

# 第22回やまびこカップカーリング選手権大会 競技規則および運営規則

## 本大会の基本理念

1. 国際的に通用するカーリング大会を目指す。
2. カーリング普及のため、単調な勝ち負けのみを考えたゲームを避け、見ている人をも意識した、スピーディーで、楽しく、ハラハラ・ドキドキさせるようなゲームを心掛け、カーリング王国カナダに追いつき追い超す事を目指す。
3. 10エンドプレーをすることによりカーリングの醍醐味を経験する。

※本大会の競技規則は日本カーリング協会競技規則(2015及び2016, 2017改定)に準じますが、**用具やドレスコードなどは厳密な適用をしない。**  
特別に定める規則をここに列記します。

## I. ローカルルール

1. **シンキングタイムとせず**、1チームの持ち時間を80分とし、試合時間を160分とする。(時計は使用しない)
  - ◇ 試合途中の休憩は、5エンド終了時に5分間とることができる。但し、試合開始後80分以後は取れない。
2. 試合時間の残り80分、残り30分、残り15分、試合終了のコールを行う。
3. 試合終了時(160分)に10エンドを終えていない場合、両チームに対して試合遅延行為としてイエローカードを発行する。試合終了のコール時に行っていたエンドは没収しその前のエンドまでの合計を得点とする。
4. 相手チームの進行が著しく遅い場合は、審判に申し出ることが出来る。その場合、審判は時計等を使用し著しく遅いと判断した時は、その場でイエローカードを発行する。
5. ドーピングルールは実施しない。
6. インターフェアを設定する。
  - ① 足の裏以外を長時間氷面に接触させ、氷面を傷める行為。
  - ② デリバリーに著しく時間を費やし、且つそれを何度も繰り返す行為。インターフェアをした場合には、審判が通告し、そのスローアーのストーンを取り除く
7. タイムアウトは、取れない。
8. **フリーガードゾーンルールは5ロック方式を採用する**

## II. リンク

1. リンク幅は概ね4.9mとする。
2. ホグラインは、ラインのハウスに近い辺とする。また、ティーラインはラインの中央とし、バックインはティーラインより遠い辺をラインとする。

## III. 審判

1. 審判は統括審判員を出来る限り置くが、競技者のセルフジャッジを原則とする。
2. 審判員は、目だった違反およびプレーに対して、いつでも指摘、注意することが出来る。
3. ホグライン審判員は常駐しない。ただし、目だった違反の場合は規則を適用します。
4. 計測は審判員がする。

## IV. 試合の流れ

1. 1試合は160分、または10エンドとする。

2. コイントスは試合直前にリンクサイドで行い、先攻を決める。
3. 先攻のチームが黄色、後攻のチームが赤色のストーンを使用する。
4. 試合前のウォーミングアップは、デリバリーのみとする。
5. 得点の確認がされた瞬間から次のエンドに入っているものとする。
6. スコアカードは両チームの責任で記入、確認サインをし、勝ったチームが審判部に提出する。
7. 試合終了時に勝ったチームはシープスキンをかける。

## V. 順位決定方法

1. ポイントの多いチーム(勝ち3点、引き分け1点、負け0点)  
但し、イエローカードが3枚以上発行されているチームは勝利ポイントを0点とする。
2. 勝利数が同数の場合
  - ①得失点差に総得点を加えた数の多いチームを上位とする。
  - ②上記が同じ場合、イエローカードの少ないチームとする。
  - ③上記が同じ場合、チーム4人のドロウ戦とし、距離の合計が短いチームを上位とする。
  - ④ドロウ戦は、スキップおよびスウィーピングをしても良い。

## VI. その他

予期されない事項の判断は役員協議の上、競技委員長の決定を最終決定とする。