Qualification Event (Pre-QE) - Men & Women

- The qualification system will be agreed between the IOC and the WCF. It will be published on the WCF website as soon as it is approved by the IOC.
- Any NOC that qualifies for the 2025 Pre-Qualification Event and subsequently withdraws from the 2025 ECC or PCCC will forfeit the right to qualify for the 2030 Olympic Winter Games.

## 大会：競技方法

複数グループで行なわれる大会すべてにおいて、グループの振り分けは過去 3 年間の大会での成績に基づいて行なう。出場のなかった所属協会は、公式の WCF 世界ランキングに基づき上記チームの後に順位づけされる。

### 冬季オリンピックゲーム(OWG): 男子・女子

- 出場チームの決定方法は国際オリンピック委員会(IOC)と WCF の間で協議中。IOC の承認後すみやかに WCF のウェブサイトに掲載予定。
- 1 グループ、ラウンドロビンで上位 4 チームを決定。

プレーオフシステム: 準決勝は 1 位対 4 位、2 位対 3 位。勝者は決勝(金メダルと銀メダル)へ、敗者は銅メダルゲームへ。

### 冬季オリンピックゲーム(OWG): ミックスダブルス

- 出場チームの決定方法は IOC と WCF の間で協議中。IOC の承認後すみやかに WCF のウェブサイトに掲載予定。
- 1 グループ、ラウンドロビンで上位 4 チームを決定。

プレーオフシステム: 準決勝は 1 位対 4 位、2 位対 3 位。勝者は決勝(金メダルと銀メダル)へ、敗者は銅メダルゲームへ。

### オリンピック最終予選(OQE): 男子・女子

- 大会形式は国際オリンピック委員会(IOC)と WCF の間で協議中。IOC の承認後すみやかに WCF のウェブサイトに掲載予定。

### オリンピック予備予選(pre-OQE): 男子・女子

- 大会形式は国際オリンピック委員会(IOC)と WCF の間で協議中。IOC の承認後すみやかに WCF のウェブサイトに掲載予定。
- 2025 年の予備予選を勝ち抜いた後、2025 年の ECC/PCCC に出場しない国/地域は 2030 年の冬季オリンピックゲームへの出場資格を得る権利を失う。

**Olympic Qualification Event (OQE) - Mixed Doubles**

- The qualification system will be agreed between the IOC and the WCF. It will be published on the WCF website as soon as it is approved by the IOC.

**Paralympic Winter Games (PWG) - Mixed Gender Teams**

- The qualification system will be agreed between the IPC and the WCF. It will be published on the WCF website as soon as it is approved by the IPC.
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams.

Play-off System: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

**Winter Youth Olympic Games (YOG)**

The qualification system will be agreed between the IOC and the WCF. It will be published on the WCF website as soon as it is approved by the IOC.

**World Curling Championships - Men (WMCC) & Women (WWCC)**

- 13 teams (qualification process explained on Page 68).
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top six ranked teams

Play-off System: The teams ranked 1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> get a bye to the semi-finals. The teams ranked 3<sup>rd</sup> to 6<sup>th</sup> play in qualification games (3 v 6 and 4 v 5). The winners of those qualification games advance to the semi-finals. The 1<sup>st</sup> ranked team will play against the winner of the 4 v 5 game and the 2<sup>nd</sup> ranked team will play against the winner of the 3 v 6 game. The winners of the semi-finals play in the gold medal game, the losers of the semi-final play in the bronze medal game.

**World Junior Curling Championships (WJCC) - Junior Men & junior Women**

- 10 teams for each gender... 1 team from the Host Association/Federation, top 6 highest ranked Association/Federation from the previous year's WJCC and top 3 teams from the previous WJBCC.
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top four ranked teams.

Play-off System: Semi-finals with 1 v 4 and 2 v 3; winners play in the final (for the gold and silver medals), losers play in the bronze medal game.

**オリンピック最終予選(OQE): ミックスダブルス**

- 大会形式は国際オリンピック委員会(IOC)と WCF の間で協議中。IOC の承認後すみやかに WCF のウェブサイトに掲載予定。

**冬季パラリンピックゲーム(PWG): 男女混合チーム**

- 出場チームの決定方法は IPC と WCF の間で協議中。IPC の承認後すみやかに WCF のウェブサイトに掲載予定。
- 1 グループ、ラウンドロビンで上位 4 チームを決定。

プレーオフシステム: 準決勝は 1 位対 4 位、2 位対 3 位。勝者は決勝(金メダルと銀メダル)へ、敗者は銅メダルゲームへ。

**冬季ユースオリンピックゲーム(YOG)**

出場チームの決定方法は IOC と WCF の間で協議中。IOC の承認後すみやかに WCF のウェブサイトに掲載予定。

**世界カーリング選手権: 男子(WMCC)・女子(WWCC)**

- 13 チーム(出場資格獲得方法は 68 ページに説明)
- 1 グループ、ラウンドロビンで上位 6 チームを決定。
- 

プレーオフシステム: 1 位と 2 位は直接準決勝へ。3 位から 6 位は準々決勝(3 位対 6 位と 4 位対 5 位)。準々決勝の勝者は準決勝へ。1 位が 4 位対 5 位の勝者と、2 位が 3 位対 6 位の勝者と対戦。準決勝の勝者は決勝へ、敗者は 3 位決定戦へ。

**世界ジュニアカーリング選手権(WJCC): ジュニア男子・ジュニア女子**

- 男女各 10 チーム: 開催国協会から 1 チーム+前年の世界ジュニアカーリング選手権の上位 6 協会から各 1 チーム+世界ジュニア B カーリング選手権の上位 3 協会から各 1 チーム。
- 1 グループ、ラウンドロビンで上位 4 チームを決定。

プレーオフシステム: 準決勝は 1 位対 4 位、2 位対 3 位。勝者は決勝へ、敗者は 3 位決定戦へ。

**World Junior-B Curling Championships (WJBCC) - Junior Men & Junior Women**

- Open to junior teams from all WCF Member Associations that have not already qualified for the next WJCC. Three Member Associations will qualify from this event.
- The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play depending on the number of entries and the sheets of ice available. The format is worked out to give every team a chance to win the event and to play an appropriate number of games.

**Winter University Games (WUG) - Men & Women University Students**

The qualification system will be agreed between the FISU and the WCF. It will be published on the WCF website as soon as it is approved by the FISU.

**World Wheelchair Curling Championship (WWhCC) - Mixed Gender Teams**

- 12 teams ... 1 team from the Host Association + 8 teams from the Associations which qualified from the previous WWhCC + 3 teams from the Associations which qualified through the World Wheelchair-B Curling Championship (WWhBCC).
- Teams placed in one group, playing a round robin to establish the top six ranked teams.

Play-off System: The teams ranked 1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> get a bye to the semi-finals. The teams ranked 3<sup>rd</sup> to 6<sup>th</sup> play in qualification games (3 v 6 and 4 v 5). The winners of those qualification games advance to the semi-finals. The 1<sup>st</sup> ranked team will play against the winner of the 4 v 5 game and the 2<sup>nd</sup> ranked team will play against the winner of the 3 v 6 game. The winners of the semi-finals play in the gold medal game, the losers of the semi-final play in the bronze medal game.

**World Wheelchair-B Curling Championship (WWhBCC) - Mixed Gender Teams**

- Open to teams from Associations that have not already qualified for the next WWhCC. Three Member Associations will qualify from this event.
- The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play depending on the number of entries and the sheets of ice available. The format is worked out to give every team a chance to win the event and to play an appropriate number of games.

**World Wheelchair Mixed Doubles Curling Championship (WWhMDCC)**

- Open to teams from all WCF Member Associations.
- An Association's team is made up of curlers who are bona fide members of that

**世界ジュニア B カーリング選手権(WJBCC): ジュニア男子・ジュニア女子**

- 次の WJCC に出場資格をまだ得ていない全ての WCF 加盟協会のジュニアチームが対象。3 協会がこのイベントで出場資格を得る。
- WCF は参加チーム数と利用可能シート数に応じて大会形式を変更する権利を持つ。対戦形式は、全てのチームに対し優勝する可能性を与え、適切な数の試合が行えるように設定する。

**冬季ユニバーシアードゲーム(WUG): 大学生男子・女子**

出場チームの決定方法は FISU と WCF の間で協議中。FISU の承認後すみやかに WCF のウェブサイトに掲載予定。

**世界車いすカーリング選手権(WWhCC): 男女混合チーム**

- 12 チーム: 開催協会から 1 チーム + 前年の WWhCC で出場資格を得た協会から 8 チーム + 世界車いす B カーリング選手権(WWhBCC)で出場資格を得た協会から 3 チーム
- 1 グループ、ラウンドロビンで上位 6 チームを決定。

プレーオフシステム: 1 位と 2 位は直接準決勝へ。3 位から 6 位は決定戦 (3 位対 6 位、4 位対 5 位)。決定戦の勝者は準決勝へ。1 位が 4 位対 5 位の勝者と、2 位が 3 位対 6 位の勝者と対戦。準決勝の勝者は決勝へ、敗者は 3 位決定戦へ。

**世界車いす B カーリング選手権(WWhBCC): 男女混合チーム**

- 次の WWhCC に出場資格をまだ得ていない全ての WCF 加盟協会のジュニアチームが対象。3 協会がこのイベントで出場資格を得る。
- WCF は参加チーム数と利用可能シート数に応じて大会形式を変更する権利を持つ。対戦形式は、全てのチームに対し優勝する可能性を与え、適切な数の試合が行えるように設定する。

**世界車いすミックスダブルスカーリング選手権(WWhMDCC)**

- すべての WCF 所属協会が対象。
- 協会のチームは、その協会に公式に属し、競技資格を満たすカーラーからなる。

Association and who fulfil the eligibility criteria for playing for that Association.

- The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play depending on the number of entries and the sheets of ice available. The format is worked out to give every team a chance to win the event and to play an appropriate number of games.

#### World Mixed Doubles Curling Championship (WMDCC)

- 20 teams ... 1 team from the Host Association, 16 teams from the Associations which qualified from the previous WMDCC + 3 teams from the Associations which qualified through the World Mixed Doubles Qualification Event (WMDQE). Should the Host Association already have qualified, a fourth Member Association will qualify through the World Mixed Doubles Qualification Event (WMDQE).
- Teams placed in two groups, playing a round robin to establish the top three teams in each group.

Play-off System: The teams ranked 1<sup>st</sup> in each group get a bye to the semi-finals. The teams ranked 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> in each group play in qualification games (A2 v B3 and B2 v A3). The winners of those qualification games advance to the semi-finals. In the semi-final games, A1 will play the winner of B2 v A3; B1 will play the winner of A2 v B3. The winners of the semi-finals play in the gold medal game, the losers of the semi-final play in the bronze medal game.

Relegation: The bottom MAs from each group (A10 and B10) will be relegated to the WMDQE in the following season. There will be relegation games between A8 v B9 and B8 v A9 where the losers of these games will also be relegated to the WMDQE in the following season.

#### World Mixed Doubles Qualification Event (WMDQE)

- Open to teams from Associations that have not already qualified for the next WMDCC. Three or Four Member Associations will qualify from this event.
- The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play depending on the number of entries and the sheets of ice available. The format is worked out to give every team a chance to win the event and to play an appropriate number of games.

#### World Mixed Curling Championship (WMxCC)

Open number of entries (qualification process and play-off system explained Page 69).

- WCF は参加チーム数と利用可能シート数に応じて大会形式を変更する権利を持つ。対戦形式は、全てのチームに対し優勝する可能性を与え、適切な数の試合が行えるように設定する。

#### 世界ミックスダブルスカーリング選手権 (WMDCC)

- 20 チーム: 開催協会から 1 チーム、前回の WMDCC で出場資格を得た所属協会から 16 チーム+世界ミックスダブルス最終予選で出場資格を得た 3 チーム。開催協会がすでに参加資格を得ている場合、WMDQE で 4 位を獲得したチームが出場資格を得る。

- 2 グループ、ラウンドロビンで各グループ上位 3 チームを決定。

プレーオフシステム: 各グループ 1 位は直接準決勝へ。各グループの 2 位と 3 位は決定戦へ (A2 位対 B3 位、B2 位対 A3 位)。決定戦の勝者は準決勝へ。A1 位が B2 位対 A3 位の勝者と、B1 位が A2 位対 B3 位の勝者と対戦。準決勝の勝者は決勝へ、敗者は 3 位決定戦へ。

降格: 各グループの最下位 (A10 位、B10 位) は翌シーズンに WMDQE へ降格。A8 位対 B9 位、B8 位対 A9 位で決定戦を行ない、敗者も翌シーズンに WMDQE へ降格。

#### 世界ミックスダブルス最終予選 (WMDQE)

- 次の WMDCC に出場資格をまだ得ていない全ての WCF 加盟協会が対象。3、あるいは 4 協会がこのイベントで出場資格を得る。
- WCF は参加チーム数と利用可能シート数に応じて大会形式を変更する権利を持つ。対戦形式は、全てのチームに対し優勝する可能性を与え、適切な数の試合が行えるように設定する。

#### 世界ミックスカーリング選手権 (WMxCC)

オープンエントリー (出場資格手順とプレーオフシステムは 69 ページに説明)

**World Senior Curling Championships (WSCC) - Men & Women**

Open number of entries (qualification process and play-off system explained Page 69).

**世界シニアカーリング選手権(WSCC): 男子・女子**

オープンエントリー(出場資格手順とプレーオフシステムは 69 ページに説明)

## QUALIFICATION FOR THE WORLD CHAMPIONSHIPS MEN & WOMEN (WMCC & WWCC)

For the World Men's and Women's Championships there are 13 teams, selected in this manner:

- 7 European Championship (including host) \*
- 5 Pan Continental Championship (including host) \*
- 1 team will be selected looking at the aggregate performance of the top 5 teams from the two zones (Europe and Pan-Continental). The better performing zone wins the 13th spot at the following year's WCC
- To define which region is the better performing region of the aggregate performance of the top 5 MAs of each region (ECC and PCCC), the same points system as for the qualification towards the Olympic Games will be used. If one region has less than 5 MAs participating at the previous WCC, the region will receive zero points for the MA(s) missing. If both regions have the same total number of points for their top 5 MAs, the region which won the World Championship will be ranked higher.

\*The host of the World Championships must play in the PCCC or the ECC

## QUALIFICATION - WORLD JUNIOR CHAMPIONSHIPS (WJCC)

All Zones	1 team	To the Host Association / Federation.
	6 teams	The top six (6) Member Associations, excluding the host, from the previous WJCC.
	3 teams	The top three (3) Member Associations from the previous WJBCC.

## 出場資格獲得：世界選手権 男子・女子

世界男子・女子選手権は、13 チームが出場し、以下の方法で選ばれる:

- ヨーロッパ選手権 7 チーム(開催地含む) \*
- パンコンティネンタル選手権 5 チーム(開催地含む) \*
- 2 ゾーン(ヨーロッパ・パンコンティネンタル)の上位 5 チームの成績を集約した結果から 1 チーム。よい成績を挙げたゾーンが翌年の世界選手権の 13 番目の枠を獲得する。
- 各ゾーン(ヨーロッパ・パンコンティネンタル)の上位 5 チームの成績の判断には、オリンピック出場決定に使用されるポイントシステムを使用する。

前回の世界選手権に出場したチームが 5 チーム未満のゾーンは、出場できなかったチームのポイントは 0 となる。

各ゾーンの上位 5 チームの合計ポイントが同じ場合、世界選手権優勝チームの所属ゾーンが上位となる。

\*世界選手権の開催地協会は ECC/PCCC に出場しなければならない

## 資格獲得：世界ジュニア選手権 (WJCC)

全地域	1 チーム	開催地協会。
	6 チーム	開催地協会を除き、前年 WJCC から上位 6 協会。
	3 チーム	前回の WJBCC から上位 3 協会。

### **WORLD SENIORS(WSCC) & WORLD MIXED CURLING CHAMPIONSHIP(WMxCC)**

- An Association's team is made up of curlers who are bona fide members of that Association and who fulfil the eligibility criteria for playing for that Association.
- The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play depending on the number of entries and the sheets of ice available. The format is worked out to give every team a chance to win the event and to play an appropriate number of games.

### **世界シニア選手権(WSCC)、世界ミックス選手権(WMxCC)**

- 協会のチームは、その協会に公式に属し、競技資格を満たすカーラーからなる。
- WCF は参加チーム数と利用可能シート数に応じて大会形式を変更する権利を持つ。対戦形式は、全てのチームに対し優勝する可能性を与え、適切な数の試合が行えるように設定する。



## EUROPEAN CURLING CHAMPIONSHIPS(ECC)

- The European Curling Championship qualifies European Member Associations to the World Curling Championships.
- The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play. In the event of no entries for the C-Division, B9 + B10 Women and B15 + B16 Men remain in the B-Division.

ENTRIES	PLAYING SYSTEM	PLAY-OFFS	FINAL RANKINGS
<b>A Division Men and Women 10 Teams</b> A1 - A8 + B1 + B2 Rankings taken from the previous ECC	One Group: Round robin to determine top 4 teams + Play-offs	Olympic play-off system with top four teams as shown in the chart on page 75	Teams ranked A1-A10 as per WCF ranking procedure. <b>A9 + A10 are relegated to B Division for next ECC</b>
<b>B Division Women 10 Teams</b> A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + <u>Host Association</u>  <u>Should the Host Association already be in A or B Division then C2 will be promoted.</u>  Rankings taken from the previous ECC	One Group: Round robin to determine top 4 teams + Play-offs	Olympic play-off system with top four teams as shown in the chart on page 75	Teams ranked B1-B10 as per WCF ranking procedure. <b>B1 + B2 are promoted to A Division for next ECC</b> <b>B9 + B10 are relegated to C Division</b>
<b>B Division Men 16 teams</b> A9 + A10 + B3 - B14	Two Groups of 8 teams: Group round robins to determine top 3 teams	1st ranked teams advance directly to the semi-finals; A2 v B3 and A3 v B2 to determine last teams in semi-finals.	Teams ranked B1-B16 as per WCF ranking procedure. <b>B1 + B2 are promoted to A Division for next ECC</b>

## ヨーロッパカーリング選手権(ECC)

- ヨーロッパカーリング選手権は世界カーリング選手権に出場するヨーロッパ協会を決定する。
- WCF は大会形式を変更する権利を持つ。C ディビジョンへのエントリーがない場合、女子 B9+B10 と男子 B15+B16 は B ディビジョンに残る。

エントリー	プレーシステム	プレーオフ	最終順位
<b>A ディビジョン 男子・女子 10 チーム</b> A1 - A8 + B1 + B2 ランキングは前回の ECC から	1 グループ ラウンドロビンで上位 4 チームを決定 + プレーオフ	上位 4 チームによるオリンピックのプレーオフシステム(75 ページ)	WCF ランキング手順に基づき A1-A10 を決定。 <b>A9 + A10 は次の ECC で B ディビジョンに降格</b>
<b>B ディビジョン 女子 10 チーム</b> A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + <u>開催協会</u>  <u>開催協会がすでに A/B ディビジョンにいる場合、C2 が昇格</u>  ランキングは前回の ECC から	1 グループ ラウンドロビンで上位 4 チームを決定 + プレーオフ	上位 4 チームによるオリンピックのプレーオフシステム(75 ページ)	WCF ランキング手順に基づき B1-B10 を決定。 <b>B1 + B2 は次の ECC で A ディビジョンに昇格</b> <b>B9 + B10 は C ディビジョンに降格</b>
<b>B ディビジョン 男子 16 チーム</b> A9 + A10 + B3 - B14	8 チーム 2 グループ  グループラウンドロビンで上位 3 チームを決定	1 位は直接準決勝へ。 A2 位 VSB3 位、A3 位 VSB2 位の勝者が準決勝へ。	WCF ランキング手順に基づき B1-B16 を決定。 <b>B1 + B2 は次の ECC で A ディビジョンに昇格</b>

<p>+ C1 + <u>Host Association</u></p> <p><u>Should the Host Association already be in A or B Division then C2 will be promoted.</u></p> <p>Rankings taken from the previous ECC</p>	<p>+ Play-offs</p>	<p>For the semi-finals: A1 will play the winner of B2 v A3; B1 will play the winner of A2 v B3. The relegation for the ECC B-Division men is determined in the following manner: MA7 v MB7 - winner is not relegated and MA8 v MB8 - loser is relegated Loser (MA7 v MB7) v winner (MA8 v MB8) - winner is not relegated, loser is relegated There is no tie-breaker game(s) before those relegation games and the ranking is solely done by the results of the round robin.</p>	<p><b>B15 + B16 are relegated to C Division</b></p>
<p><b>C Division Men</b> <b>B15+B16+</b> other entries <b>C Division Women</b> <b>B9+B10+</b> other entries</p>	<p>The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play depending on the number of entries and the sheets of ice available. The format is worked out to give every team a chance to win the event and to play an appropriate number of games.</p>		<p>Teams ranked as per WCF ranking procedure. <b>C1 is promoted to B-Division for next ECC.</b></p> <p><u>Should the Host Association already be in A or B Division then C2 will be promoted.</u></p>

<p>+ C1 + <u>開催協会</u></p> <p><u>開催協会がすでに A/B ディビジョンにいる場合、C2 が昇格</u></p> <p>ランキングは前回の ECC から</p>	<p>+ プレーオフ</p>	<p>準決勝: A1 位が B2 位対 A3 位の勝者、B1 位が A2 位対 B3 位の勝者と対戦。</p> <p>ECC B ディビジョン男子降格決定手順: A7 位対 B7 位の勝者は降格せず、A8 位対 B8 位の敗者は降格。</p> <p>(A7 位対 B7 位)の敗者と(A8 位対 B8 位)の敗者が対戦し、勝者は降格せず、敗者は降格。</p> <p>これらの降格決定戦の前にはタイブレークを行わず順位はもっぱらラウンドロビンの結果によって決められる。</p>	<p><b>B15 + B16 は C ディビジョンに降格</b></p>
<p><b>C ディビジョン男子</b> <b>B15 + B16 +</b> その他のエントリー <b>C ディビジョン女子</b> <b>B9 + B10 +</b> その他のエントリー</p>	<p>WCF は参加チーム数と利用可能シート数に応じて大会形式を変更する権利を持つ。対戦形式は、全てのチームに対し優勝する可能性を与え、適切な数の試合が行えるように設定する。</p>		<p>WCF ランキング手順に基づき順位を決定。<b>C1 は次の ECC で B ディビジョンに昇格</b></p> <p><u>開催協会がすでに A/B ディビジョンにいる場合、C2 が昇格</u></p>

**PAN CONTINENTAL CURLING CHAMPIONSHIPS (PCCC)**

- The Pan Continental Curling Championship qualifies Member Associations out with Europe to the World Curling Championships.

ENTRIES	PLAYING SYSTEM	PLAY-OFFS	FINAL RANKINGS
<b>A Division Men and Women 8 Teams A1 - A7 + B1</b> Rankings taken from the previous PCCC	One Group: Round robin to determine top 4 teams + Play-offs	Olympic play-off system with top four teams as shown in the chart on page 75	Teams ranked A1- A7 as per WCF ranking procedure. <b>A8 are relegated to B Division for next PCCC</b>
<b>B Division Men and Women A8 + other entries</b>  Open to all MAs from the Americas and Pacific-Asia zones, not already qualified for the A-Division	The World Curling Federation reserves the right to adjust the system of play depending on the number of entries and the sheets of ice available. The format is worked out to give every team a chance to win the event and to play an appropriate number of games.		Teams ranked as per WCF ranking procedure. <b>B1 is promoted to A-Division for next PCCC</b>

**パンコンティネンタルカーリング選手権(PCCC)**

- パンコンティネンタルカーリング選手権は世界カーリング選手権に出場するヨーロッパ以外  
の協会を決定する。

エントリー	プレーシステム	プレーオフ	最終順位
<b>A ディビジョン 男子・女子 8 チーム A1 - A7 + B1</b> ランキングは前回の PCCC から	1 グループ ラウンドロビンで上位 4 チームを決定 + プレーオフ	上位 4 チームによるオリンピックのプレーオフシステム(75 ページ)	WCF ランキング手順に基づき A1-A7 を決定。  <b>A8 は次の PCCC で B ディビジョンに降格</b>
<b>B ディビジョン 男子・女子 A8 +その他のエントリー</b>  アメリカ・パシフィックアジア地域で A ディビジョンを獲得していない協会を対象	WCF は参加チーム数と利用可能シート数に応じて大会形式を変更する権利を持つ。対戦形式は、全てのチームに対し優勝する可能性を与え、適切な数の試合が行えるように設定する。		WCF ランキング手順に基づき順位を決定。 <b>B1 は次の PCCC で A ディビジョンに昇格</b>

**MINIMUM STANDARDS**

Required by Member Associations for Entry into World Curling Championships

1. **Curling Season:** A minimum of three months.
2. **Standard of Play:** The World Curling Federation may judge if the standard of play of a Member Association is adequate to enter the World Curling Championships.
3. **Qualification:** No Member Association, whose Annual Subscription and arrears to the World Curling Federation are not paid by 1 September of any year, is eligible to enter the World Curling Championships the following year.

**ELIGIBILITY**

1. Athletes are a national of the country they are representing - their residence can be anywhere.

or

Athletes are a resident of the country they are representing for a period of at least two consecutive years immediately prior to the start of the competition.

2. If an athlete has represented a country in any WCF competition or any other International event (e.g. Olympic / Youth Olympic

**最低限の水準**

世界カーリング選手権へのエントリーに際してメンバー協会に要求される

1. **カーリングシーズン:** 最低 3 ヶ月。
2. **競技水準:** 世界カーリング連盟はメンバー協会の競技水準が世界カーリング選手権で競技をするのに適切かどうか判断することができる。
3. **資格:** 各年の 9 月 1 日までに世界カーリング連盟に連盟費やその滞納分が支払われないメンバー協会は、次の年の世界カーリング選手権に出場する資格がないものとする。

**出場資格**

1. 選手は代表する国の国民である。住まいはどこでもよい。

もしくは

選手は、大会開始前 2 年以上代表する国に居住している。

2. 選手が過去に WCF の大会や他の国際大会(オリンピック/ユースオリンピック・パラリンピック・ユニバーシアード)である国を代表している場

Games, Paralympic Games, University Games) that athlete may not represent another country in any WCF competition until the athlete fulfils one of the above criteria AND a period of two consecutive years has elapsed.

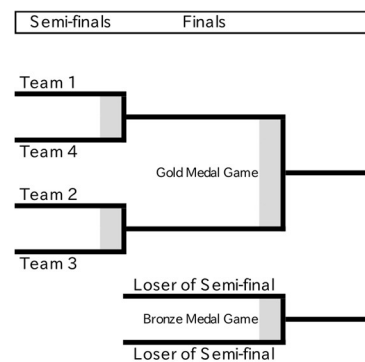
3. This eligibility does not apply to competing in the Olympic / Paralympic Winter Games, which are governed by the regulations of the International Olympic / Paralympic Committee.
4. The WCF Executive Board shall resolve any dispute relating to the determination of the WCF Member Association that an athlete may represent in a WCF competition.

合、その選手は上記 1 の条件が満たされ、2 年以上経過するまで WCF の大会で別の国を代表することはできない。

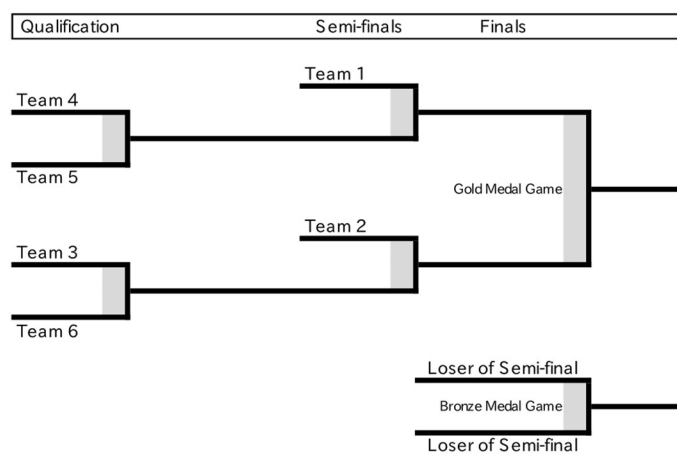
3. 冬季オリンピックならびにパラリンピックでは IOC・IPC の基準に基づいて出場資格が規定されているため、この資格規定は適用されない。
4. WCF 理事会は、選手が WCF の大会でどの国を代表するかに関して問題が生じた場合に解決を図る。

## PLAY-OFF SYSTEMS プレーオフ方式

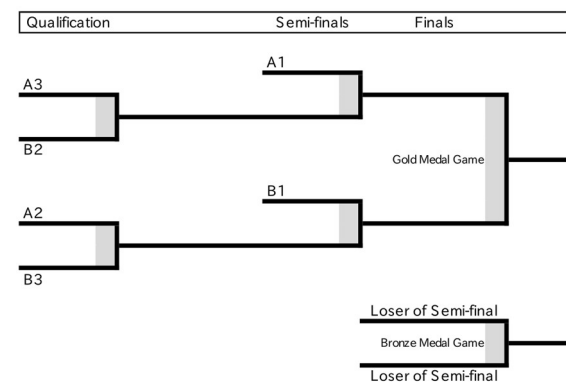
## OLYMPIC PLAY-OFF SYSTEM



## 6 TEAMS IN ONE GROUP



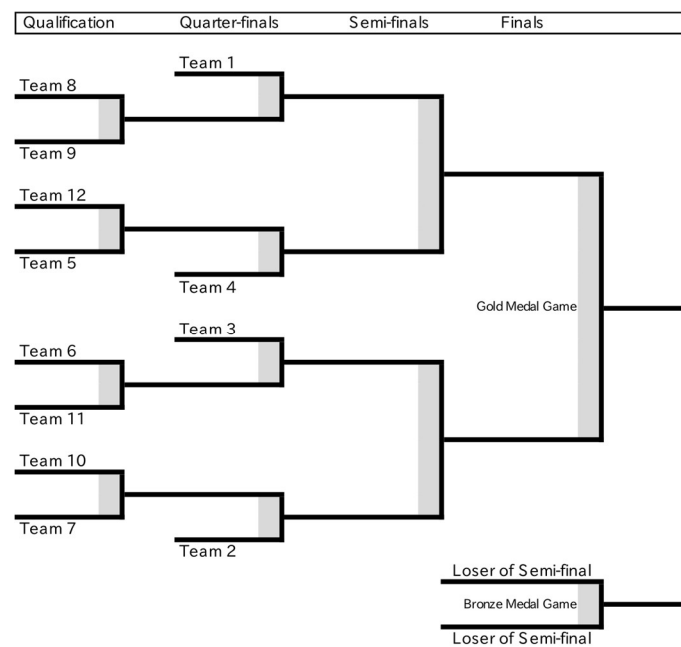
## 6 TEAMS IN TWO GROUPS



## 8 TEAMS WITH QUARTER-FINALS

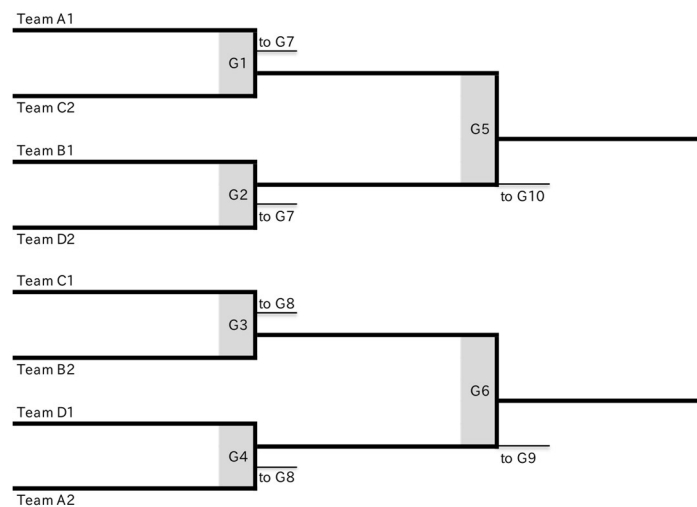
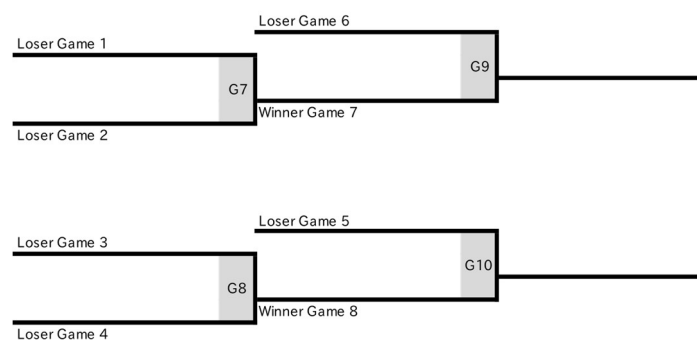


## 12 TEAMS WITH QUALIFICATION GAMES



## 16 TEAMS WITH 1/8-FINALS



DOUBLE KNOCK WITH 8 TEAMS - 4 TEAMS TO QUALIFY**A-Road****B-Road**



## DRESS CODE

Items	Policy
<b>Belts</b>	If showing, all the same
<b>Braces</b>	Cannot be visible, worn under a shirt or jacket
<b>Crests</b>	No previous event crests are allowed Approval of sponsor crests <u>must</u> be sought or renewed for each event
<b>Gloves</b>	No restrictions, personal preference
<b>Headgear</b>	<u>One or more team members can wear headgear. Team members can wear different styles and colours of headgear, but caps must be worn with the peak forward. The headgear should be a continuation of the uniform design or neutral and must be submitted for approval. Headgear worn for religious or cultural reasons (such as hijabs, turbans, or yarmulkes), are permitted, and are excluded from the uniform colour/design regulations.</u>
<b>Wrist Bands</b>	One or more can wear, more than 1 all the same, large logos = Association or the Event
<b>Hooded Jackets</b>	Hood cannot be showing, rolled up or tucked inside
<b>Jackets</b>	As per WCF guidelines, Association, player's name, etc. Predominately one colour, but can have an accent colour
<b>Jewellery</b>	No restrictions, personal preference
<b>Leg Warmers</b>	Includes socks worn over the trousers, same for the complete team
<b>Scarves</b>	One or more can wear, more than 1 all the same
<b>Shirts</b>	Can be tucked in or out
<b>Shoes</b>	No restrictions, personal preference
<b>Shorts</b>	Not allowed in WCF competitions
<b>Skirts</b>	Matching colour, same colour of tights, can be a team mixture of skirts and trousers
<b>Socks</b>	If worn under the trousers, no restrictions
<b>Trousers</b>	Same logos/crests/colour, can be different brands
<b>Undershirts</b>	Can be visible (long sleeves under short sleeves) but outfit must have colour coordination
<b>Vests</b>	Okay, must have colour coordination (name, Association, etc.), one or more can wear

## ドレスコード

項目	規定
<b>ベルト</b>	見えているときは揃ったもの。
<b>サスペンダー</b>	シャツやジャケットの下に着用し、見えてはいけない。
<b>クレスト</b>	過去の大会クレストは認められない。 スポンサークレストの承認はイベントごとに獲得または更新されなければならない。
<b>手袋</b>	規定なし。個人の好み。
<b>帽子類</b>	一名以上着用可。形状・色は揃ってなくてもよいが、キャップ等はつばを前向きにする。ユニフォームのデザインに沿ったもの、あるいは色味のないもので、事前承認が必要。 信仰・民俗上の着衣(ヒジャブ・ターバン・ヤムルカ等)は着用を認め、ユニフォームの色/デザイン規定から除外される。
<b>リストバンド</b>	着用可、複数選手着用時は揃ったもの。 大きなロゴは協会またはイベントのもの。
<b>フードつきジャケット</b>	フードは見えてはいけない。巻く、内側に入れるなどする。
<b>ジャケット</b>	WCF(JCA)ガイドラインに従い、名前、都道府県名などを入れる。一色が支配的であること。アクセントカラーを入れてもよい。
<b>宝石類</b>	規定なし。個人の好み。
<b>レッグウォーマー</b>	靴下を含み、ズボンの上に着用する場合は全員が同一。
<b>スカーフ</b>	着用可、複数選手着用時は揃ったもの。
<b>シャツ</b>	端をズボンの中に入れても外のままでよい。
<b>靴</b>	規定なし。個人の好み。
<b>短パン</b>	WCF(JCA)大会では認められない。
<b>スカート</b>	色を合わせる。タイツと同色。チーム内でスカートとズボンの混在も可。
<b>靴下</b>	ズボンの下に着用する場合は規定なし。
<b>ズボン</b>	メーカーは異なってもよいが、ロゴ・クレスト・色は同一。
<b>アンダーシャツ</b>	(長袖が半袖から出るなど)見えてもよいが、ユニフォーム全体について色がコーディネートされていること。
<b>ベスト</b>	(名前、協会名など)色がコーディネートされていること。複数選手着用可。

## GLOSSARY OF TERMS

<b>Alternate</b>	A registered, non-playing member of the team who is eligible to substitute for one of the competing players.
<b>Arithmetically Eliminated</b>	The status of a team that has a combined total of stones left to be delivered and/or remaining in play that is less than the number needed to produce either a tie or a win.
<b>Athlete Field of Play</b>	<u>The area between the scoreboards at each end and extends to the outside edge of each walkway beside the outermost sheets.</u>
<b>Away End</b>	The end of the sheet to which the first stone of a game is delivered.
<b>Back Board / Bumper</b>	Material (e.g., foam or wood) placed at the end (perimeter) of each sheet of ice.
<b>Back House Weight</b>	The speed given to a stone at delivery so that it will just reach the back of the house.
<b>Back Line</b>	A line at the back of the house, extending across the width of the sheet, which is parallel to the tee line.
<b>Back of the House</b>	The area within the house that lies between the tee line and the back line.
<b>Biter</b>	A stone that just touches the outer edge of the outside circle of the house.
<b>Blank End</b>	An end resulting in no score for either team.
<b>Bonspiel</b>	A curling competition or tournament.
<b>Brush (Broom)</b>	See definition: Sweeping Device.
<b>Brush Head</b>	The part of the brush that comes in contact with the ice surface when sweeping.
<b>Button</b>	The small circle at the centre of the house.
<b>Burned Stone</b>	A stone in motion touched by a player or any part of a player's equipment.
<b>Centre Line</b>	The line dividing the playing surface down the middle. It joins the midpoints of the tee lines and extends beyond the centre of each tee line to the hack line.
<b>Circles</b>	See definition: House.

## カーリング用語

<b>オルタネート(補欠/交代選手)</b>	登録されており、競技はしていないが、競技中の選手のひとりと交代できるチームメンバー
<b>計算上勝てない</b>	チームのデリバリー前のストーンとインプレーのストーンとの合計数が、勝ちまたは同点となるために必要なストーンの数より少ない状態
<b>競技者エリア</b>	<u>ホーム側・アウェイ側にあるスコアボードの間に、それぞれの一番端にあるシートの外側の通路を含めたエリア</u>
<b>アウェイエンド</b>	シート内で、試合の最初にデリバリーされたストーンが届く側
<b>バックボード / バンパー</b>	シートの両端に置かれた(木や発泡材などの)材料
<b>バックハウスウェイト</b>	ハウス後方に届く強さで投げられるストーンのウェイト
<b>バックライン</b>	ハウスの後方にあり、ティーラインと平行に、シート幅全体に伸びるライン。
<b>バック・オブ・ザ・ハウス(ハウス後方)</b>	ハウス内の、ティーラインからバックラインまでの範囲。
<b>バイター</b>	ハウスの外側の円の外周に接しているストーン
<b>ブランクエンド</b>	どちらのチームも得点せずに終わったエンド
<b>ボンスピール</b>	カーリングの大会・トーナメント
<b>ブラシ(ブルーム)</b>	「スウィーピング用具」を参照
<b>ブラシヘッド</b>	スウィーピング時にアイスと接するブラシの部分
<b>ボタン</b>	ハウス中心の小さな円
<b>バースト ストーン</b>	動いている間に、選手や道具が触れてしまったストーン
<b>センターライン</b>	シートのプレーエリアの中心となる線。ティーラインの中心を結び、ティーラインからバックラインまで伸びる。
<b>サークル</b>	「ハウス」を参照

<b>Competition</b>	Any number of teams playing games to determine a winner.
<b>Come Around</b>	A shot that curls behind another stone.
<b>Counter</b>	Any stone in or touching the house and is considered a potential point.
<b>Courtesy Line</b>	A line indicating where the sweepers from the non-delivering team are allowed to stand in order to ensure that an umpire can view the hog line and to prevent distraction of a delivering player.
<b>Curl</b>	The curved path of a stone as it travels down the sheet of ice.
<b>Debris</b>	Any substance, including frost, snow or material originating from brushes, shoes or clothing.
<b>Delivery End</b>	The end of the sheet from which the stones are being delivered.
<b>Delivering Team</b>	The team that is currently in control of the playing area, and scheduled to deliver the next stone.
<b>Delivery</b>	The motion a player makes when playing a curling stone.
<b>Delivery Stick</b>	A device that attaches to the handle of the stone and acts as an extension of the arm/hand during the delivery process.
<b>Displaced Stone</b>	A stationary stone that has been moved to a new location.
<b>Divider</b>	Material (e.g., foam or wood) used to separate the sheets of curling ice.
<b>Double Take-out</b>	A stone that removes two of the opponent's stones from play.
<b>Draw</b>	A stone which stops inside or in front of the house.
<b>Draw Shot Challenge (DSC)</b>	The calculation made by taking the average distance of the Last Stone Draws (LSD), excluding the least favourable LSD(s), and used, if required, to assist in the determination of ranking after a round robin.
<b>Draw Weight</b>	The momentum required for a delivered stone to reach the house at the playing end.
<b>Electronic Hog Line Device</b>	A device that indicated if a stone was released by a player before the stone reached the hog line at the delivery end.
<b>End</b>	A portion of a curling game that is completed when each team has thrown eight stones (5 in Mixed Doubles) and/or the score has been decided.
<b>End of Competition</b>	A competition ends at the end of the medal ceremony, or if there is no ceremony, when the last game of the competition ends.

<b>コンペティション</b>	勝者を決めるため複数のチームで行なう試合
<b>カムアラウンド</b>	他のストーンの後ろに回りこむショット
<b>カウンター</b>	ハウス内にある、またはハウスに接していて、得点となる可能性のあるストーン
<b>コーテシーライン</b>	審判がホッグラインを見ることができるよう、またデリバリーをする選手の邪魔にならないよう、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
<b>カール</b>	ストーンがシート上を移動する時の曲線の通り道
<b>デブリ</b>	霜や雪上の氷、ブラシや靴、衣服から生じる物などの総称(主にストーンの移動の障害となるものを意味する)
<b>デリバリーエンド</b>	シート内でストーンがデリバリーされる側
<b>デリバリングチーム / デリバリー側のチーム</b>	プレーエリアを管理し、次のストーンをデリバリーする側のチーム
<b>デリバリー</b>	選手のストーンを投球する動作
<b>デリバリースティック</b>	ストーン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
<b>動かされたストーン</b>	静止していた状態から、新しい位置へ移動したストーン
<b>ディバイダー</b>	シートの間に置かれる(木や発泡材などの)材料
<b>ダブルテイクアウト</b>	相手のストーンをプレーエリアから2個取り除くストーン
<b>ドロー</b>	ハウス内やハウスの前に止まるストーン
<b>ドローショットチャレンジ(DSC)</b>	最も悪い結果を除いて計算したラストストーンドロー(LSD)の平均距離。必要に応じ、ラウンドロビン後の順位決定に使われる。
<b>ドローウェイト</b>	プレーエリアのハウスに届くようストーンをデリバリーするのに必要な勢い。
<b>電子ホッグライン機器 / ホッグラインセンサー</b>	選手がデリバリーする側のホッグラインに到達するまでにストーンをリリースしたかどうかを示す機器。
<b>エンド</b>	両チームが交互にそれぞれ8個(ミックスダブルスでは5個)のストーンを投げてスコアを決定する試合の一区切り
<b>大会の終了</b>	表彰式の終了、表彰式のない場合は大会の最終試合の終了

<b>End of a Game</b>	A game ends with the signature on the scorecard, or in case where a team leaves the field of play without signing the card the game ends when the athletes exit the field of play.
<b>Equipment</b>	Anything that is worn or carried by a player.
<b>Extra End</b>	An additional end played to break a tie at the end of regulation play.
<b>External Force</b>	An occurrence not caused by either team.
<b>Field of Play</b>	The combined area of the Athlete Field of Play and the Team Official Field of Play.
<b>First Player</b>	The first curler on a team to deliver two stones in each end.
<b>Fourth Player</b>	The fourth curler on a team to deliver two stones in each end.
<b>Free Guard Zone (FGZ)</b>	The area at the playing end, between the hog line and the tee line, but excluding the house.
<b>Freeze</b>	A form of a draw shot that stops directly up against another stone.
<b>Front House Weight</b>	The momentum required for a delivered stone to reach the front part of the house at the playing end.
<b>Forfeit</b>	If a team cannot start or continue a game the other team will win that game. The final game score will be recorded as W-L.
<b>Game</b>	Two teams playing a specified number of ends to determine a winner.
<b>Guard</b>	A stone that is placed in a position so that it may protect another stone.
<b>Hack</b>	The foot-hold at each end of the ice which is used by players (except wheelchair curlers) to start the delivery of a curling stone.
<b>Hack Line</b>	A small line parallel to the tee line, at each end of the centre line.
<b>Hack Weight</b>	The momentum required for a delivered stone to reach the hack at the playing end.
<b>Handle</b>	The part of a curling stone that a player grips in order to deliver.
<b>Hammer</b>	A term used to describe the stone that will be the last stone delivered in that end.
<b>Heavy</b>	A stone delivered with a greater speed than necessary.
<b>Hit</b>	A take-out. Removal of a stone from the playing area by hitting it with another stone.

<b>試合の終了</b>	スコアカードへのサインの記入、記入なくプレーエリアを離れた場合は選手のプレーエリアからの退出時
<b>エキイップメント(用具)</b>	選手が着用、携帯するものすべて
<b>エキストラエンド</b>	規定されたエンドが終了した時点で同点の場合に勝敗を決めるためプレーされる付加的なエンド
<b>外的な力</b>	どちらのチームの原因でもなく起きた事象
<b>プレーエリア</b>	競技者エリアと関係者エリアを合わせたエリア
<b>ファースト(プレーヤー)</b>	各エンド、チームで最初にストーンを2個投げるカーラー
<b>フォース(プレーヤー)</b>	各エンド、チームで4番目にストーンを2個投げるカーラー
<b>フリーガードゾーン(FGZ)</b>	フリーガードゾーンルールが適用されるエリア。ホッグラインからティーラインまでの間で、ハウス内を除く
<b>フリーズ</b>	静止しているストーンの前にぴたっと止まるドロースhots。
<b>フロントハウスウェイト</b>	ハウスの前方に届く位のウェイト
<b>フォーフェイト</b>	チームが試合を開始できない(不戦敗)もしくは継続できない(没収)場合、相手チームが勝つ。試合の最終スコアは W-L と記録する。
<b>ゲーム</b>	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
<b>ガード</b>	他のストーンを守るために置くストーン、あるいはそこに置くことで他のストーンを守る可能性を作るように配置するストーン
<b>ハック</b>	ストーンのデリバリーを始めるために選手(車いすカーラーを除く)が使用するけり台
<b>ハックライン</b>	センターラインの両端に、ティーラインと平行に引かれた線
<b>ハックウェイト</b>	ハックまで届く位の強さでデリバリーされた、弱いテイクアウト・ウェイト
<b>ハンドル</b>	デリバリーするためにプレーヤーが握るカーリングストーンの部分
<b>ハンマー</b>	エンドのラストストーン
<b>ヘビー</b>	必要とされる強さ以上の力でデリバリーされたストーン
<b>ヒット</b>	テイクアウト。当てて、他のストーンをプレーエリアからはじき出すこと

<b>Hit and Roll</b>	A stone that knocks an opponent's stone out of play, and then rolls to another position in play.
<b>Hog Line</b>	A line extending across the width of the sheet that is parallel to each tee line.
<b>Hog Line Violation</b>	A stone that is removed from play for the end, because it was not released before it reached the hog line at the delivery end.
<b>Hogged Stone</b>	A stone that is removed from play for the end, because after being delivered, it did not come to rest completely beyond the inside edge of the hog line at the playing end.
<b>Home End</b>	The end of the sheet from which the first stone of a game is delivered.
<b>House</b>	The area within the concentric circles at each end of the sheet.
<b>Hurry</b>	A command, which instructs players to sweep harder.
<b>Ice Surface</b>	The complete ice area that is within the perimeters of the curling sheet.
<b>In the Process of Delivery</b>	The sequence of play that begins when the delivering player is in position to start the delivery and concludes when the stone is released.
<b>In-turn</b>	The rotation applied to the handle of a stone by a right-handed curler, which causes the stone to rotate in a clockwise manner, for left-handed curlers it is a counter-clockwise rotation.
<b>Last Stone Draw (LSD)</b>	A contest conducted at the conclusion of a team's pre-game practice in which each team delivers two stones by different players, the first stone with a clockwise and the second with a counter-clockwise rotation, to the tee at the home end. The resulting distances are measured and used to determine which team has the choice of delivering the first or second stone in the first end.
<b>Last Stone First End (LSFE)</b>	A term to describe the stone that will be delivered last in the first end.
<b>Lead</b>	The first player on a team to deliver two stones in each end.
<b>Measuring Device</b>	An instrument that determines which stone is closer to the centre of the house (Tee), or whether a stone is in the house.

<b>ヒットアンドロール</b>	相手ストーンをはじき出し、そのストーンをプレーエリアの他の場所へ動かすこと
<b>ホッグライン</b>	ティーラインと平行にシート全体を横切って引かれた線
<b>ホッグライン違反</b>	デリバリーする側のホッグラインに達する前に手から離さなれないストーンに対するルール違反。ストーンはプレーから取り除かれる
<b>ホッグドストーン</b>	デリバリーの後、プレーするエンド側のホッグラインの内側を完全に越えずに止まったストーン。プレーから取り除かれる。
<b>ホームエンド</b>	ゲームの最初のストーンをデリバリーする側のエンド
<b>ハウス</b>	リンクの両端に描かれた同心円状のエリア
<b>ハリー</b>	激しくスウィープしなさい、という号令
<b>アイスサーフィス</b>	カーリングシートの区域内全体のアイスエリア
<b>デリバリー中</b>	選手がデリバリーを開始する位置についてから、ストーンを離すまでの動作の一連の流れ
<b>インターン</b>	右利きのカーラーがストーンにかける時計回りの回転。左利きのカーラーでは反時計回りの回転。
<b>ラストストーンドロウ(LSD)</b>	チームの試合前練習終了後に行なわれる対戦。各チームがホームエンドのティーに向かってストーンを2個、それぞれ異なるプレーヤーによって1投目は時計回りで2投目は反時計回りでデリバリーする。ティーからの距離を計測し、その結果により第1エンドにどちらのチームが先攻か後攻かを決定する
<b>LSFE</b>	1エンド目以後攻を持つこと(Last Stone First Endの頭文字)
<b>リード</b>	各エンド、チームで最初の2個のストーンを投げる選手
<b>測定機器(メジャー)</b>	どちらのストーンがハウスの中心(ティー)に近い、あるいはストーンがハウスに入っているかを決定する機器

<b>Moving Stone</b>	A stone in motion either from a delivery or from being struck by another stone.
<b>Original Position of a Stone</b>	The location on the ice where a stone rested prior to its being displaced.
<b>Out-of-play Position</b>	The location of a stone that is not in play (e.g., one which has touched a side line, or crossed the back line).
<b>Out-turn</b>	The rotation applied to the handle of a stone by a right-handed curler, which causes the stone to rotate in a counter-clockwise manner, for left-handed curlers it is a clockwise rotation.
<b>Pebble</b>	The water droplets applied to a sheet of ice before commencing play. These droplets freeze, which then reduces the friction between the ice and the stones.
<b>Peel</b>	A shot designed to remove a guard.
<b>Playing End Point</b>	The end of the sheet to which the stones are being delivered. At the completion of an end, one is awarded to a team for each of its own stones located in or touching the house that is closer to the tee than any stone of the opposition.
<b>Port</b>	An opening, or gap, between stones.
<b>Positioned Stones</b>	In Mixed Doubles games, the two stones that are placed in designated positions prior to the start of each end.
<b>Power Play</b>	In Mixed Doubles games, the team that has the decision on the placement of the “positioned” stones, can one time in a game place the stones in designated positions to the side of the sheet instead of the designated centre positions.
<b>Raise</b>	A type of draw which bumps forward another stone.
<b>Raise Take-out</b>	A delivered stone hits a stationary stone, which then starts to move and it hits a third stone out of play.
<b>Rings</b>	See definition: House.
<b>Rock</b>	See definition: Stone.
<b>Roll</b>	The sideways movement of a curling stone after it has struck a stationary stone.
<b>Rotation</b>	The direction of turn of a stone (clockwise or counter-clockwise).

<b>動いているストーン</b>	デリバリーにより、あるいは他のストーンが当たったことで動いているストーン
<b>ストーンの元の位置</b>	ストーンが動かされる前にあったアイス上の位置
<b>アウトの位置</b>	インプレーでないストーンの場合(サイドラインに触れた、バックラインを越えたなど)
<b>アウトターン</b>	右利きの選手がストーンにかかる反時計回りの回転。左利きのカーラーでは時計回りの回転。
<b>ペブル</b>	試合の前にシートにまかれる水の小さな粒。アイスの表面で凍り、アイスとストーンとの摩擦を少なくする。
<b>ピール</b>	他のストーンをはじき出し、投げたストーンもプレーから外すテイクアウトショット
<b>プレーエンドポイント(点数)</b>	シート内で、デリバリーされたストーンが届く側 エンドの終了時、ハウスに入っている、もしくはハウスにかかっていて、相手のどのストーンよりもティーに近いすべてのストーンに対し、それぞれ1点ずつ得点が与えられる。
<b>ポート</b>	ストーンの間のできる隙間(他のストーンがぎりぎり通過できるだけの空間を指す)
<b>ポジションドストーン</b>	ミックスダブルスの試合で、エンドを開始する前に所定の位置に置く2個のストーン
<b>パワープレー</b>	ミックスダブルスの試合で、ストーンの配置の決定権を持ったチームが、試合中一度だけ、ストーンを所定のセンターの位置の代わりに所定のシートのサイドの位置に置くことができる
<b>レイズ</b>	ストーンに当てて、そのストーンを前方へ動かすこと。タップ・バックあるいはバンブともいう
<b>レイズテイクアウト</b>	静止したストーンに当て、そのストーンを前方に動かし、他のストーンに当ててテイクアウトすること。ラン・バックと同じ
<b>リング</b>	「ハウス」を参照
<b>ロック</b>	「ストーン」を参照
<b>ロール</b>	静止しているストーンに当たった後の(投げた)ストーンの横方向への動き
<b>ローテーション(回転)</b>	ストーンのターンの方向(時計回りまたは反時計回り)

<b>Round Robin</b>	A competition in which each team plays all the other teams in their group.
<b>Score</b>	The number of points received by a team in an end.
<b>Scoring</b>	A team scores one point for each of its stones that is within the house and closer to the tee than any stone of the opposing team.
<b>Second Player</b>	The second curler on a team to deliver two stones in each end.
<b>Sheet</b>	The specific ice surface upon which a curling game is played.
<b>Shot (stone or rock)</b>	At any time during an end, the stone closest to the tee.
<b>Side Line</b>	A line placed at the side (perimeter) of each sheet of ice.
<b>Skip</b>	The player who directs play for the team.
<b>Slider</b>	Slippery material placed on the sole of the sliding shoe, which makes it easier to slide on the ice.
<b>Spare</b>	See definition: Alternate.
<b>Start of Competition</b>	A competition starts at the beginning of the scheduled team meeting or the start of the first pre-event practice, whichever comes first.
<b>Start of a Game</b>	A game starts at the scheduled time for that game. The pre-game practice as well as the delivery of the LSD stones also fall under the official game rules with the exception where a rule or policy specifically states a difference for either of them.
<b>Stationary Stone</b>	A stone in play which is not in motion.
<b>Stone</b>	Also known as a rock, a curling stone is made of granite and is delivered by the players in a curling game.
<b>Stone Set in Motion</b>	A stationary stone hit by another stone which causes it to move.
<b>Sweeping</b>	The action of moving a broom or brush back and forth in front of the path of a moving stone to clean or polish the ice surface.
<b>Sweeping Device</b>	A device used by players to sweep/clean the ice.
<b>Swingy Ice</b>	The condition of the ice or stones causing the stones to have excessive curl.
<b>Take-out</b>	Removal of a stone from the playing area by hitting it with another stone.
<b>Team</b>	Four players competing together. A team may include a fifth player (to act as an alternate) and a coach. Mixed Doubles have one male and one female player and may include a coach.

<b>ラウンドロビン</b>	すべてのチームがグループ内での総当りで戦う競技方法
<b>スコア(得点)</b>	エンドが終了して一方のチームが獲得する点数
<b>スコアリング</b>	チームは、ハウスの中にあり相手チームのどのストーンよりもティーに近いそれぞれのストーンについて1点ずつ得点する
<b>セカンド(プレーヤー)</b>	各エンド、チームで2番目に2個のストーンを投げるカーラー
<b>シート</b>	カーリングの試合用に整備された氷の表面
<b>ショットロック(ストーン)</b>	エンド中、その時点で中心に一番近いストーン
<b>サイドライン</b>	シートの横(外側)に引いてある線
<b>スキップ</b>	チームのプレーを指示する選手
<b>スライダー</b>	アイス上で滑りやすいように、スライディングする靴の底に取り付けた滑りやすい材料
<b>スペア</b>	「オルタネート」を参照
<b>大会の開始</b>	開催を事前に通知しているチームミーティング、あるいは公式練習の第1セッションのうち先に開始されるもの
<b>試合の開始</b>	各試合の事前に通知されている時刻。特段の決定のない限り、試合前練習やLSDのデリバリー時も試合に含まれる
<b>静止したストーン</b>	インプレーエリアにあり、動いていないストーン
<b>ストーン</b>	ロックとも呼ばれ、花崗岩でできている。カーリングゲームで選手がデリバリーする
<b>動き出したストーン</b>	静止していたが、他のストーンが当たって動くストーン
<b>スウィーピング</b>	ブラシやブルームで、ストーンの通り道となるアイスの表面をきれいにし、たり磨いたりする動作
<b>スウィーピング用具</b>	アイスをスウィープ(クリーンに)するためプレーヤーが用いる道具
<b>スウィングー・アイス</b>	普通より大きくストーンがカールする氷
<b>テイクアウト</b>	他のストーンで当てて、プレーエリアからストーンを取り出すこと
<b>チーム</b>	競技規則に従って一緒にプレーする4人のプレーヤー。チームには5人目のプレーヤー(補欠)とコーチがいてもよい。ミックスダブルスでは男性1名と女性1名からなり、コーチがいてもよい。

**Team Official Field of Play**

The area behind the scoreboards inside the boards or a dedicated coach bench outside the boards

**Team Time-out** A 60 second on-ice meeting between a team and their coach.

**Technical Time-out**

Stoppage of play called by a team or umpire for a ruling, injury, or in other extenuating circumstances, etc.

**Tee** The exact centre of the house.

**Tee Line** A line extending across the width of the sheet that passes through the centre of the house parallel to the hog line and backline.

**Third Player** The third curler on a team to deliver two stones in each end.

**Tie-breaker** A game that is played to break a tied ranking at the end of the round robin.

**Top of the House** The area within the house that lies between the hog line and the tee line.

**Umpire** The person(s) responsible for the conduct of the game in accordance with the rules.

**Vice-Skip (Mate or Acting Skip)**

The player who directs play for the team when it is the skip's turn to deliver.

**Weight** The amount of force/speed given to the stone during the delivery.

**Wheelchair Lines** Two lines that run from the hog line to the outermost edge of the nearest circle of the house. Wheelchair curlers are allowed to start their delivery with the stone placed between these lines.

**関係者エリア**

スコアボードの後方から仕切りまで、あるいは専用のコーチベンチのあるエリア

**チームタイムアウト** チームとコーチがプレーエリアで行う 60 秒間のミーティング

**テクニカルタイムアウト**

ルール、ケガ、その他不測の事態にチームもしくは審判がコールするプレーの停止。

**ティー** ハウスの真の中心

**ティーライン** ハウスの中心をセンターラインと直角に走るライン

**サード(プレーヤー)** 各エンドの 3 番目に 2 個ストーンを投げる人。

**タイブレーク** ラウンドロビン終了時に同順位のチーム間で順位を決めるためにプレーされる試合

**トップ・オブ・ザ・ハウス**

ハウス内で、ホッグラインとティーラインの間にあるエリア

**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**

スキップがデリバリーするとき、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プレーヤー

**ウェイト**

デリバリーの時にストーンに与えられる力/スピード

**車いすライン**

ホッグラインからハウスの一番外の円までセンターラインに平行に引かれた 2 本の線。車いすカーラーは、この 2 本の線の間にストーンを置いてデリバリーする