

第9回
日本ミックスダブルスカーリング
選手権大会

チームミーティング資料
(審判長事前通知事項)

2016. Feb. 24～Feb. 28

妹背牛町カーリングホール

公益社団法人 日本カーリング協会



はじめに

この文書は、2016年2月24日から2月28日の期間北海道妹背牛町カーリングホールで開催される第9回日本ミックスタブルスカーリング選手権大会の競技に関する事項をまとめたものであり、大会の開始に先立って、出場する各チームに大会事務局を通じて配布されるものです。

最終的な競技説明は、2016年2月24日（水）11時30分から実施されるチームミーティングで行いますが、出場するチームの選手及びコーチは、この文書を事前によく読み、記載されている内容を十分に理解した上で、臨んでください。

チームミーティングには、必ず本書と「日本カーリング協会競技規則（2015年1月版）」及び日本カーリング協会公式ホームページ「競技委員会からのお知らせ」で公開されている各種通知事項（以下、「競技規則」という。）を携行してください。

なお、特に必要があると認めるときは、大会期間中に追加通知（本部前に掲示）を行う場合がありますので留意願います。

※ 競技規則の次の条項に留意してください。

C2（h）（前段）

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。

（※「ストーンの配置を決める権利」と読み替える。）

2016年2月

大会審判長 久保田 正平

カーリング精神

カーリングは技術と伝統のゲームです。技を尽くして決められたショットは見る喜びです。また、ゲームの神髄に通じるカーリングの古くからの伝統を見守るのはすばらしいことです。カーラーは勝つためにプレーしますが、決して相手を見くんだりしません。真のカーラーは相手の気を散らしたり、相手がベストを尽くそうとするのを決して妨げたりしません。不当に勝つのであればむしろ負けを選びます。

カーラーは、ゲームの規則を破ったり、その伝統を決して軽視したりしません。不注意にもこれが行われていると気がついた場合、その違反を真っ先に申し出ます。

カーリングの主な目的が、プレーヤーの技術の粋を競うことである一方、ゲームの精神は立派なスポーツマンシップ、思いやりの気持ち、そして尊敬すべき行為を求めています。

この精神は、アイスに乗っているいないに関わらず、ゲームの規則の解釈や適用に生かされるだけでなく、全ての参加者の振舞いにも生かされるべきものです。

1 競技役員等

選手の皆さんが最高のパフォーマンスを発揮し、多くの良いゲームで大会が成功するよう、役員、審判、アイスメイク、その他多数のスタッフが本大会の運営を支えています。

個人的に親しい間柄でも、大会期間中は礼儀を忘れないようにしてください。

特に、朝早くから夜遅くまでかけて、本大会の競技に最良のアイスを提供して下さるアイスメイク担当の方々には、感謝の気持ちを忘れないでください。

2 大会日程等

本大会全般の日程については、すでに示されている「タイムスケジュール」のとおりです。

競技日時、使用するシートに変更等がある場合は、チームミーティング又は審判長通知事項（追加）の掲示等により通知します。

3 受付

公式練習前にはチーム受付を済ませてください。

受付時には、緊急連絡先（チーム代表者氏名、電話番号、宿泊先）を所定の用紙に記入してください。

受付終了後ユニフォーム（クレスト）チェックをしますので、チーム全員（コーチを含む）がユニフォームを着用したうえで受付してください。

なお、明暗2色のユニフォームを使用するチームは、もう一方も持参してください。

4 ラインナップカード等

受付時に、「ラインナップカード」を渡します。

コーチとチーム関係者の登録はそれぞれ1名認めます。補欠選手の登録は認めません。

「ラインナップカード」は、チームミーティング終了後に審判長に提出してください。

なお、競技規則 C2 (i)の規定にかかわらず、チームミーティング前に大会本部に提出されてもかまいません。

試合中の投球順の変更は、エンドごとに可能です。（審判員への報告は不要）

5 ユニフォーム、ドレスコード等

本大会では、競技規則 C3 (a)に規定されているユニフォームの色とハンドルの色との対応については、適用しません。

ドレスコード(競技規則 75 ページ)、JCA競技者ウエアー規定について、今一度確認願います。

ユニフォームや用具等の使用が相応しくないと認められる場合は、改善を求め、あるいはその使用を禁止します。

6 改正された競技規則の適用

本大会では2015年10月WCF競技規則一部改正事項を適用します。

適用される内容は、日本カーリング協会公式ホームページ「競技委員会からのお知らせ」で公開されている「競技規則の改定 2016. 2/4 版」及び「ミックスダブルス石の配置」を確認願います。

7 コーチ席

コーチ席には、ラインナップカードで登録されたコーチとチーム関係者が着席できます。

コーチ席では、競技中の選手や外部との交信等が禁止されています。

パーソナルコンピュータ等は、通信機能を解除してあるものにより使用を認めます。
記録のためコーチ席でビデオ撮影をする場合は、事前に承認を得てください。
コーチ席及び競技エリアではユニフォームを着用してください。

8 競技方法

本大会の競技方法は、次により行います。

全 16 チームを 2 グループに分け、各グループで予選ラウンド（1 回総当たり）を行います。
各グループの上位 2 チームが決勝トーナメントに進出します。

予選ラウンド終了時の勝率で決勝進出チームを決められない場合は、最大 1 段階のタイブレークゲームを行います。

予選ラウンド、決勝トーナメントは 8 エンド、タイブレークは 6 エンドとします。

最終エンド終了時点で同点の場合は、エキストラエンドを行います。

各試合とも 6 エンド終了または数学的に勝敗が決した時点で試合成立とします。

9 ストーンの割り当て

各チーム最初の試合（競技 1 及び競技 2）においては、両チームでコイントスによりストーンの色を決定し、「赤」のストーンを使用するチームが、「タイムスケジュール」に示された競技開始予定時刻の 30 分前までに大会本部に結果を報告してください。

2 試合目からの予選ラウンドでは、「タイムスケジュール」の左側に記載されたチームが「赤」のストーンを使用します。

予選ラウンド後の試合では、異なるグループの対戦にあつては競技規則 C8（f）の規定に基づき、同じグループの対戦にあつては競技規則 C8（e）の規定に基づいてストーンの色を選択し、「赤」のストーンを使用するチームが、「タイムスケジュール」に示された競技開始予定時刻の 30 分前までに大会本部に結果を報告してください。

10 練習

公式練習の時間帯及び使用シートは、別紙に示すとおりです。

すべての試合の開始 20 分前から、自チームが使用するストーンのみを使った練習時間を 5 分間与えますので、アナウンスの指示に従ってください。

「赤」のストーンを使用するチームが先に練習します。

各シートに用意されたストーンのうちプラスチックハンドルの 2 個は配置用に使用します。残り 6 個のストーン（①～⑥）から投球に用いるストーン 5 個を自由に選択してください。

練習終了後直ちに L S D を行いますので、試合の競技者以外は速やかに競技エリアから退出してください。

本大会では、夜間練習は実施しません。

11 ホッグライン

本大会では、センサー付き電子ハンドルを使用します。

投球後に赤いランプが点灯したときは、投球チームは、直ちにそのストーンをプレーから取り除いてください。

スイッチを入れ忘れたストーン、手袋を着用したまま投球されたストーンは、ホッグライン違反と見なします。

ローバッテリー（赤緑の交互点滅）やセットしても点灯しないときは、速やかに審判員に連絡し

てください。

12 LSDの実施方法

ボード側からホームエンドに向かって投球してください。

1投目は時計回りで、2投目は別の選手が反時計回りで投球してください。

ティーからストーンの最近縁までの距離だけを計測し記録とします。

ストーン中心までの距離算出は行いませんので、ストーンがハウス内に残らなかった場合は185.4cm、ストーンがティーを覆った場合は0.0cmとなります。

13 ストーンの配置

アイスコンディションに基づいて審判長とチーフアイスマーカーで協議してポジションAの位置を決定し、大会期間中はその位置をキープします。

ポジションAの位置はチームミーティングで通知します。

LSDの距離が短いチームが1エンド目のストーンの配置を決定します。

LSDの合計値が同じ場合は、個々の数値が比較され最短距離のチームに選択権を与えます。

どちらのチームもハウスに入らなかった場合、あるいは個々の数値比較で同距離の場合は、コイントスにより選択権を有するチームを決定します。

各エンドのストーン配置は、各チームで行ってください。

14 試合時間

本大会における計時については次のとおりです。

予選ラウンド及び決勝トーナメントでは22分、タイブレークでは17分のシンキングタイムを各チームに与えます。

エキストラエンドが必要なときは、計時をリセットし、各チームに3分ずつ与えます。

各エンド間のブレークは1分以内とし、準備が整い次第開始することを認めます。

予選ラウンド及び決勝トーナメントでは4エンド終了後5分間のブレークを設け、コーチ及び登録されたチーム関係者と競技エリアで会うことができます。

15 チームタイムアウト

各試合につき1回、エキストラエンドではエンドごとに1回、チームタイムアウトを取得できます。

チームタイムアウトは、アイス上のプレーヤーのみコールできます。

チームタイムアウトのコールは、自チームの時計が動いているとき、両手で「T」の形を作り計時審判に向かって大きく明確に合図してください。

チームミーティングで通知するコーチの移動時間とチームタイムアウト60秒の合計が時計の停止時間となりますが、コーチがいない場合は移動時間を加算しません。

何らかの事情で登録されたコーチが所定のコーチ席に着くことができない試合では、試合開始前にその旨を統括審判に申告してください。

コーチは、ホーム側、ボード側及び両サイドの通路上で選手と接触できますが、アイスに乗ることはできません。

16 テクニカルタイムアウト

センサーハンドルの異常、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

を取ることができます。テクニカルタイムアウトの手順は以下の通りです。

- ・ テクニカルタイムアウトは、アイス上のプレーヤーのみコールできます。
- ・ テクニカルタイムアウトを取る必要があると思った場合、プレーヤーは「X(腕を交差する)」の文字を作って統括審判とタイマー席に合図してください。合図がされると、時計は止まります。統括審判がテクニカルタイムアウトを取る必要性について確認し、
 - a) テクニカルタイムアウトを取ることが妥当であると判断された場合：問題に対する対処がなされ、問題が解決したら時計がスタートします。
 - b) 妥当でないと判断された場合：時計はすぐに動き始めます。

17 アイスへのダメージ

選手は用具、手、体でアイス表面にダメージを与えてはいけません。

アイスへのダメージに関しては以下の方針で対処を行う。

- (a) アイスを傷める可能性のある深刻な動作・行動が審判によって見掛けられた場合、または相手チームから判断を求められた場合、審判は計時を止め、確認を行なう
- (b) 審判はその動作・行動が「偶然起こった」あるいは「避けることのできた」のだったかどうかを決定する
- (c) もしその動作・行動が避けることのできるものだった場合(例：ストーンをデリバリーしてから長い時間手やひざをアイスの上に置いた・スイープの指示を出す際に、ハウス内の氷の上に手を置いた)、アイスメーカーの補助を得てダメージがあるかどうか判定する
- (d) ダメージがなければ何も行なわない。ダメージがあれば修復する。

[手順]

- (i) チームミーティングでの警告、手順の説明
- (ii) 1回目 = 最初の公式なオンアイスでの警告、アイスの修繕
- (iii) 2回目 = 2回目の公式なオンアイスでの警告、アイスの修繕
- (iv) 3回目 = アイスの修復、選手のゲームからの退場

18 プレーオフミーティング

2月27日競技14終了後決勝進出チーム(タイブレーク関係チームを含む)に対してチームミーティングを開催します。

開催時に館内放送で集合場所を案内しますので、選手1名(または選手とコーチで2名)は必ず参加してください。

参加しない場合は、その後の試合開始前に与えられるすべての選択権を放棄したものとみなします。

19 報道対応等

許可を得た報道機関が取材のために、競技エリアに立ち入る場合もありますので、あらかじめご了承ください。

チーム関係者は報道関係者の常識的な要求には協力することが求められますが、何か問題がある場合は審判長や副審判長に伝えるなど、適切な対応をお願いします。

20 その他

そのエンドの得点が合意されたら、ハウスを管理する選手は、速やかに審判に得点を申告するとともに、スコアボードに掲示をしてください。

試合が終了したときは、勝利したチームがアイスクリーニングをしてください。

試合が終了したシートについては、他のシートが競技中であっても製氷作業を開始する場合がありますので、ご了承ください。

競技エリア及びコーチ席では、携帯電話の電源を切ってください。

チームの荷物は、邪魔にならないよう適切に管理願います。特に貴重品の管理には、十分注意願います。

所定の場所を除き、施設内及び施設周辺は禁煙です。

会場と宿泊施設の移動に際しては、交通安全に注意を払い、時間に十分な余裕を持って行動してください。

時節柄、健康管理に万全を期してください。