

第1回 福島県スケートリンクカーリングチャンピオンシップ

試合要項

1. 試合方式 1 試合 5 エンド制とする。
各チーム、スイス式トーナメントに準ずる組み合わせで
全5 試合を行う。

2. 本大会規則詳細
 - (1) 試合前
 - ・ 試合開始5分前までには指定のシートに集合すること。
 - ・ 事前のコイントスまたはジャンケンで勝ったチームに先行・後攻の選択権がある。敗れたチームはストーンの色を選択する。
 - ・ 試合前のストーン試投については、試合開始時間前であれば自由に行っても良い。
 - (2) 試合中
 - ・ 計時は行わないが、円滑な試合運営に努めること。試合の進行が遅れている場合は、お互いのスキップで声を掛け合い、ペースアップを図ること。目安は1エンド15分。1試合75分目安。
 - ・ メジャーによる計測は行わないため、バイス同士の協議によって得点を決定すること。どうしても判断がつかない場合はジャンケンで決定するなどして、時間のロスを避けること。
 - ・ その他についてはセルフジャッジを原則とする。
 - (3) 試合後
 - ・ シープスキンなどは行わない。
 - ・ 各チームのスキップは結果記入表に対戦結果を記入し、大会役員に提出すること。

3. 勝敗の決定
 - ・ 5 エンドが終了し、得点の多いチームが勝ちとなる。
 - ・ 同点の場合は 1 エンド目を先行でスタートしたチームの勝ちとする。

4. 順位決定方式 スイストーナメント方式による

5. その他

- ホグラインは青い太い線である。
- Aシート（控室側）とBシートは本来規定されているハウスまでの距離よりも短くなっている。Cシートに関しては本来規定されているハウスまでの距離で作成されている。
- 試合を行っていないチームは、リンク内に入って試合を見学しても良い。但し、試合の妨げにならないようにすること。
- 途中でハックが外れてしまった場合は、そのエンドを継続することはできない。サードの1投目が終了した以降であればハックが外れた時点でのストーン配置の得点が有効となる。サード1投目以前であれば、そのエンドは無効とする。以降のエンドでハックの付着が間に合わない場合は、そのエンドはブランクエンドとする。
(例えば1エンド目にハックが外れた場合、2エンド目はやり、3エンド目はブランクエンドで4エンド目へ進む。5エンド目はそろそろ付着している頃であろう)