

## JCA 競技規則 (2019. 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

2019.10

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。

### <R4. プレーヤーのポジション>JCA 競技規則 12～13 ページ(2018.11 版 13～14 ページ)

(b)~~(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プレーヤーはスウィープできる位置に立つ。~~

(以降の項を繰り上げ)

選手がデリバリーされた石すべてをスウィープする必要がないため、(iii)に対して罰則「(iv)プレーヤーが不当な位置にいる場合、デリバリーされたストーンは取り除かれ、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違反が行われる前の位置に戻す。」は適用されることがありえず、罰則のないルールを残しておく必要がないとされた。

### <R7. スウィーピング>JCA 競技規則 16～17 ページ(2018.11 版 18～19 ページ)

(c) すべてのプレーヤーは、次のストーンをデリバリーする前にアイスをクリックしてもよい。

(以降の項を繰り下げ)

デリバリー前に現状で多く行なわれているクリーニング(ストーンが通る先のゴミを掃き出す動作)を、(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。」が想定する優位性(早めに掃くことで氷の温度を上げ、よりストーンを進ませる)を持たない、としてルール上認めた。

### <R8. 動いているストーンに接触した場合>JCA 競技規則 18～19 ページ

(2018.11 版 19～21 ページ)

(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、そのチームのプレーヤーもしくは彼(女)の用具が触れた、もしくは触れる状況を作った場合、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。デリバリーする側のホッグラインの前での、ストーンの投球者によるダブルタッチは違反とみなされない。

(ii) 動いているストーンに相手チームのプレーヤーもしくは彼(女)の用具が触れた、もしくは触れる状況を作った場合、あるいは外的な力が作用した場合、...

(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、そのチームのプレーヤーもしくは彼(女)の用具が触れた、もしくは触れる状況を作った場合、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。...
- (ii) 動いているストーンに相手チームのプレーヤーもしくは彼(女)の用具が触れた、もしくは触れる状況を作った場合、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であ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触れた、もしくは触れる状況を作った場合、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投球する前の位置に置き直し、再投球する。投球する前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。

WCF の Jun. 2007 版以前に変更があり、JCA の 2007.06 版以来訳出から抜けていた文面を追加した。WCF の Jun. 2008 で追加された R8(c)(LSD)や、同じく Jun. 2008 で同様の修正があった R9(静止しているストーンを動かした場合)では JCA の 2008 年 9 月版でそれらが正しく訳出されており、上記も本来の WCF ルールに沿った形で正しく解釈されていたものと感じる。

<R11. スコア>JCA 競技規則 23~26 ページ(2018.11 版 25~28 ページ)

- (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 15 分(ミックスダブルスでは 10 分)以内の場合は、違反されたチームが 1 点獲得し、実際の試合の最初のエンドで先攻か後攻かを選ぶ。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(ミックスダブルスでは 10-20 分)の場合は、違反されたチームが 2 点獲得し、実際の試合の最初のエンドで先攻か後攻かを選ぶ。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(ミックスダブルスでは 20 分)以上の場合は、違反されたチームが不戦勝となる。

現状のルールが規定する 15 分(1 エンドにかかる試合時間)が、ミックスダブルスの試合では長い、とされた。

<R13. 車いすカーリング>JCA 競技規則 26~28 ページ(2018.11 版 29~31 ページ)

- (b) ストーンをデリバリーする側のハックとハウストップの外縁の間からデリバリーするときは、デリバリーするストーンがセンターライン上に来るように~~車いすを止め~~ストーンを置かなければならない。デリバリーする側のホッグラインとハウストップの間からストーンをデリバリーする場合は、ストーン全体が車いすラインの間に来るように、~~車いすを止め~~ストーンを置かなければならない。

ルールで規定されるものを、デリバリー時の「車いすの位置」から「デリバリー開始時のストーン  
の位置」へと変更した。

### <C2. 参加チーム>JCA 競技規則 35～37 ページ(2018.11 版 39～41 ページ)

- (i) プレーヤー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。チームプレーヤーと 1 人のコーチ、チームリーダーと必要であれば通訳のみ参加が認められる。予選終了後の試合に出場するチームは、プレーオフミーティングに 1 人もしくは 2 人のチームメンバー(選手と、またはコーチ)が参加しなければならない。そうでないと、通常与えられる(練習を先にするか後にするか、ストーンの色などの)選択権を失う。

今後起こりうるルール変更で、ここに例示されない選択肢が増えるリスクを回避するため、例示の部分を削除(どのような選択権が与えられるかは個別にルールで明記される)。

### <C3. ユニフォーム・用具>JCA 競技規則 37～40 ページ(2018.11 版 42～44 ページ)

- (e) 各プレーヤーは試合開始時に、承認済みスウィーピング用具を指定し、試合中はそのプレーヤーのみがその用具をスウィーピングに使用できる。罰則: もしプレーヤーが他人のスウィーピング用具を使用して自分のチームのストーンをスウィープした場合は、ストーンはプレーから取り除かれる。もしプレーヤーが他人のスウィーピング用具を使用して相手チームのストーンをスウィープした場合、違反をされたチームは、そのストーンを違反がなければ静止したであろうと思われるところに置きなおす。

現行のルールでは、他人のブラシを使ってスウィーピングをした場合、そのストーンは相手チームのストーンであっても取り除かれる、と解釈されてしまう

### <C6. 計時>JCA 競技規則 41～44 ページ(2018.11 版 45～49 ページ)

- (g) 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、違反をされたチームが動いたストーンを違反が行われる前の位置に戻してから、再投球する。違反をしたチームの時計は動いたストーンが置き戻されたらすぐに動き始め、再投球されたストーンがデリバリーをしている側のティーライン(車いすカールリングにおいてはホッグライン)に達したときに止まる。~~

違反に対する罰則がシンキングタイム制になじまない、としてルールからは削除されたが、下記(j)項の変更もあり、違反が意図的なものにならないよう取り扱う。

- (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。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。チームはブレイクの時間が残り10秒以下になるまで、が終了する前に次のエンドの最初のストーンを投げることができない。エンドの一投目がブレイク終了後10秒以内にデリバリーされた場合、計時は動かない。デリバリーするチームの時計はプレーヤーがデリバリー中でなければブレイクが終了すれば動き出す。ブレイク時間は通常以下の通りである。…

エンド開始時にチームに無駄に持ち時間を使わせないようにしたい、という意図と、ブレイクを時間どおり使ってほしい、という意図の両者を満たす形へ変更。

#### <C8. ストーンの割り当て/ラストストーンドロ>JCA 競技規則 46～50 ページ

(2018.11 版 51～54 ページ)

- (f) (iii) (WCF ルールでは本項削除)上記(i)、(ii)にも拘らず、ページシステムのプレーオフを採用する場合、1位と2位のゲームの勝者は、決勝戦のストーンの色あるいは1エンド目で先攻後攻を選ぶことができる。準決勝で敗れたチームが3位決定戦のストーンの色あるいは1エンド目、先攻後攻の選択権を有する。

WCF ではプレーオフでページシステムを行わなくなったため本項が削除されたが、JCA 主催大会ではページシステムを引き続き採用するため、本項に注意書きを加えた上で残す。

- (h) JCA の選手権大会で、チームが2グループに分かれラウンドロビンをプレーし、6チームがプレーオフに進む場合(各グループより3チーム)、プレーオフの試合でのストーンの色ならびに1エンド目での先攻後攻は以下のように決定される。

(i) どちらかのグループで1位のチームが2位もしくは3位のチームと対戦する場合、1位のチームがストーンの色と1エンド目の先攻後攻を選ぶ。1位のチームがもう一方の1位のチームと対戦する場合、DSCの短いチームがストーンの色を選択し、通常のLSD手順(最低投球回数の制限はなし)により1エンド目の先攻後攻を決定する。

(ii) 2位のチームがプレーオフで3位のチームと対戦する場合、2位のチームがストーンの色と1エンド目の先攻後攻を選ぶ。2位のチームがもう一方の2位のチームと対戦する場合、DSCの短いチームがストーンの色を選択し、通常のLSD手順(最低投球回数の制限はなし)により1エンド目の先攻後攻を決定する。

(iii) 3位のチームがもう一方の3位のチームと対戦する場合、DSCの短いチームがストーンの色を選択し、通常のLSD手順(最低投球回数の制限はなし)により1エンド目の先攻後攻を決定する。

ミックスダブルス世界選手権の大会フォーマットの変更を受け、プレーオフでの選択権の与えられかたが決められた。対戦チームのグループに関係なく、順位の上位チームにストーン、1エンド目の先攻後攻の選択権が与えられる。同順位チームどうしの対戦でも、DSC上位チームに与えられる

のはストーンの色を選択権だけ、となる。

(i) JCA の選手権大会で、チームが 1 グループでダブルラウンドロビンをプレーする場合、ラウンドロビン以降の試合でのストーンの色ならびに 1 エンド目での先攻後攻は以下のように決定される。

(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) 2 チームの勝敗の記録が同一で、片方のチームが予選の直接対決で 2 勝している場合、そのチームがストーンの色と 1 エンド目の先攻後攻を選ぶ。

(iii) 2 チームの勝敗の記録が同一で、両チームが予選の直接対決で 1 勝ずつしている場合、DSC の短い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。

ダブルラウンドロビンが採用された大会での、ラウンドロビン以降の試合での選択権の与えられかたが決められた。(iii)の場合(同じ勝ち数で直接対決も 1 勝どうし)でも LSD は行なわれないことに注意。

#### <C9. 順位決めの手順>JCA 競技規則 51～54 ページ(2018.11 版 55～58 ページ)

(b)(iv) (第 4 段落目より) DSC の値が短いチームが上の順位となる。DSC の値が同一の場合は、平均の計算に使われる一番いい LSD が短いチームが上の順位となる。平均の計算に使われる全ての LSD が同一の場合は、WCF では公式世界ランキングが上のチームが上位となる。JCA では競技委員長が別に定める方式により順位を決定する。

WCF 主催大会ではジュニア・シニア以外のカテゴリで世界ランキングが発表されており、それを公式なものとして順位決めの際に使用する。

(b)(vi) 1 回負けると大会からの敗退が決まる段階では、同じ段階で負けたチームについては、五十音順に記載され同順位となる。~~世界男子カーリング選手権、世界女子カーリング選手権と世界車いすカーリング選手権での準々決勝の敗者 2 チームについては、ラウンドロビン後の上位ランクチームが 5 位となり、他方のチームが 6 位となる。~~

ラウンドロビンを 1 グループ、プレーオフを 6 チームで行なう大会では、準々決勝の敗者 2 チームについては、ラウンドロビンでの上位チームが 5 位、他方のチームが 6 位となる。

ラウンドロビンを複数グループ、プレーオフを 6 チームで行なう大会では、準々決勝の敗者 2 チームについては、両チームが同じグループから上がった場合はラウンドロビンでの上位チームが 5 位、他方のチームが 6 位となり、チームが異なるグループから上がった場合は順位決定戦を行ない、勝者が 5 位、敗者が 6 位となる。

ミックスダブルス世界選手権の大会フォーマットの変更を受け、プレーオフでの順位の決定方法が変更された。男子・女子・車いすの各世界選手権についてはルール変更前と同様だが、複数グループでラウンドロビンを行なうミックスダブルス世界選手権では、準々決勝での敗者が異なるラウンドロビングループから上がってきた時に順位決定戦を行なうこととなった。

(f)(iii) 大会を失格となったチーム(DSQ) / 大会を非スポーツマン行為により失格となったチーム(DQB)

- ラウンドロビンの間、DSQ / DQB チームに関係する全ての結果は取り除かれ、そのチームは最下位にランクされ「DSQ」または「DQB」とコメントされる。
- ラウンドロビンの終了後、DSQ / DQB チームに関係する全ての結果は取り除かれる。そのチームは最下位にランクされ「DSQ」または「DQB」とコメントされる。
- プレーオフの間、そのチームは試合を不戦敗となり、最下位にランクされ「DSQ」または「DQB」とコメントされる。そのチームの最後の試合の最終結果は W/L に変更される。
- 大会の後、そのチームは最下位にランクされ「DSQ」または「DQB」とコメントされ、下位にランクされたチーム全てが 1 つずつ順位が上がる。そのチームの最後の試合の最終結果は W/L に変更される。

DQB となったチームは最後位に、その上位に DSQ、さらにその上位に DNS がランクされる。

大会を終了しないチーム(DNF)は大会の最終順位に基づくポイントが配分され、大会を失格となったチーム(DSQ / DQB)はポイントを得られない。

昨年 C9(f)に追加された、大会を開始できない(DNS)・終了できない(DNF)・失格(DSQ)など、大会を正常な形で終えることができなかったチームの状況に、ドーピング違反などの「非スポーツマン行為による失格」(DQB(Disqualified Behaving / Disqualified for unsportsmanlike behavior))が追加され、また昨年追加された DNS / DSQ との順位関係も明確化された。DQB はルールが規定する失格(DSQ)と同等に扱われるが、順位は DSQ より下位とされる。