

条 項 号

1 定 義

- 1 「競技大会」とは、複数のチームによって行われる勝利チームを決するための一連の試合をさす。
- 2 「競技」とは、勝利チームを決めるために2チームによって行われる試合とする。
- 3 「マッチ」とは、両サイド各2チーム以上の同数のチームが、その得点数やゲーム数の合計によって勝利チームを決める試合をさす。
- 4 「エンド」とは、対するチームが各6個のストーンを交互に投げ、スコアを決めるゲームの一区切りをさす。
- 5 「ハウス」とは、マット先方にある外円の内側をさす。
- 6 「フロア」とは、第3条に従い、フロントラインからバックラインまでの区域をさす。

2 適 用

- 1 この競技規則は、N P O 法人カーレットジャパン協会に加盟されている団体がかかわる協会公認競技大会に適用される。

3 カーレット精神

- 1 カーレットゲームの目的は、子供からシニアまでのすべての競技者が一緒になってゲームを楽しみコミュニケーションを深めることにある。
- 2 カーレットゲームは、カーリングを元にし、ゲーム性や楽しさを損なわずに、場所を選ばずどこでも手軽に楽しめるように考案したものである。
- 3 カーラーは、競技として勝利を求めプレーしますが、相手を尊重する・思い遣る心、感謝・尊敬する態度を有することが求められる。
- 4 カーラーは、不注意にも競技規則に違反したり、社会性に欠ける行為に気付いたときは、自ら率先しその行為を申し出ることを要する。また、そのことに気付いた競技者は堂々と示唆する勇気も必要とする。

4 フロア

- 1 「競技大会」に使用するフロアは、N P O 法人カーレットジャパン協会（以降、「協会」と称する。）によって公認されたフロアマットとシートを使用することとする。

5 ストーン

- 1 「競技大会」に使用するストーンは、御影石で作られたもので、円形とし、上部にハンドルがついたものとする。

- 2 直径6.5 (±0.3) c m、厚さ3.5 c m、重量はハンドルを含め280 (±20) gとし、ストーン番号シールやマイストーン表示シール以外の加工はできない。
- 3 ハンドルは協会の刻印がなされた協会認定品とする。
- 4 ストーンがプレー中に割れた場合、代替ストーンを最大の破片がとどまった処に置き、そのエンド及び試合が終わるまで代替ストーンを使用する。

6 チーム

- 1 1チームは3名～4名の協会競技者登録が済んでいる競技者で構成する。また、登録された4名の競技者間においてはエンド毎に出場競技者を変えることもできる。
- 2 同一大会においては、同一競技者が他のチームに加わることはできない。
- 3 競技会開始時に登録された3名以上のチーム員がそろっていることにより当該競技大会に出場できる。
- 4 各競技者は各エンド2個のストーンを自分の対抗者と交互に投球するものとする。
- 5 各競技者はチーム内における投球順をエンド毎に変えることができる。
- 6 監督・コーチ、リーダー（スキップ）及びバイスキップ（スキップ代理）は大会出場申込書に記載された者とする。
- 7 監督・コーチはハーフタイムおよびタイムアウト時、競技者を招集し指示を与えることができる。
- 8 スキップは1ゲームのうち1回、1分間のタイムアウトを相手チームに要求できる。
- 9 スキップは大会本部に対し意見・質問がある場合は、進言できる。
(監督、コーチ、選手は進言できない)
- 10 病気、事故その他情状酌量すべき事情により競技会場を離れた競技者は、その大会へ復帰することができる。復帰時は当該競技担当役員へ申し出る。

7 競技者の位置

- 1 チームが競技をしている間は、当該フロアの周囲に位置すること。但し、ティーラインよりもエンドラインに近く位置することはできない。

8 スキップ

- 1 スキップはチームのキャプテンとしての役割を果たす。
- 2 スキップは、ストーンの配置確認やチーム員への指示をする時には、ティーラインを越えて立ち入ることができる。但し、デリバリー時にはティーラインを越えて位置することはできない。
- 3 スキップの投球時にはバイスキップがスキップとしての役割を果たすことができる。

9 投球

- 1 フロアー手前56 c m幅の間から、手とストーンが、フロントラインを越えることがなく離れるように投球する。フロントラインを越えて投球された場合には、反則投球としそのストーンをアウトとするとともに、他のストーンを投球以前に戻す。

① フロントラインを越えて手とストーンが離れたことを認めた対戦チームは、ファウルスローを宣告できる。宣告された競技者はカーレット精神に則り、反則投球を認める。認めることに納得できない場合は、競技員に裁定を要求できる。

2 投球（デリバリー）は腕を真直ぐに伸ばすことによる。ただし、虚弱等、特に配慮を要する競技者に於いては補助用具や横投げなど、競技開始前に競技員及び対戦相手スキップに申し出る。

3 違反投球のストーンは直ちに取り除かれる。また、この投球によって各ストーンの位置が動いた場合は全てのストーンを元の位置に戻す。

4 投球されたストーンが転がった（縦回転）り、ヒットしたことによる縦回転や、横転もしくは反転して静止したり、エンドライン外に出た場合、その原因を生じさせたストーンは取り除かれると共に、他のストーンはその現象発生以前の位置と思われる位置に戻される。その位置の最終判断は両チームのスキップの判断に任せられる。

5 そのエンドの最後のストーンが静止するまで測定器による計測は認められない。ただし、スキップの要請によるインプレーか否かを審判員が決める場合はその限りではない。

6 シートに割り振られた12個のストーンは、スキップがスコアーに同意するか、又は、ゲームの敗北を認めない限り各エンドすべて投球する。

7 滑走中のストーンに接触した場合

1 滑走しているストーンにそのチーム員が触れた場合、触れたチームが直ちにそのストーンを取り除く。ただし、そのストーンを取り除くことが違反チームに有利と相手側スキップが申し出た場合、相手方スキップは、接触がなく移動し静止したであろう場所と考えられる位置に全てのストーンを置き直すことができる。

2 滑走しているストーンに相手チーム員が触れ、デリバリーチームに不利な状況が生じたときデリバリー側スキップが判断した場合、そのスキップは、接触がなく移動し静止したであろう場所と考えられる位置に全てのストーンを置き直すことができる。

8 静止しているストーンを動かした場合

1 動かされたストーン側スキップが、元の位置と思われる位置に動かされたストーンを戻す。

10 フリーガードゾーン

1 ホッグラインとフリーガードゾーンラインの間（フリーガードゾーン）に、少なくともストーンの一部がかかっている（以後F G Z内と称する）ストーンは、リード投球時に於いてはヒットアウトが認められない。

2 リードのプレイエリアは、フリーガードゾーンとハウス内とする。

3 リードが、F G Z内に位置している相手のチームのストーンをヒットアウトした場合は、投球ストーンをアウトとし、他のストーンをすべて元の位置に戻す。

11 スコアー

- 1 試合は、得点の多さで決定する。チームは相手側チームのいずれのストーンよりもティーに近いストーンについて、各1点を得点とする。
- 2 得点になるストーンは、一部でもハウス上にあるストーンが対象となる。
- 3 測定による判定は、ティーからストーンの最も近い部分までを測る。
- 4 ティーに密着しているなど、測定によるスコア決定が不能の場合には審判長の目視によって決定する。

12 競技員（審判員）

- 1 競技員（審判員）は割り当てられた試合の全般的な指示権を有する。
- 2 カーレット競技は相互のセルフジャッジを基本とする。ただし、競技規則に規定されている事項であるか否かにかかわらず、スキップ間の論争事項の決定権を有する。
- 3 競技員（審判員）が割り当てられない場合は、双方のスキップがその役割を果たす。

13 審判長

- 1 審判長は、審判の裁定についてのアペールを聞き、決定を下す。審判長の裁定は最終のものとする。
- 2 審判長は、どの試合、いかなる場合にも介入することができ、その試合の処理に関し、自らが適正と考えるとおりに指示を与える権限を有する。

14 安全配慮

- 1 競技者は自己デリバリーのときにのみ、ストーンを手にするができる。
- 2 観衆・報道はデリバリー位置後方に位置し、競技フロア周囲には位置しない。

15 マナー

競技者や観衆が不快に感ずる言葉や態度はこれを厳禁する。

16 競技運営方法

- 1 協会や登録団体が運営する競技大会は以下の基準に準じて運営をする。
 - 1 1試合の基準設定時間は45分とする。この時間には4エンド終了時の作戦会議時間（デッドタイム）3分間を含み、先攻リードの第1デリバリーから、最終デリバリーまでの時間とする。また、エキストラエンドはこの時間に含まれない。
 - 2 エキストラエンドは設定時間外とし、1エンドの設定時間は各チームともに3分間とする。また、エキストラエンド前には1分間のデッドタイムを設ける。
 - 3 デッドタイムには事前登録されたコーチの助言を受けることができる。
 - 4 競技開始時刻前5分間を公式練習時間とし、両チーム交互に2分30秒ずつ使用することができる。

- 5 競技中のいかなる場面であっても、スキップによる競技員への申し出により、事前登録されたコーチによる助言を受けることができる。この時間は最大1分間とし、試合時間には含まない。また、この助言はゲーム終了までの間、各チームごとに1回だけ認められる。
- 6 チームの使用可能時間を超過したチームはそのゲームの敗者となる。
また、ゲームスコアを8-0とする。
- 7 時間の計測は、他チームのデリバリーされたストーンが静止した時から開始し、自チームのデリバリーストーンの静止時までとする。
- 8 計測は計時機器を使用し、操作は競技者が行う。
各チームが攻撃するための使用可能時間は、ハーフタイム（3分）、タイムアウト（1分）を除き、20分とする。
- 9 チーム毎の計時機器の準備ができない場合には、双方の合計時間を45分とする。
 - ① 時間を超えて勝敗が決していない場合には、競技途中のエンドは無効とし、それまでのエンドの得点総計によって勝敗を決する。
 - ② 得点総計が同点の場合には、競技途中エンドをエキストラエンドとし、競技継続することで勝敗を決する。
 - ③ 競技遅延に結び付く行為を認めた場合は、時間内に競技が終了するように競技員は積極的に指導助言をすることができる。
 - ④ 指導助言によっても遅延行為が正されない場合には、投球準備中の投球を、ペナルティとして中止させることができる。
- 2 計測は目視をもって行われることを基本とするが、以下の場合にはスキップの申し出により計測器を用いての計測が許される。
 - 1 ティーとストーン間の距離については、エンド終了時に於いてスキップ間の意見相違があった場合に限り、競技員による測定器使用が認められる。
 - 2 ホッグライン・エンドライン・フリーガードゾーンライン上か否かにかかわる裁定では、ゲーム途中でも競技員による測定器具の使用が認められる。
- 3 競技者のデリバリー順やストーン色の間違いにかかわる競技運営は次のとおりとする。
 - 1 ストーンの色を間違えた場合は、間違ったストーンの静止位置に正しいストーンを置き換え、デリバリーを適正化する。
 - 2 同一チーム内でデリバリー順を間違えた場合は、そのデリバリーを正すことなく続行させる。順番を抜かされた競技者は、抜かされたストーンを最終ストーンとしてデリバリーすることとする。

- 3 同一エンドの中で、同一チームが2つのストーンを連続してデリバリーした場合は、2投目のストーンを取り除く。相手スキップは移動したストーンを元の位置と思われるところに全て戻す。また、間違えた競技者はそのエンドの自チームのラストデリバリーとして投球する。

この違反に両チームとも気付かず、次のデリバリーがなされた場合にはそのエンドを無効とし、やり直す。時間は継続計時される。
 - 4 先行・後攻を間違えてデリバリーした場合、各チームが2投目のデリバリーを完了する前に気付いた場合はやり直しとする。また、リードのデリバリーが完了した場合には間違いがなかったものとしそのエンド完了まで継続する。時間は継続計時される。
-
- 4 予選リーグの順位決定は次のとおりとする。
 - 1 同率の場合、得失点差の大きいチームを上位とする。
 - 2 上記同じ場合、直接対決の勝者を上位とする。
 - 3 上記同じ場合、本部立ち合いのもとトスにて決定する。
-
- 5 審判は今年度から廃止する。（試行）