

JCA 競技規則 (2023. 10 版) 改正の解説

(公社) 日本カーリング協会 競技委員会・審判部

2023.10

以下の文章で、緑色の取り消し線で示された部分は改正版から削除されるもの、赤色の下線で示された部分は改正版に追加されるものを表す。

WCF ルール Jul. 2023 での変更を受けた改正

<改正手順>

…。メンバー協会は ~~5月15日~~ 12月31日までに書面で WCF 事務局に提案をすることができる。
~~提案は WCF の年次会議(9月)で討議し、年次総会(9月)で投票を行う。~~

従来 9 月の年次総会で行なわれていたルール改正が、各加盟協会からの意見聴取をもとに競技委員会で作成された改正案を 6 月の WCF 理事会で承認する、という流れに変更された。

<R7. ノーティックショット>(以降の条を繰り下げ)

エンドの 6 投目をデリバリーする前に、デリバリーしたストーンが、フリーガードゾーン内でセンターラインに触れている相手チームのストーンを直接的あるいは間接的にセンターラインに触れていない位置やフリーガードゾーンの外に動かした場合、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) デリバリーされたストーンを取り除き、動いたストーンをすべて違反が行われる前の位置に戻す。
- 2) すべてのストーンをそのままにしておく。

センターライン上のストーンをプレーエリア外に出した場合、フリーガードゾーンルール(R6(b))が適用される。

本ルールは車いすカーリング・ミックスタブルスカーリングには適用されない。

昨シーズンに試行されたノーティックルールが正式ルールとして採用された。昨シーズンとは違い、車いすカーリングには本ルールが適用されないことに留意すること。

<R8. スウィーピング>

(a) スウィーピング動作はいかなる方向でも良く(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縁でブラシを上げたり、ゴミを残してはならない。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なければならない。

ストーンの前方をブラシを左右に動かさず押す、などブラシの動きのないスウィーピングを含めるため「動作」(WCF ルール原文では "motion")という語句が削除されたことに対応。さらに動い

ているストーンの前でブラシを持ち上げる行為が違反として追加された。

<R11. 用具>

- (c) 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。計時機能に限定されたストップウォッチを除き、~~試合エリア~~競技者エリアのプレーヤーに情報提供する電子機器の使用は試合中禁止されている。

WCF ルールで「競技者エリア」(WCF ルール原文では“Athlete Field of Play”)、「関係者エリア」(“Team Official Field of Play”)、そしてそのふたつを合わせた「プレーエリア」(“Field of Play”)が厳密に定義された。

<R12. スコア>

- (i) 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…。~~
~~(ii) 試合開始の遅れが…。~~
~~(iii) 試合開始の遅れが…。~~

	チーム 1	チーム 2	両チーム
試合開始から 0 分 00 秒- 0 分 59 秒	ペナルティなし LSD/コイントス(必要あれば)で 1 エンド目先/後攻を決定 スコア 0-0	ペナルティなし LSD/コイントス(必要あれば)で 1 エンド目先/後攻を決定 スコア 0-0	ペナルティなし LSD/コイントス(必要あれば)で 1 エンド目先/後攻を決定 スコア 0-0
1 分 00 秒- 14 分 59 秒 (ミックス ダブルスでは 1 分 00 秒- 9 分 59 秒)	チーム 2 が最初のエンド後攻、1 エンド終了とみなす スコア 0-1	チーム 1 が最初のエンド後攻、1 エンド終了とみなす スコア 1-0	1 エンド終了とみなし、LSD/コイントス(必要あれば)で最初のエンドの先/後攻を決定 スコア 0-0
15 分 00 秒- 29 分 59 秒 (ミックス ダブルスでは 10 分 00 秒- 19 分 59 秒)	チーム 2 が最初のエンド後攻、2 エンド終了とみなす スコア 0-2	チーム 1 が最初のエンド後攻、2 エンド終了とみなす スコア 2-0	2 エンド終了とみなし、LSD/コイントス(必要あれば)で最初のエンドの先/後攻を決定 スコア 0-0
30 分 00 秒 (ミックス ダブルスでは 20 分 00 秒) 以上	チーム 1 が不戦敗となり チーム 2 が勝者 最終スコア L-W	チーム 2 が不戦敗となり チーム 1 が勝者 最終スコア W-L	試合終了とみなし、両チームとも不戦敗となる どちらかのチームが次の試合に進まなければならない場合、DSC で決定、DSC 結果のない場合はコイントス

片方のチームが 1 分 00 秒-14 分 59 秒(ミックスダブルスでは 1 分 00 秒-9 分 59 秒)、もう片方のチームが 15 分 00 秒-29 分 59 秒(ミックスダブルスでは 10 分 00 秒-19 分 59 秒)試合に遅れた場合、2 エンド終了とみなし、1 分 00 秒-14 分 59 秒(ミックスダブルスでは 1 分 00 秒-9 分 59 秒)

秒)遅れたチームが最初のエンドでの後攻と1点を得る

両方のチームともに試合に遅れた場合を含め、**Technical Officials Manual**に記載されている手順がそのままルールに記載された。

<R15. 車いすミックスタブルスカーリング>

- (c) 試合中 (LSD を含む)、プレーヤーは、デリバリーの際に車いすの保持を受けない、あるいはチームメートの保持を受ける、という選択肢に加え、オンアイスでの選手補助者(IPA)による保持を受ける選択をすることができる。その場合、IPA がどう車いすを保持していたかについてはデリバリー後の~~クレーム~~アピールを受け付けない。

デリバリー時の車いすの3種類の固定方法がLSDの際にも適用される、と明確化された。

<C2. 参加チーム>

- (e) WCF 加盟協会が、WCF 主催大会を棄権したり大会を開始できない場合、次のシーズンは1ディビジョン降格する。JCA 主催大会では、必要に応じ判断を行なう。

(以降の項を繰り下げ)

WCF の従前ルールでは、大会に参加していながら試合を行なえない場合、下位ディビジョンから順にチームを昇格させるため、当該チームが次のシーズンでは最下位ディビジョンまで降格することになり、WCF に通知なく大会を欠場した場合の1ディビジョンのみの降格と比べ正当性を欠いていた(チームが事前に連絡をせず大会を棄権する状況を作る)。JCA 主催大会では現在該当する状況がない。

- (j) 大会の開始時に会場にいるチームメンバー(選手・チーム関係者)だけをオリジナルチームラインナップに記入することができる。やむを得ない事情において、3人(JCA 大会管理者あるいは代理、大会技術代表、大会審判長)の協議による承認を得た上で、チームは会場にいないメンバーを記入することが認められる。必要に応じて、アピールはJCA 会長または代理に対して申し立てられる。

(以降の項を繰り下げ)

大会に参加しないメンバーがラインナップに登録されることで、ドーピング検査での検査対象者とされた場合や公式記録結果への掲載、などの問題が出ていることへの対策。第1試合までに選手4名が揃っていなければならない、とした従前ルールがより厳格化されている。なお「大会の開始」は、チームミーティング、あるいは公式練習の第1セッションのうち早く開始されるほう、と定義されている(用語集を参照)。

- (k) プレーヤー1名とチーム関係者1名はチームミーティングに参加しなければならない。登録されたチーム関係者がチームにいない場合は、プレーヤー2名が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。チームに通訳がいれば同様にチームミーティングへの参加が認められる(WCF 主催大会では、チームにナショナルコーチがいれば通訳とどちらか1名がチームミーティングに参加できる)。...

WCF 主催大会でチームミーティングへのナショナルコーチの参加が認められた。

~~(e) マスコットや一般の人が認識できるように、チームは所属協会名ならびにスキップの名前で呼ぶ。~~

大会で規定するルールではない、としてルールから削除された。

<C3. ユニフォーム・用具>

- (a) ...衣服の色やデザインは前もって WCF に登録し承認を得ておく。プレーエリアに入るとき、コーチ・チーム関係者はチームもしくは所属協会のユニフォームを着用する。~~WCF より別途承認を得ない限りは、明るい色のユニフォームは主に白または黄色で構成されるものとする。ユニフォームの正面と背面の両方について、最低 70%は白または黄色でなければならない。明るい色のユニフォームは主に白または黄色で構成され、正面・背面ともに最低 70%は白または黄色でなければならない。暗い色のユニフォームは白・黄色を除いたどの色を使ってもよく、正面・背面ともに 70%は暗い色でなければならない。~~それ以外の色を使用する場合の承認は、大会の 8 週間前までに申請しなければならず、また複数の大会での使用についてはシーズンの最初に申請できる。

尚、JCA が主催する競技大会においては、別途「JCA 競技者ユニフォーム規定」を適用する。

WCF の従前ルールになかった「暗い色のユニフォーム」の説明が追加された。

- (d) 不当なユニフォームを着たプレーヤーやコーチは、プレーエリアや~~コーチ席~~に入るものが拒否される。

WCF ルールで"athlete field of play"(シート・通路部分)と"team official field of play"(コーチ席など)、ならびにそれらを合わせた"field of play"が定義され、それぞれ「競技者エリア」「関係者エリア」「プレーエリア」の訳語を当てた(「用語集」を参照)。そのため「プレーエリア」にはすでにコーチ席が含まれていることになり、従前ルールと意味するところは変わらない。

<C6. 計時>

- (a) 10 エンドの試合では、各チーム 38 分、8 エンドゲームでは 30 分のシンキングタイムを有する(車いすカーリングでは 38 分、車いすミックスダブルスカーリングでは ~~30~~26 分、ミックスダブルスカーリングでは 22 分)。...
- (b) 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 3 分 45 秒ずつ持ち時間を減らす(車いすカーリングでは 4 分 45 秒、車いすミックスダブルスカーリングでは 3 分 ~~45~~15 秒、ミックスダブルスカーリングでは 2 分 45 秒。...
- (c) 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 4 分 30 秒ずつ持ち

時間として与える(車いすカーリングでは 6 分、車いすミックスダブルスカーリングでは 4 分 ~~30 秒~~、ミックスダブルスカーリングでは 3 分)。

- (j) 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。...
- (ii) 試合の中間となるエンドの終了時点で 5 分間(車いすミックスダブルスカーリングでは 7 分間)。チームは、~~プレーエリア~~競技者エリア内で、その試合コーチ席に入ることが認められたどのプレーヤーやチーム関係者に会ってもよい。

車いすミックスダブルスに関する試合時間等が変更された。

<C7. チームタイムアウト・テクニカルタイムアウト>

- (c) チームタイムアウトの手順は以下の通りとする。...
- (iii) チームタイムアウト(時計が止まっている時間)はタイムアウトがコールされた瞬間スタートし、チームのところに行くための移動時間と 60 秒からなる。移動時間の長さは、それぞれの大会で審判長が決め、コーチがいるかどうか・コーチが~~プレーエリア~~競技者エリアにきているかどうかに関わらず、全てのチームにその時間を与える。
- (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チームタイムアウトをコールしたチームと会うことができる。チームと会う人(必要であれば通訳も含む)はチームと会うのに指定された経路を通らないといけない。シート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。チームタイムアウトを取っていないチームのコーチは、会場のレイアウトが可能であれば、コーチベンチからチームと話をしてもよい。

チームタイムアウトを取っていないチームが、ハーフタイムを除いたエンド間ブレイクと同じ条件でコーチと話ができるようになった。

- (d) ルールの解釈、怪我やその他の酌量すべき事情で、チームはテクニカルタイムアウトを取ることが出来る。テクニカルタイムアウト中、試合の時計は止まる。オンアイスの選手だけがテクニカルタイムアウトに立ち会うことができる。チーム関係者や交代選手の立ち会いは審判長の裁量による。

テクニカルタイムアウトに関する立ち会えるチームメンバーが明確化された。

<C8. ストーンの割り当て・ラストストーンドロ>

- (b) ラストストーンドロ(LSD)が必要な試合では、試合前練習後、ストーンを 2 投それぞれ異なるプレーヤーがホームエンド側のティーめがけてデリバリーする(1 投目は時計回りの回転で 2 投目は反時計回りの回転)。LSD をデリバリーもしくはスウィープしたプレーヤー(補欠)は必ずしもその試合でプレーしなくても良い。5 人のうちどの選手が LSD をデリバリー・スウィープしてもよいが、LSD の際にアイスに上がることができるのは 4 人までとする。スウィー

ピングをすることはできる(車いすカーリングを除く)。...

LSD(2 投)に関する選手の数が規定された。1 投目(時計回り)と 2 投目(反時計回り)で選手の入れ替えはできない。

- (f) JCA の選手権大会で総当りの予選(1 グループ)を行う場合、予選ラウンド後の試合で、ストーンの色と 1 エンド目の先攻後攻は以下のように決定する。
- (i) 勝敗の記録が勝るチームが、ストーンの色と 1 エンド目の先攻後攻を選ぶ。
 - (ii) 勝敗の記録が同一の場合は、~~予選の直接対決で勝ったチーム~~ 予選の上位チームがストーンの色あるいは 1 エンド目の先攻後攻を選ぶ。

予選以降の試合での選択権の有無について、予選での順位が優先されるよう変更された。

- (g) JCA の選手権大会で、複数のラウンドロビンをプレーする場合、予選以降の試合については~~もし同じグループからのチームの場合は C8(f)が適用され、異なるグループからのチームの場合は DSC の短いチーム~~ 全グループ間で統合された予選順位の上位チームが先練・後練を選択する、もしくはストーンの色を選択する。そして通常の LSD 手順(最低投球回数制限はなし)により 1 エンド目の先攻後攻を決定する。

予選が複数グループで行なわれる場合にも、予選以降の試合での選択権の有無について、予選での順位が優先されるよう変更された。複数グループで予選が行なわれた場合の統合順位のつけ方は C9(c)を参照。

用語集への追加

改正ルールで追加された語句の説明として、以下の語句が追加された(順不同)。

競技者エリア(Athlete Field of Play)

ホーム側・アウェイ側にあるスコアボードの間で、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

関係者エリア(Team Official Field of Play)

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

プレーエリア(Field of Play)

競技者エリアと関係者エリアを合わせたエリア

大会の開始(Start of Competition)

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 セッションのうち早く開始されるもの

大会の終了(End of Competition)

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

試合の開始(Start of a Game)

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

試合の終了(End of a Game)

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

LSFE(Last Stone First End)

1 エンド目に後攻を持つこと