

## JCA 競技規則 (2025.09 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

2025.09

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。

### World Curling ルール Jul. 2025 での変更を受けた改正

#### <R3. チーム>

- (b) 試合に先駆けてチームは投球順とスキップ、バイススキップを指定し、試合中は(d)項 II の場合を除いてその投球順と ~~ポジション~~ 役割を守る。チームが審判長の許可なく試合中に故意に投球順や ~~ポジション~~ 役割を変えた場合は、それが補欠のプレーヤーを用いた時でなければ、不戦敗となる。

従前ルールでは、「ポジション」"position"という語句に、アイス上のどこにいるか、という位置、スキップ/バイススキップという役割のふたつの意味があり、WorldCurling ルールで後者に"function"という語句を当て区別したことに対応した。ルールの解釈に変更はない。

#### <R4. プレーヤーのポジション>

- (b) III. スキップ・バイススキップがプレーエリアにいない時にバイススキップ・スキップがデリバリー順を迎えた場合、チームのオンアイスの中の選手がハウスを管理してもよい。

~~III-IV.~~ プレーヤーが 審判長の許可なく 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。

昨シーズンの R3(b)・R4(b)III.の変更の理由となった事由を明文化した。

#### <R5. デリバリー>

- (f) ホッグライン違反のストーンをすぐ取り除かず他のストーンにあたった場合、投球したストーンはデリバリーをしているチームが ~~取り除き、~~ 取り除かなければならない。動いたストーンは違反を冒さなかったチームが全て違反が行われる前の位置に戻す。

WorldCurling ルールの語句の変更への対応。これを含め、デリバリー・スウィーピング違反への対応が厳格化されている(R8・R14(e)・R17(I)も参照)。

#### <R8. スウィーピング>

- (a) スウィーピング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。

スウィーピングが審判によって観察され、チームのストーンに対するスウィープ違反を確認した場合、チームに対し警告がされる。以降、その大会で同じチームによる違反があれば、そのストーンはプレーから取り除かれる。2 回目以降の違反が LSD 中に行なわれた場合、最大値が記録される。

昨シーズン後半からの WorldCurling 主催大会でのスウィーピング違反への対処の厳格化を受けたルール改正。WorldCurling ルールでは審判によるスウィーピングの観察・違反時の対応は”officialled play”(シートに統括審判が割り付けられ、これらの対応に専従している試合)の時、となっているが、審判の対応の有無に関わらずルールが守られるよう、またチームのアピール等を受け、試合の途中から審判が対応する状況にも対処できる内容とした。

~~(h)~~ スウィーピング違反(~~(b)~~~~~(g)~~)が生じた場合、違反をされたチームはそのまましておくのか、違反がなければ静止したであろうと思われるところに全てのストーンを置きなおすのかを選ぶことができる。

(a)項以外の違反に対しても処置を明確化し、スウィーピング違反への対応を厳格化した。

#### <R14. 車いすカーリング>

(e) デリバリー違反があった場合、デリバリーされたストーンをプレーから取り除き、取り除かなければならない。違反されたチームは動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻す。

R5(f)・R17(l)と同様の対応。

#### <R17. ミックスダブルスカーリング>

(j) 置き石と明示されたストーンをデリバリーした場合、その違反が判明した時点でチームが最後にデリバリーしたストーンをプレーから取り除かなければならない。大会中に同じチームによる同様の違反があった場合、チームは不戦敗となる。

(以降の項を繰り下げ)

置き石をプレーには使えない点を明文化した。大会では置き石が他のストーンとはっきり区別されるよう求められる。

~~(k)~~ デリバリー違反があった場合、デリバリーされたストーンをプレーから取り除き、取り除かなければならない。違反されたチームは動いたストーンを全て違反が行われる前の位置に戻す。

R5(f)・R14(e)と同様の対応。

#### <C2. 参加チーム>

(f) World Curling が主催するジュニア対象の大会で競技するには、各大会の開催日前で直近の 6 月 30 日現在で 12 歳以上でなければならない。その他すべての主催大会(~~(h)~~項に規定する世界シニアカーリング選手権を除く)で競技するには、各大会の開催日前で直近の 6 月 30 日現在で

16 歳以上でなければならない。

(例外: 2024 年 7 月の本ルールを導入以前に World Curling 主催大会への出場経験がある選手に関しては、各大会の開催日前で直近の 6 月 30 日現在で 14 歳以上でなければならない。ただし、過去の World Curling 主催のジュニア大会への出場経験は含まれない)

**WorldCurling 主催大会における参加選手の年齢の下限に関する昨シーズンのルール変更に対し、ルール導入以前に大会に出場した選手に対する条件が緩和された。**

(I) オリジナルチームラインナップには、ひとり 1 回のみ、選手、コーチ、チーム関係者のいずれかとして記入が許される。

(以降の項を繰り下げ)

**ひとつのチーム内で、選手・コーチ・チーム関係者の兼任ができなくなった。**

(m) チームの投球順、スキップとバイススキップの ~~ポジション~~ 役割、補欠そしてコーチをオリジナルラインナップカードに記入し、チームミーティング終了時に審判長に提出する…

**R3(b)での変更を受けたもの。WorldCurling ルールでは“positions”のままとなっているが、修正もれと判断した。ルールの解釈に変更はない。**

(ep) 試合進行中、コーチ、補欠、その他全てのチーム関係者は、~~決められたブレイクや「チームタイムアウト」時を除いて、チームと交信したりプレーエリアに入ってはならない。この規定は、「チームタイムアウト」を促す合図を送る試みを含め、言葉、体の動き、書面、電子機器による通信全てに適用される。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会話をしてもよいが、この会話は、チームがデリバリーをしていない時のみ認められる。大声をあげたり、会話がデリバリー側チームの邪魔になってはならない。また、デリバリーをしていないチームの選手の位置(R4)に留意すること。~~

大会前の公式練習、および試合前練習には、コーチ、補欠とチーム関係者 1 名が参加できるが、~~チームの LSD 中はチームと交信できない。LSD のデリバリー中はチームとの会話はできないが、2 投目のデリバリーを待つ間の会話は認められる。試合中コーチ席から、決められた場所に座っていない人への許可なき交信や放送は固く禁じられている。~~

コーチ席 ~~ベンチ~~ に座っているコーチおよびその他のチームスタッフは ~~放送を視聴できない。~~ その場で行なわれている自チームの試合に限り、音声を出さない状態で放送を視聴できる(ヘッドセットの使用は認められない)。違反があった場合は、違反を冒した人はその試合の間 ~~コーチ席 ~~ベンチ~~ から退場を命じられる。さらなる違反があれば、以降その大会でのチーム全員のコーチベンチへの出入りを認めない。~~

**試合中・2 投の LSD の間の選手とコーチとの意思疎通が可能となった。また、試合中のストーン配置の確認を目的とした放送・配信画像の閲覧が可能となった(会場でコーチベンチへのハウス画像の提供がない場合を想定)。**

### <C3. ユニフォーム・用具>

(d) プレーエリアでは、啓発リボンや腕章など、啓発活動を意図するものの着用は禁じられる。

(以降の項を繰り下げ)

オリンピック憲章に歩調を合わせる形でルール化された。

### <C7. チームタイムアウト・テクニカルタイムアウト>

(c) 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・コーチが競技者エリアに来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。

両チームのコーチベンチが同じ位置に設置されている場合、ホーム側・アウェイ側で別々の移動時間を設定する。

コーチベンチがそれぞれのハウスの後ろに別れて設置されている場合、ホーム側・アウェイ側ともに同じ移動時間を設定する。

チームタイムアウト時のコーチベンチからの移動時間で、コーチベンチが分かれて設置された場合の移動時間が明文化された。

### <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イ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)。

各 LSD のデリバリーに対し、チームには最大 60 秒が与えられる。ストーンが公式なアナウンスの前にデリバリーされた場合・アナウンスから 60 秒以内にデリバリー側のティーラインに達しなかったと審判が確認した場合・異なる回転でデリバリーされた場合、最大値が記録される。

LSD をデリバリーもしくはスウィープしたプレイヤー(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でのデリバリー・スウィープ・ハウスでの指示は5人の選手の誰が行なっても構わないが、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)。

...

従前は審判長通知や館内放送でアナウンスされていた LSD の手順がルールとして明文化された。またオリジナル/ゲームチームラインナップでの選手の役割(スキップ等)に関わらず、LSD ではすべての選手がデリバリー・スウィープ・ハウスでの指示ができる、と明確化された。

(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全グループ間で統合された予選順位の上位チームが試合前練習の前後、あるいはストーンの色を選択する。そして通常の LSD 手順(最低投球回数の制限はなし)により 1 エンド目の先攻後攻を決定する。~~複数のグループでラウンドロビンを行なう場合、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. あるグループでの上位のチームがグループを問わず下位のチームと対戦する場合、上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。

II. グループでの順位が同じチームどうしが対戦する場合、DSC の短いチームが試合前練習の前後、あるいは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。

~~(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. 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 の短いチームが試合前練習の前後、あるいは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 の短いチームが試合前練習の前後、あるいは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 の短いチームが試合前練習の前後、あるいは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。~~

(以降の項を繰り上げ)

大会が複数グループで行なわれる場合の予選以降の選択権について一本化された。

### < C9. 順位決めの手順 >

(e) II. 最終順位を決定するラウンドロビン後の試合が、両チームともに出場ができずに行なえない場合、両チームの順位はともに(その試合で敗れた場合に獲得する)下位の順位となる。順位が昇格/降格にかかる位置にある場合、両チームの順位はともに ±下 の順位となるが、昇格/降格は、ラウンドロビン終了時にどちらのチームが上位だったかによって決定される。

昨シーズンのルール改正で発生したルールの不整合部分が修正された。

## 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)。

### グループ順位

ラウンドロビンが複数グループで行なわれる大会での、ラウンドロビン終了時のグループ内での順位

### Officiated Play ((統括審判が)専従する試合)

開始から終了まで各シート 1 名の統括審判が試合に専従する試合